

Íslenska Flash 5 bókin

Fyrir byrjendur og lengra komna

Elías Ívarsson

ISBN 9979-9583-1-6

Copyright © 2003 Elías Ívarsson. Öll réttindi áskilin. Afritun þessarar bókar eða hluta hennar, með hvaða hætti sem er, er óheimil án skriflegs leyfis höfundar. Brot varðar við lög um höfundarrétt.

Efnisyfirlit

Uppsetning myndar - Sviðsstærð	4	Pennaoddar	19
Aðalviðmót í Flash	4	Hópur eða Grúppa (Group)	20
Mælistika og grind (Ruler and Grid)	5	Fleiri teikningar	20
Tækjastikur (Toolbars)	5	Rastafyllingar	20
Spjöld (Panels)	5	Snúningur fyllingar	20
Stækkun á skjá	5	Tákn (symbols)	21
Áhaldastikan	6	Snúningur, teygni og línuhegðun	21
Grunnteikning	7	Tákni breytt	22
Teikning á grunnfleti (Level)	8	Hnappar (Buttons)	23
Einingaspjöld - Panels	9	Tilvikum breytt	23
Info spjald	9	Að búa til hnapp	24
Align spjald - uppröðun hluta	9	Hnappar með aðgerðum (Actions)	24
Transform spjald	10	Aðgerðir: flakka innan myndskeiðs	25
Transform afhjúpað	10	Aðgerðir: flakka á vefsíðu	25
Stroke spjald	11	Hnappur með forritaðri (visibility) aðgerð	26
Litaspjald	11	Tilvik af hnapp og hreyfimynd	26
Fill/Gradient spjald	12	Kóðinn	27
Fill spjald	12	Lagskiptingar	28
Texti	13	Tímalínan	28
Mixer og Swatches spjöld	13	Æfing í myndlífgun	29
Spjöld dregin sundur	13	Æfing í lagskiptingu	29
Breidd og stærð textasvæðis	14	Tímalínan og lykilrammar	30
Leturgerðir	14	Æfing sem notar lykilramma	30
Device fonts	15	Hnappur ferðast um myndskeiðið	32
Leturstærðir	15	Hringur sem fer á ferð	33
Efnisgreinar	16	Hringur framhald	34
Innsláttarreitir fyrir vef-form	16	Shape Tween - myndlífgun teikninga	35
Teikning og litun forma	17	Mynd hreyfð eftir línu	35
Tólastika	17	Ýmis aukaverkefni	36
Línu og fyllingarlitur	17	Búðu til eftirfarandi þrjú tákn (symbol)	36
Línutól, Pennatól	17	Texti sem teygist	37
Breytingar á línum	17	Mynd sem má færa með mús	38
Ferningstólið	18	Kúla sem skoppar	39
Hringferilstól	18	Vef hnappur	40
Shift lykillinn	18	Hreyfing á linur	41
Blýantstólið	18	Verkefni: Hnappa valmynd	42
Málningarfatan	18	Uppsetning á sviðinu	43
Blekbyttan	18	Allir þættir Flash notaðir	43
Teikning á grunnfleti	18	Upphaf myndskeiðs	44
Æfingar	19	Snúningur og gegnsæi	46
Ljósapera	19	Hreyfanlegir hnappar	47
Hringur	19	Ramma-aðgerðir	47
Burstinn og strokleiði	19	Bætt inn texta yfir hnappana	48

Afritaðu hnappinn	49	Myndir og lagskiptingar	60
Bætið við hnapp	50	Hljóð í Flash	61
Gera textbox	50	Hljóði bætt í myndскеiðið	61
Setja saman myndina	51	Hljóð á hnappa	62
Hnapparnir settir inn	52	Flash skjöl flutt út	63
Bætið við hreyfimyndinni	52	Export	63
Bætið við textalögum	53	Publish	63
Breytt hegðun á tilvikum (Instance)	54	HTML kóðinn	63
TEXT – CONTACT	54	Sniðin þrjú	63
TEXT – HOME	54	Rammasíður (HTML) og Flash	64
Aðgerð á BUTTON - HOME (a)	54	index.html	64
Aðgerð á BUTTON - HOME (b)	55	frontur.html	64
Aðgerð á BUTTON - CONTACT	55	hnappar.html	64
Rammahegðun	56	sida1.html og sida2.html	64
Gengið frá myndскеiðinu	56	Ramminn	64
Skjölín sem Flash býr til	56	Hnappar fla	65
Forhleðsla (preloader)	57	Stærð myndarinnar	65
Myndir sóttar - allar í röð	57	Tenglarnir	66
Safnlistinn skipulagður	58	Lokaútkoman	66
Færum rammana til	58	Lyklaborðsskipanir	67
Efni úr öðrum forritum	60		
Skrár sem Flash getur sótt	60		
Ef QuickTime 4 (eða yngri) er uppsettur: ..	60		

Formáli

Bók þessi er ekki ýtarleg greinargerð á öllum möguleikum sem Flash býður uppá. Til þess þyrfti hún að vera þrisvar sinnum lengri. Vonast ég til að bæta úr þeirri þörf innan skamms. Flash er mest spennandi verkfæri sem fram hefur komið í tölvunotkun í mörg ár. Reynsla mín af kennslu á notkun þess á námskeiðum er sú að auðvelt sé að skapa í forritinu og fljótlegt að gera spennandi sköpun.

Allar ábendingar og leiðréttingar eru vel þegnar og má senda mér tölvupóst á netfangið ibok@simnet.is, einnig má skrifa til: *Íslenskar tölvubækur, Box 465, 222 Hafnarfirði*.

Gert er ráð fyrir að bókin sé notuð í kennslu og að hún sé stuðnings og ýtarefni við útskýringar kennarans. Hún hentar þó einnig vel til sjálfsnáms.

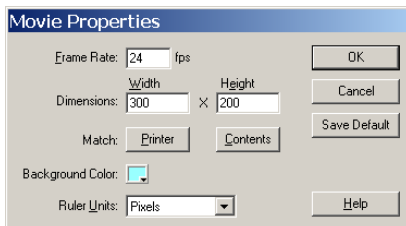
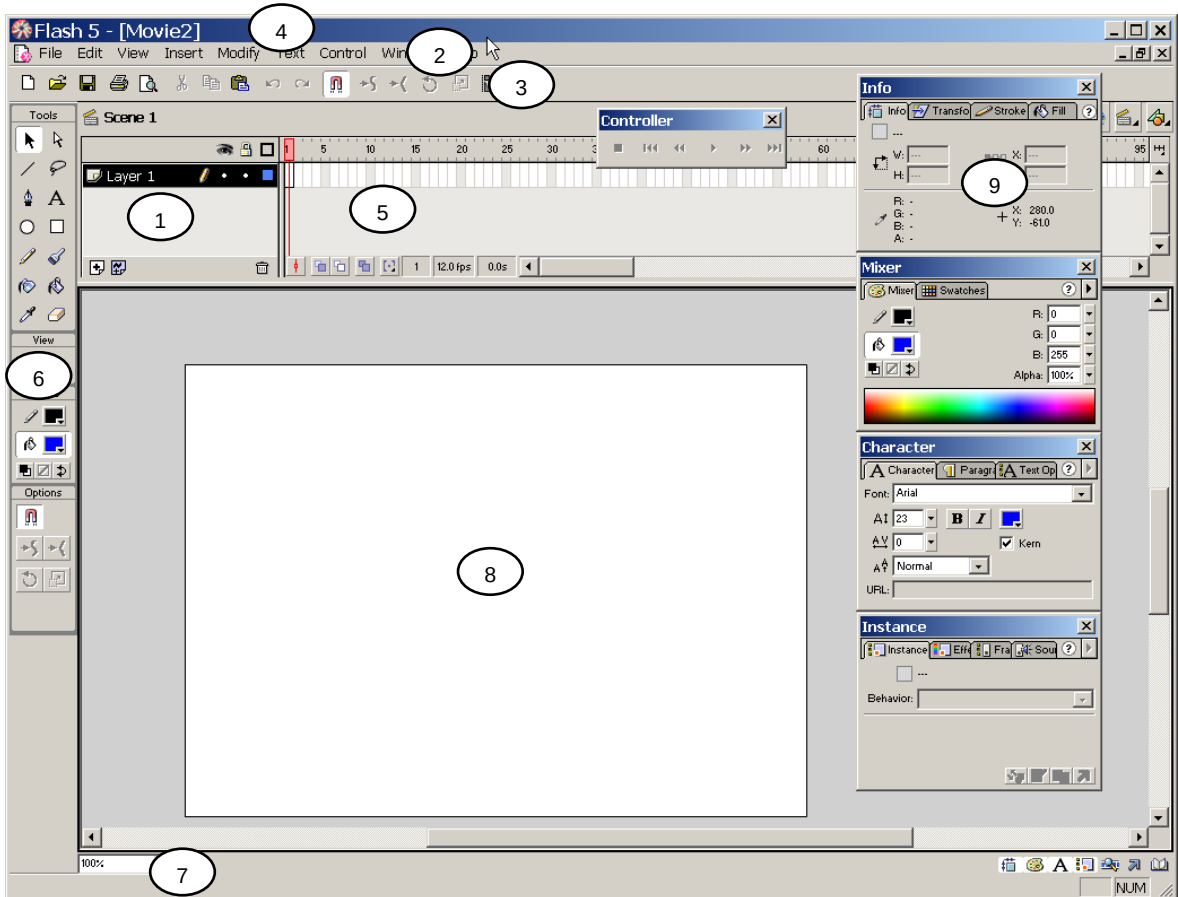
Ef vísað er í einhver skjöl í efni bókarinnar ætti það efni að finnast á vefsvæðinu <http://www.ibok.ci.is/ibok/>. Mæli ég með að nemendur byrji á að finna efnið og afrita á eigin tölvu.

Hafnarfirði, apríl 2003.

Elías Ívarsson

Aðalviðmót í Flash

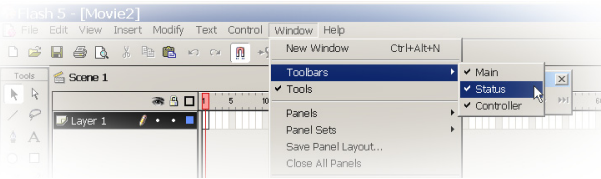
- | | | |
|---|-------------------|--------------|
| 1 | Lagarðun | Layers |
| 2 | Skipanalína | Command line |
| 3 | Aðalstika | Main Toolbar |
| 4 | Titillína | Title bar |
| 5 | Tímalína | Timeline |
| 6 | Tólastika | Tools |
| 7 | Stækkun á skjánum | Zoom |
| 8 | Svið | Stage |
| 9 | Einingasjpöld | Panels |



Uppsetning myndar - Sviðsstærð

Þessi valmynd er vakin með **Modify - Movie**. Uppsetning á stærð sviðsins (teikniflatar) svo og bakgrunnslitur er stilltur hér.

Best er að stilla stærð í upphafi, en ef þú ert ekki viss hvað þú þarft, er betra að hafa stærri flöt en minni. Stærðin ekki vera endanleg, né litur, því hvorutveggja má stjórna síðar.



Tækjastikur (Toolbars)

Með aðgerðinni **Window - Toolbars** má gera aðal tækjastikurnar þrjár; Main, Controller og Status, sýnilegar. Allar þessar tækjastikur má færa til á skjánum með því að smella músinni á þær og draga til. Algengt er að Status tækjastikan sé höfð falin, enda fátt gagnlegt á henni.

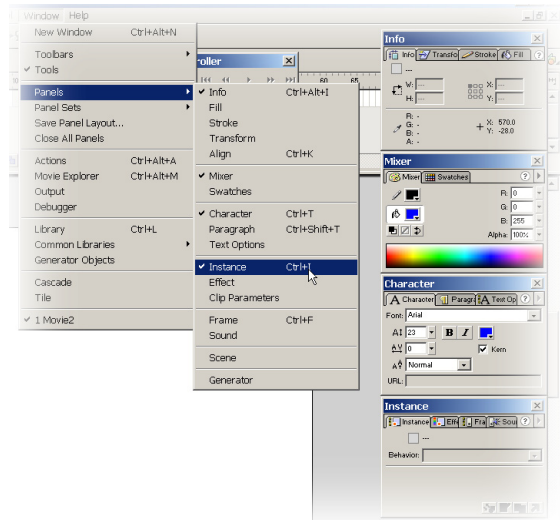
Spjöld (Panels)

Það er stefnan hjá **Macromedia** að sem flestar stillingar á sköpun í forritum þeirra séu framkvæmdar á viðeigandi spjöldum. Þetta á t.d. við líka í Freehand og Dreamweaver.

Listi yfir öll spjöld má fá með **Window - Panels**. Í listanum er hakað við þau spjöld (Panels) sem eru sýnileg á skjánum hverju sinni. Ef smellt er á nafn spjalds sem hakað er við, þá hverfur það, en sé smellt í nafn sem ekki er hakað við birtist það.

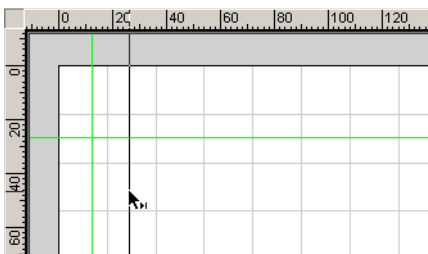
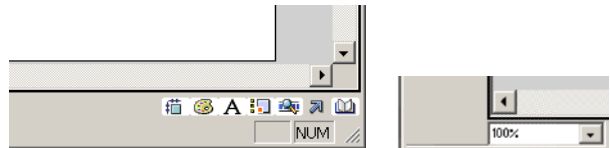
Neðst til hægri á skjánum eru hnappar sem leyfa að kveikt sé og slökkt á algengustu spjöldunum.

Búa má til sína eigin uppstillingu. Er þá gerð sýnileg og raðað upp þeim spjöldum sem óskað er og gefin skipunin **Window - Save Panel Layout**. Með **Window - Panel Sets** má velja aftur þá stillingu sem vistuð var.



Stækkun á skjá

Stækka má sviðið á skjánum með prósentuhnappi (Zoom) neðst til vinstri á skjánum.



Mælistika og grind (Ruler and Grid)

Í View valmyndinni má velja Rulers til að sjá mælistikur í jaðri sviðsins, einnig má gera sviðsgrindina (Grid) sýnilega á sama stað og stýrilínur (Guides).

Séu mælistikur sýnilegar má draga stýrilínur út frá þeim og á teiknisvæðið, sem auðvelda mjög viðmiðun í staðsetningum. Eyða má stýrilínunum með því að draga þær aftur út á mælistikurnar.

Áhaldastikan

Píluáhald
Velur og breytir myndeyningu

Línuáhald
Teiknar línur

Penni
Teiknar kúrvur

Sporbaugsáhald
Teiknar sporbauga og hringi

Blýantur
Teiknar fríhendis

Blekbytta
Stjórnar lit og þykkt á útlínum

Dropateljari
Velur liti sem smellt er á

Færslutæki
Færir allt sviðið

Útlínulitari
Litar útlínur

Snap to
Fellir hlut að punkt

Kúrvutæki
Kúrvar línur

Snúningsáhlad
Til að snúa myndeyningum



Undirvaltæki
Velur stýripunkta í línunum/teikningum

Snöruáhald
Fríhendis valtæki

Textaáhald
Setur inn texta

Rétthyrningsáhald
Teiknar rétthyrninga og ferninga

Bursti
Málar fríhendis

Málningarfata
Fyllir lokuð form

Strokleður
Strokar út

Stækkunargler
Breytir nálægð glugga við vinnuflöt

Fyllingalitari
Fyllir lokuð form

Kúrvutæki
Gerir línur beinar

Stækkunaráhald
Stækkar og minnkar myndeyningar

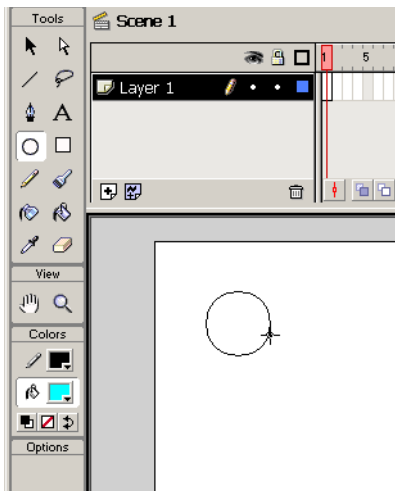
Grunnteikning

Þegar teiknað er í Flash með einhverju af hinum hefðbundnu teikniáhöldum, er alltaf teiknað beint á sviðið (Stage), sem er stóri grunnflötur skjásins.

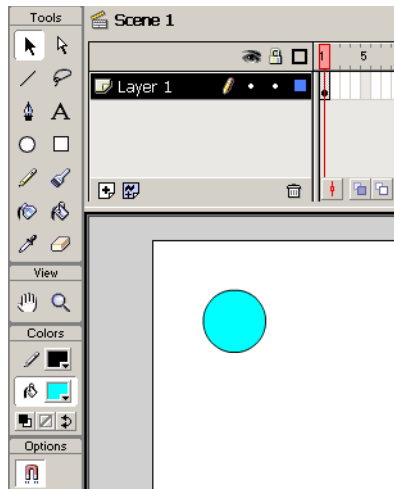
Línur fá lit og þykkt en formar (ferlar og ferningar) fá litaða fyllingu og línu. Fylling getur þó verið engin og teiknast þá aðeins línan. Fylling og lína er þó ekki sami hluturinn.

Sé valið **Sporbaugsáhold** og teiknaður hringur á sviðið, með ljósblárrí fyllingu og svartri línu, þá er línan og fyllingin sitthvor myndeiningin og má meðhöndla hvora fyrir sig. Á myndunum fjórum er sýndur þessi grunneiginleiki.

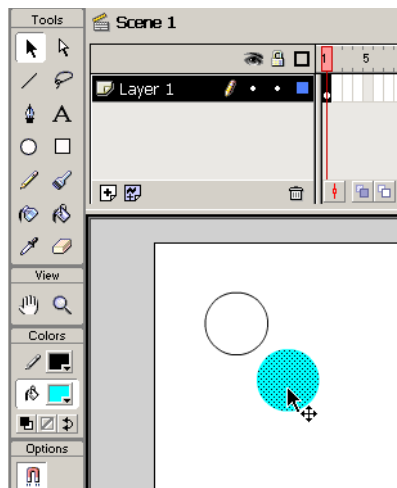
Æfing: Prófaðu það sem hér er sýnt. Þessi hegðun er grunnur að góðum árangri í Flash teikningu og næstu síður gera ráð fyrir að þú hafir æft þetta.



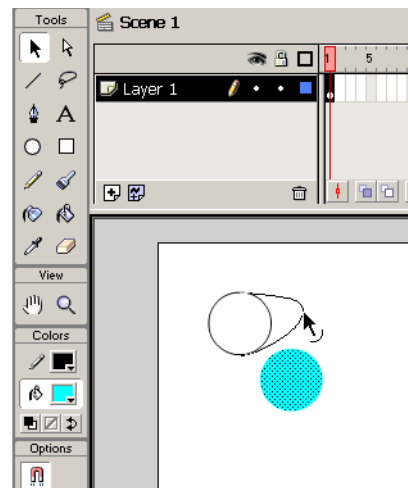
Fyrst er **Sporbaugsáhold** valið, því næst litur og útlína.



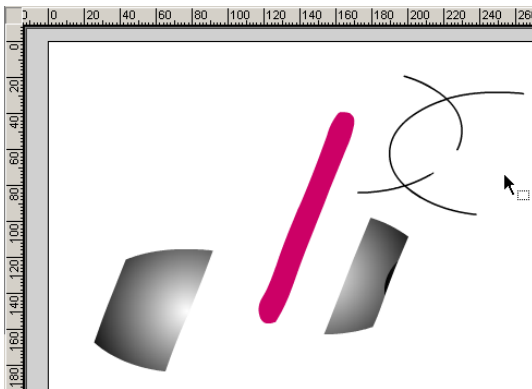
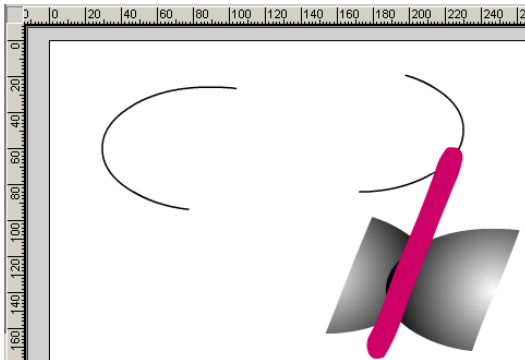
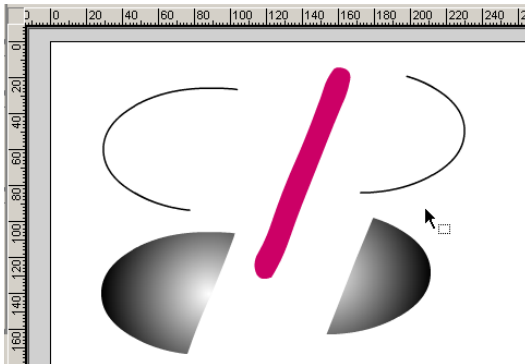
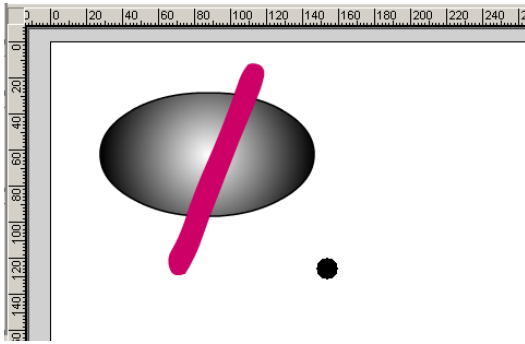
Þá er dregið á sviðinu. Sé **shift** haldið, birtist fullmótaður hringur.



Með **Píluáhold** er smelt á fyllinguna og hún dregin til. Útlínan situr eftir.



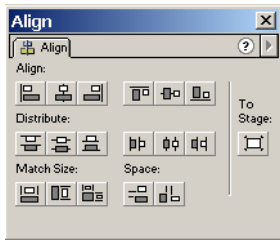
Með **Píluáhold** má nú taka í útlínuna og draga til.



Teikning á grunnfleti (Level)

Þegar teiknað er í Flash fer öll teikning fram á grunnfleti sem er sviðið sjálft. Myndeiningarnar eru þá í raun litir á grunnfleti en ekki hlutir eins og algengt er í **Vector** forritum á borð við Freehand og CorelDRAW. Grunnflöturinn er þá eins og blað sem teiknað er á, frekar en skjár í tölvuforriti.

- 1 Hér til hliðar er teiknaður hringur með stígandi rastafyllingu. Síðan er teiknað strik (svarti punkturinn neðst t.h. er burstinn sem teiknað var með).
- 2 Nú er smellt með músinni (velja þarf Píluáhaldið) á hvern myndflöt fyrir sig, og hann dreginn til.
- 3 Í ljós kemur að hver litur fyrir sig er sjálfstæð *klessa*, t.d. er strikið heilt, en útlínur og fylling hringferilsins skárust í sundur þar sem teiknað var með þykka strikinu.
- 4 Nú eru fyllinga búturnir dregnir saman og þykka strikið dregið yfir á þá.
- 5 Þegar *litaklessurnar* eru dregnar í sundur aftur, kemur í ljós að aftur skárust þeir í sundur.
Hér til hliðar eru dregnar saman gömlu útlínur hringferilsins, og mun koma í ljós að þær sameinast.
Reglan er sú að þeir litir og klessur sem eru eins, sameinast, en annars skera í sundur það sem fyrir er.
- 6 Hefði verið tvísmellt á hringferlinn í upphafi og valið **Modify - Group** hefði hann haldist óbreyttur allan tímann.



Align spjald - uppröðun hluta

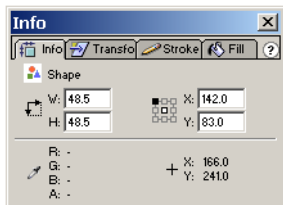
Sé Align spjaldið opið og teikningar valdar á sviðinu má jafna og færa til hlutina á nánast hvað máta sem er. Spjaldið er opnað með **Window - Panels - Align** eða með hnapp á aðal tækjastikunni.

Jafna má hluti t.d. að þrír hlutir jafnist í flútti við hægrihlíð svo eitthvað sé nefnt. Einnig gætu valdir hlutir jafnast lengst til hægri á síðu sé smellt á hnappinn **To Stage** þegar hægrijöfnun er valin. Ómetanlegt tæki.

Einingaspjöld - Panels

Einingaspjöldin öll eru ómetanleg hjálparkæki við myndvinnslu í Flash. Flestar skipana sem spjöldin bjóða uppá eru til í skipanalínum forritsins, en reynsla flestra er sú að spjöld þessi séu hentugri.

Velja má að birta og fela flest spjöldin neðst til hægri í skjánum en einnig með **Window - Panels**. Afl spjaldanna nýtur sýn best þegar skjár er stór, en stilla má upp spjöldum á mismunandi máta og vista stillingarnar með **Window - Save Panel Layout**. Hægt er þannig að hafa margar mismunandi spjald-uppsetningar í forritinu.



Info spjald

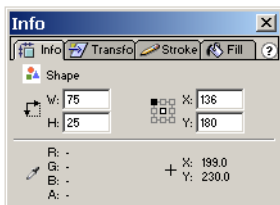
Hér má velja hversu stór hlutur er og hvar hann sé staðsettur.

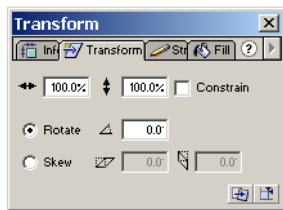
W og H reitirnir eru fyrir breidd (width) og hæð (height), er yfirleitt miðað við breidd og hæð í **Pixel**.

X og Y eru fyrir staðsetningu hlutar á skjá. Er þá miðað við staðsetningu í **Pixel** mælingu. Er mælt út frá núllpunkti sem er efst til hægri á sviðinu. Dæmi: 100 pixel inn á sviðið og 50 pixel niður er x=100 og y=50.

Litla grindin við hliðina á X og Y er líka stilling og má smella í hvern sem er af punktunum í henni og ákvarða þannig hvort hluturinn staðsetji sig miðað við t.d. sinn eigin miðjupunkt eða efst til hægri miðað við sjálfan sig.

Einnig sést á neðri hlið spjaldsins litablöndun þess hlutar sem músir er staðsett yfir.



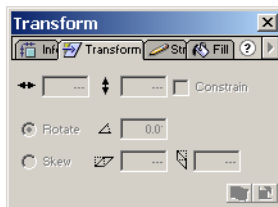
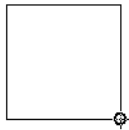
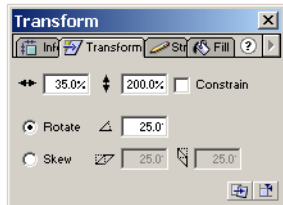


Transform spjald

Þetta spjald leyfir að hlutur sé togaður til og teygður. Venjuleg óbreytt stærð hlutar er 100%, sé ætlunin að minnka hann t.d. um helming fær hann 50% gildi en sé ætlunin að stækka um helming er gefið 150% gildi. Eigi að stækka tvöfalt þá 200%.

Sé ætlun að hann haldi hlutföllum sínum þá er smellt á **Constrain** valliðinn.

Einnig má nota **Rotate** til að snúa hlutnum og **Skew** til skekkja hann miðað við gráðuhalla.



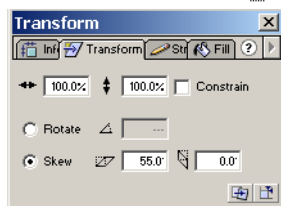
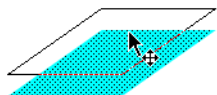
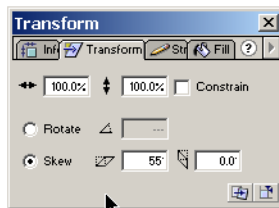
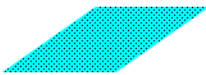
Transform afhjúpað

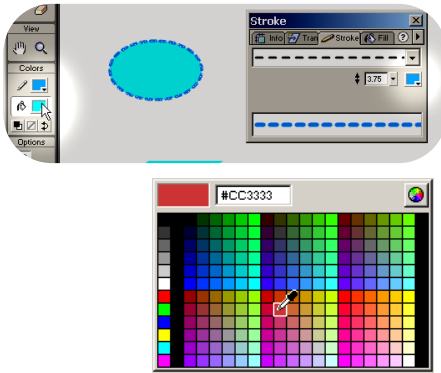
Hér er teiknaður ferningur, hann valinn og á **Info** valið **Skew**, slegin inn tala og ýtt á **Enter** sem skekkir ferninginn.

Með því að smella á annan af hnöppunum neðst til hægri (Copy and Transform), og sé ferningurinn enn valinn er búið til afrit af honum.

Sé þess gætt að smella ekki á neitt annað í millitíðinni, má velja ferninginn og draga hann til, og sé hann valinn áfram mætti setja nýjan lit á hann strax.

Er nú kominn skakkur ferningur með skugga.





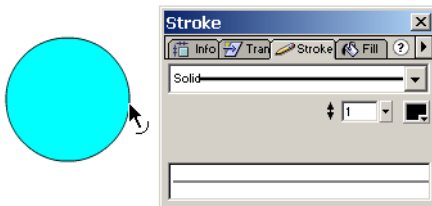
Litaspjald

Fá má litaspjald á ýmsum stöðum og þekkist á litlum ramma með svartri pílu í.

Sé smellt á rammann kemur spjaldið upp, og birtist dropateljari meðan músin er staðsett yfir því. Sé litur valinn, þá hverfur spjaldið og sá litur verður valinn.

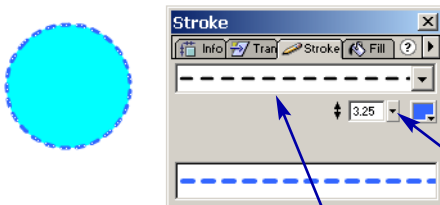
Efst til vinstri í spjaldinu sést gildandi litur og við hliðina á honum **Hexadecimal** gildi hans til notkunar á vefsíðum.

Stroke spjald



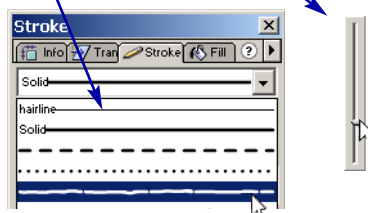
Þetta spjald er til að stilla línur í teikningum. Sé smellt á línu með Píluáhaldinu, má velja nýja stillingu fyrir þá línu. Nýja stillingin verður virk samstundis á þeirri línu sem valin var, en sé engin lína valin, þá verður þessi stilling sjálfgild fyrir nýjar línur.

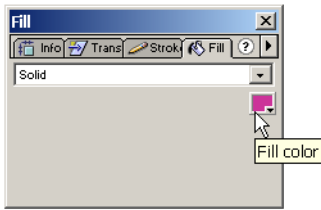
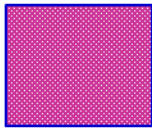
Hér til hliðar er lína valin í hringferli, henni breitt í punktalínu í fellivalmynd ofarlega, og þykkt hennar stillt á 3,25 pt (punkta).



Taktu eftir að stillistikunni fyrir þykkt sem kemur upp sé smellt á píluna hægramegin við töluna.

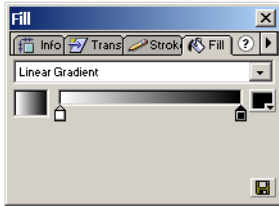
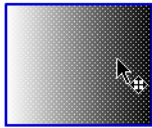
Sé smellt í punktinn við hlið þykktarstillisins, má velja lit af litaspjaldinu fyrir línuna.



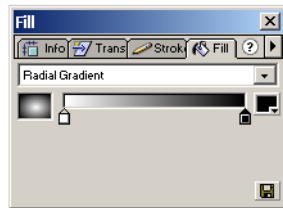
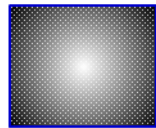


Fill spjald

Hér má velja óblandaðan lit fyrir fyllingu, en einnig má velja rastafyllingu, bæði línulega (**Linear**) og hringlaga (**Radial**) og punktamynd (**Bitmap**). Til þess að velja punktamynd þarf að vera búíð að sækja hana með File - Import.



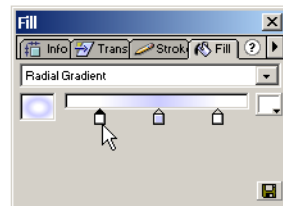
Þessi stilling, rétt eins og Stroke spjalðið tekur gildi samstundis fyrir valda myndeyningu en annars verðu hún sjálfgefin fyrir næsta myndflöt.



Fill/Gradient spjald

Hér til hliðar er valið **Radial Gradient** litafylling. Sjálfgefið er frá hvítum í svart. Hegðunin sem hér er útskýrð er eins fyrir Linear Gradient.

Sé smellt í einn af punktum á stillistikunni má draga til hvernig litirnir mætast. Sé smellt rétt neðan við hana, kemur nýr punktur og má einnig draga hann til.



Velja má nýjan lit fyrir valinn punkt (hann er ljómaður) með því að opna litaspjald með hnapp lengst til hægri í spjaldinu.

Þegar búíð er að stilla nýju rastafyllinguna að óskum, má smella á **Save** (hnappurinn neðst t.h.) og er þá stillingin sett á litaspjalðið.

Mixer og Swatches spjöld

Swatches spjaldið sýnir litaspjaldið og er hentugt að hafa uppi við þegar leitað er að réttum lit.

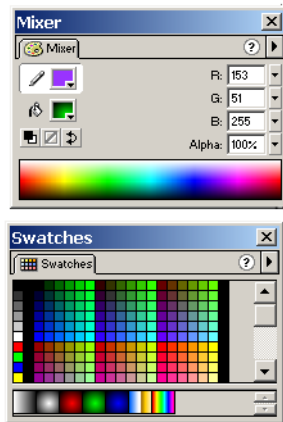
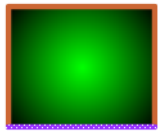
Neðst á því birast fáeinar rastafyllingar, og þær sem búnar hafa verið til á **Fill** spjaldu.

Mixer spjaldið er litablandari, hentugur ef búa þarf til nýjan lit. Flash býður sjálfkrafa uppá veflitina 216 sem öruggt er að allir vefskoðarar geta birt. Þó má blanda hvaða lit sem er, og jafnvel vista, þá er smellt í litla príhrninginn efst t.h. og valið **Save Colors**.

Spjöld dregin sundur

Flest spjöldin birtast hópuð (Group) í trogum, tvö og fleiri saman. Sé smellt með músinni í titil spjalds, má draga það út úr trogi sínu, bæði út á skjáinn svo það sé þar eitt og sér, eða yfir í önnur trog.

Algengt er að hönnuðir hópi saman í t.d. þrjú trog, þau spjöld sem þeir nota mest, og visti stillinguna með **Window - Save Panel Layout**.

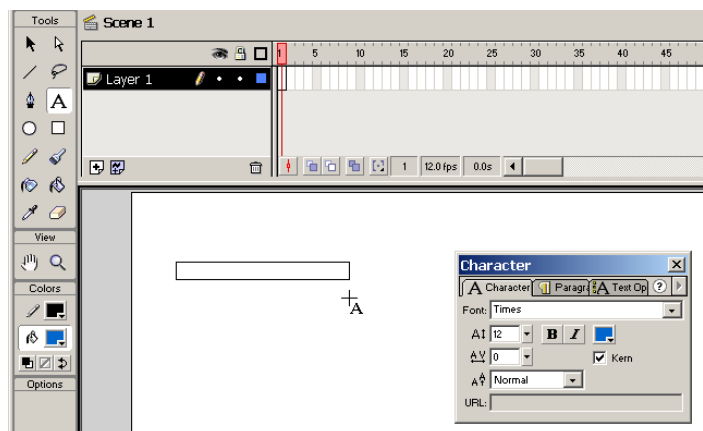


Texti

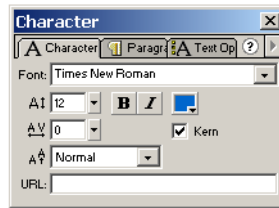
Ýmsar stillingar eru til fyrir texta. Fyrst þarf þó að velja A tólið og annaðhvort; smella á sviðið, eða draga út textaramma eins og hér er sýnt.

Sé smellt beint á sviðið, þá verður breidd textans eins löng og strengurinn sem ritaðu er. Þó má styðja á **Enter** til að línuskipta í textasvæðinu.

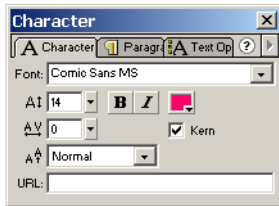
Sé dreginn út rammi, þá verður breidd textans aldrei meiri en ramminn segir til um, og sér þá Flash sjálfkrafa um línuskiptingu.



Litla gula hænán fann fræ.
Nei sko sagði litla gula
hænán! Ég fann fræ sagði
litla gula.



LITLA GULA
hænán fann FRÆ.
NEI SKO SAGÐI
LITLA GULA
HÆNÁN! ÉG
FANN FRÆ SAGÐI
LITLA GULA.



Breidd og stærð textasvæðis

Sé textarammi valinn, má breyta textastillingum fyrir allan textann í einu. Einnig má blokka (velja) stök orð og bókstafi og breytast þá aðeins þeir stafir.

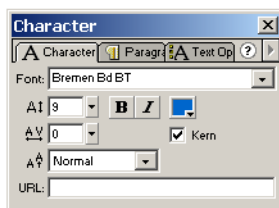
Lítill punktur er efst til hægri í textarammanum. Smella má í þennan punkt og með honum draga til breydd textasvæðisins.

Sé stillingin **View - Antialias text** valin, þá mun Flash leitast við að textinn sé ávallt sem mýkstur á skjánum.

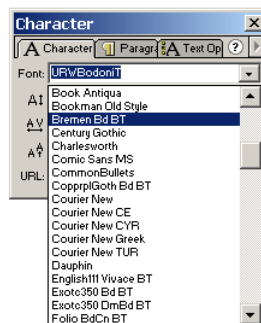
Velja má hvaða leturgerð sem er og allar algengustu textastillingar.

Æfing: Settu inn textann á myndunum, og prófaðu allar stillingarnar á **Character** spjaldinu.

LITLA GULA hænán fann FRÆ. NEI SKO SAGÐI LITLA GULA HÆNÁN! ÉG FANN FRÆ SAGÐI LITLA GULA



Litla gula hænán fann fræ.
Nei sko sagði litla gula
hænán! Ég fann fræ sagði
litla gula.



BREMEN BD BT

Leturgerðir

Þegar smelt er í fellivalmynd fyrir leturgerðir og leitað að leturgerð, birtist rammi með útliti þeirrar leturgerðar sem músin er staðsett á.

Þó vefsíður birti aðeins þær leturgerðir sem uppsettar eru á tölvum notenda, þá leitast Flash við að leyfa letri ávallt að birtast rétt hjá notendum.

Eftirfarandi þrjár leturgerðir eru efst í listanum, og mæla margir hönnuðir með að nota þær þegar því er viðkomandi, því þær eru uppsettar á öllum stýrikerfum:

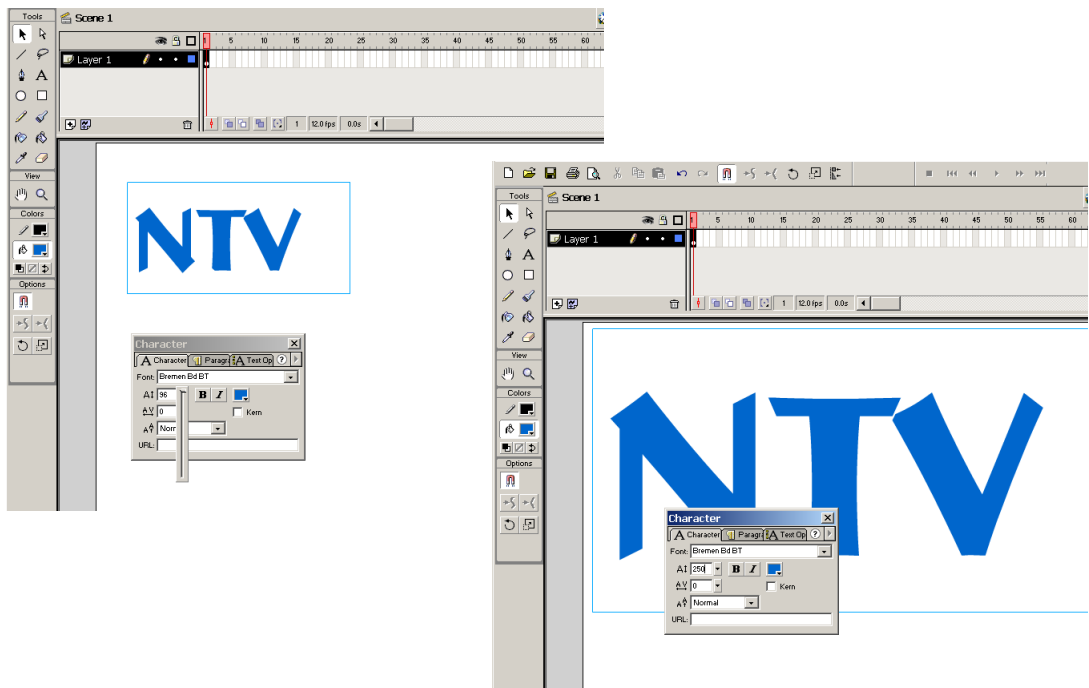
- _sans
- _serif
- _typewriter.

Leturstærðir

Þegar textastærð er breytt með **Character** spjaldinu, þá leyfir sleðinn sem dreginn er til (sama hegðun og þykkt línu á Stroke spjalði) aðeins að hámarksstærð texta sé 96 punktar.

Reglan er þó sú um allan texta í Windows umhverfi, þ.e. **True Type** leturgerðir að þær eru skalanlegar frá **1 til 500** punkta. Þess vegna má slá inn sína eigin punktastærð eins og gert er hér.

Annar eiginleiki er sá að ekki þarf nauðsynlega heila tölu, heldur má nota brotastærðir. Má til dæmis setja letur í 15,5 eða 14,8 ef þess er þörf. Flash leyfir að vísu ekki kommu (,) í slíkri stillingu, heldur verður að nota punkt (.) eða 15.5 eða 14.8.

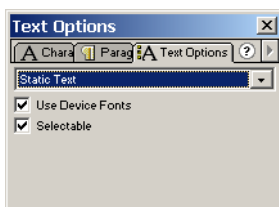


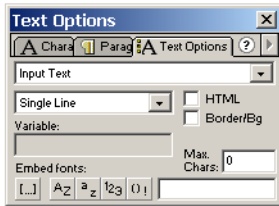
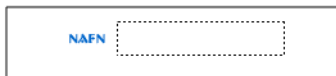
Device fonts

Á **Text Options** spjalði má velja stillinguna Use Device Fonts undir valliðnum **Static text**.

Þetta hefur þau áhrfi að Flash reynir ekki að grafa leturgerðina í myndskleiðinu svo notendur sjái þá leturgerð sem hönnuðurinn valdi, heldur *sambærilegar* leturgerðir á tölvu þess sem skoðar sýninguna.

Þetta gerir skjalið minna og léttara í flutningi, auk þess sem smátt letur getur orðið læsilegra. Hér má einnig skilgreina hvort slíkt letur sé veljanlegt (megi blokka með mús) þegar notendur skoða sýninguna.



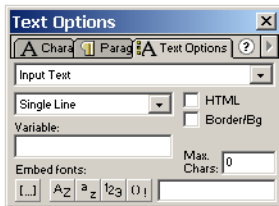
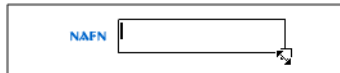


Innsláttarreitir fyrir vef-form

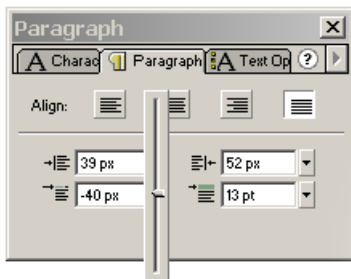
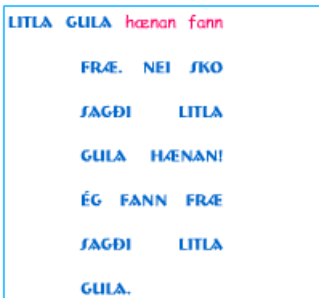
Sé búinn til textareitur, og á **Text Options** valið **Input text** breytist textasvæðið í innsláttarreit í myndskreiðinu.

Þá færast punkturinn efst t.h. niður í neðra hornið. Með punktinum má nú hækka og lækka reitinn, auk þess að breikka og mjókka. Ennþá má breyta leturgerð og útliti textans í reinum.

Velja má hvort innsláttarreitirinn sé ein lína eða fleiri. Einnig má breyta textasvæðinu í **Dynamic Text** og má þá stilla það á að lesa inn texta úr t.d. HTML síðu.



Á myndunum tveim hér til hliðar hefur verið smíðað einn innsláttar textareitur, annar með venjulegum texta, og feringur teiknaður utanum. Taktu eftir því á efstu myndinni að innsláttarreitir sjást sem punktalína þegar þeir eru ekki valdir.



Efnisgreinar

Texti í textareitum getur haft allar hefðbundnar stillingar fyrir efnisgreinar, næstum eins og í ritvinnsluforritum.

Hægt er að velja hægri-, miðju-, vinstri-, og hliðjöfnun og miðast jöfnun og aðrar stillingar við textareitinn sjálfann.

Stillingarnar þar neðanvið eru fyrir; inndrátt frá hægri, inndrátt frá vinstri, línubil og hvort efsta lína sé útdregin eða inndregin.

Stilla má með sleða eins og sést á myndinni, en einnig má slá inn hvaða gildi sem er. Ekki þarf að velja (blokka) textann, nóg er að hafa textabendil í reitnum eða velja reitinn með Píluáhaldu.

Spjöldin: Instance, Effect, Frame, Sound og Actions verða tekin fyrir aftar.

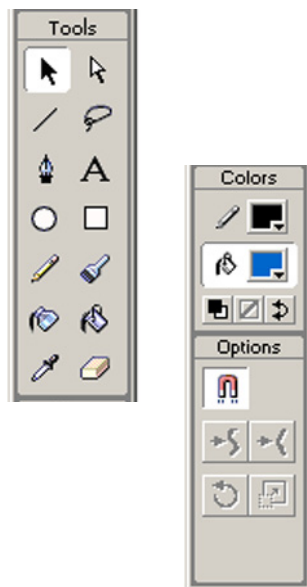
Teikning og litun forma

Flash býður upp á ágætis tækni til vektorateikninga. Einn af stærstu kostum þess er t.d. þjöppun skjala (í MB), sem gerir mögulegt að búa til allt upp í heilu teiknimyndirnar á netinu án þess að þær taki of mikið pláss.

Ef þér finnst erfitt að átta þig á nöfnum tólanna, skaltu athuga fremst í bókinni umfjöllun um áhaldastikuna.

Tólastika

Á tólastiku teikniáhalda eru öll þau teikniáhöld sem þarf til að vinna með teikningu, og best er að prófa þau öll. Hvert tól má stilla frekar, og sjást þær stillingar í neðri hluta stikunnar. Öll tólin geta haft línulit og fyllingu.



Línu og fyllingarlitur

Alltaf má smella í litla ferninginn fyrir línulit eða fyllingarlit. Tekur stillingin samstundis gildi fyrir þá myndeiningu sem er valin á sviðinu. Að öðrum kosti verður litastillingin í gildi fyrir næstu myndeiningu sem teiknuð er.

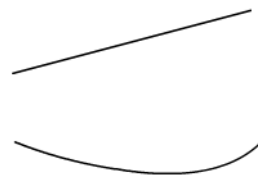
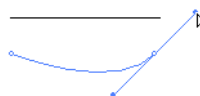
Línutól, Pennatól

Munurinn á þessum tveim tólum er talsverður. Línutólið teiknar beina línu og ef haldið er **shift** þegar teiknað er, verður línan annaðhvort lárétt eða lóðrétt.

Pennatólið hinsvegar teiknar sveigðar línur á milli punkta.

- 1 Smellt er með pennanum þar sem línan skal hefjast.
- 2 Aftur er smellt en annarsstaðar en músinni haldið niðri á meðan stýrilína er dregin til, sem myndar sveigju á línuna.
- 3 Sé smellt en ekki dregið, kemur bein lína.

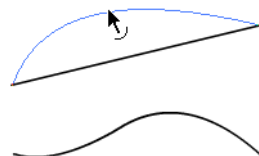
Ef ætlunin að loka línunni til að mynda lokað form, skal í lokin smellt í upphafspunktinn, og myndast þá litafyllt myndeining.



Breytingar á línum

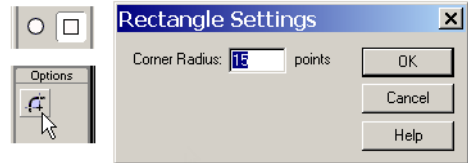
Þegar línur hafa verið teiknaðar, má miða músinni á línuna, smella og draga til. Ef miðað er í hornpunkta eða endapunkta, má færa punktana eingöngu en einnig má smella hvar sem er á línunni og sveigja hana til.

Eins og sést á myndunum hér til hliðar kemur ýmsit horntákn eða sveigjutákn í músina þegar þessi eiginleiki er virkur. Einnig má nota **Undirvalstækið** (hvíta pílan á tólastækunni) til að velja staka punkta í línunum og breyta t.d. stýrilínum þeirra.



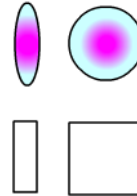
Ferningstólið

Ferningstólið teiknar ferning með litafyllingu og/eða útlínunum. Ef þú vilt fá ávalar útlínur á ferning, ýtið þið á viðeigandi hnapp (sjá mynd) sem opnar stillivalmynd fyrir hornradíus á ferninginn.



Hringferilstól

Hringferilstólið hefur engar aukastillingar umfram lit á fyllingu og/eða útlínunum.



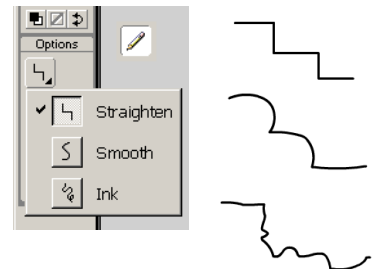
Shift lykillinn

Ef **Shift** er haldið niðri þegar teiknaður er hringferill verður hringurinn fullmótaður hringur, og hið sama á við um ferningstólið.

Blyantstólið

Ef teiknað er með blyantinum er hægt að velja um þrjá eiginleika sem hjálpa til við að teikna ýmist beina línu, mjúka línu eða krass. Flash reynir alltaf að hjálpa óstyrkum höndum.

Æfing: Teiknaðu hlið við hlið tröppur og sjávaröldur.



Málningarfatan

Með málningarfötuna valda farið í litina og þar neðst sjáið þið ýmsa rastafyllingarmöguleika prófið einhverja.

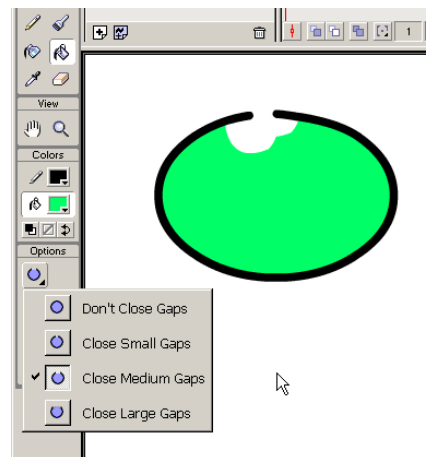
Sé teiknaður hringur með t.d. pennatólinu en honum ekki lokað, má setja á hann litafyllingu með fótunni. Eru til þess stillingar fyrir fótuna þar sem velja má hversu stórt gatið á ferlinum þarf að vera svo hún virki. Misjafnt er hversu næmur þessi eiginleiki er, og þarf að æfa hann nokkuð.

Blekbyttan

Þetta tól virkar svipað og málningarfatan, en á útlínur en ekki litafyllingar.

Teikning á grunnfleti

Gæta þarf að því (sjá umfjöllun um grunnflötsteikningu) að ef teiknað er með fyllingu og útlínunum, þá myndast tvær mynd-einingar. Fylling og lína en ekki hlutur með fyllingu og línu. Ef t.d. er smellt á fyllinguna og hún færð til, situr línan eftir. Sé tvísmellt á myndeyningu er valin línan og fyllingin samhliða.



Burstinn og strokleðrið

Bæði burstinn og strokleðrið hafa mjög svipaða eiginleika, utan þess að annar teiknar og hinn strokar út.

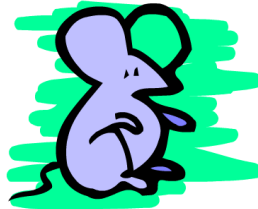
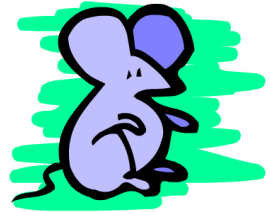
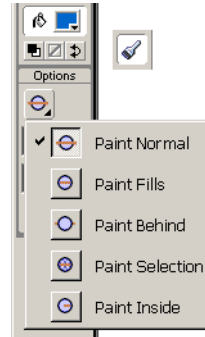
Báðir geta teiknað/strokað út:

- á bakvið litafyllingu/teikningu,
- ofaní litafyllingu,
- aðeins valda fyllingu,
- eða venjulega beint á það sem fyrir er

(Normal).

Miklu máli getur skipt þegar þessar stillingar eru valdar, hvar byrjað er að teikna/stroka út, til dæmis ef valið er **Paint inside** skiptir máli að byrja með áhaldinu að teikna á þeim lit sem teikna skal ofan í.

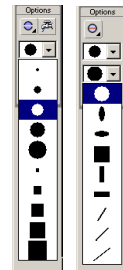
Músin hér til hliðar var lituð með: Paint Inside, Paint Normal og Paint behind.



Pennaoddar

Bæði strokleðrið og burstinn geta breytt pennaoddi sínum, hvort hann skuli vera kantaður eða ávalur.

Burstinn getur líka valið að hann sé á ská.



Pennaoddar burstans og strokleðrisins.

Æfingar

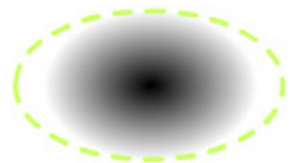
Ljósapera

- 1 Teiknið nú ljósaperu og litið hana eftir smekk. Notaðu Línutólið, Pennatólið, Hringferilstólið og þær litastillingar sem henta. Veldu **Edit - Undo** (Ctrl+Z) þegar þú gerir mistök.
- 2 Notaðu Burstatólið til að breyta ljósaperunni, og prófaðu allar stillingar fyrir það.
- 3 Prófaðu allar stillingar fyrir strokleðrið.



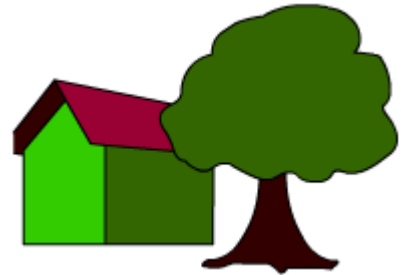
Hringur

- 1 Teiknaðu hring með svörtum útlínunum og engri (heldur ekki hvítri) litafyllingu.
- 2 Veldu blekbyttuna, stilltu á rauða 2pt punktalínu og smelltu á hringinn.
- 3 Búðu að lokum til línulega rastafyllingu (Linear Gradient) og helltu á hringinn með fötunni.



Hópur eða Grúppa (Group)

- 1 Teiknaðu tré, og við hliðina eitt hús.
- 2 Dragðu tréð á húsið, slepptu því þar, og reyndu svo að færa það af húsinu aftur.
- 3 Gerðu nú **Undo** þar til húsið verður aftur heilt.
- 4 Hópaðu nú húsið. Dragðu utan um það með Píluáholdinu, því næst skipunina **Modify - Group**. endurtaktu síðan skref 2.
- 5 Að lokum skaltu velja Píluáholdið og draga fering utan um hluta af trénu, smella á þennan hluta og draga til. Kemur þá í ljós enn eitt eðli teikningar á grunnfleti (Level).

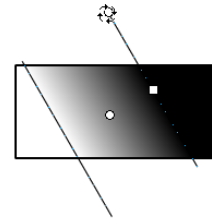
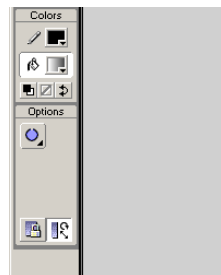


Fleiri teikningar

- 1 Æfðu nú frekar teikningu í Flash, teiknið til dæmis spaðaás, gleraugu, traktor, og Gretti (Garfield).

Rastafyllingar

Þegar fatan er valin eru tveir hnappar alveg neðst á tólastikunni sem stilla af hegðun á fyllingum. Þessir hnappar eiga fyrst og fremst við þegar rastafylling hefur verið valin (Linear og Gradient fill).

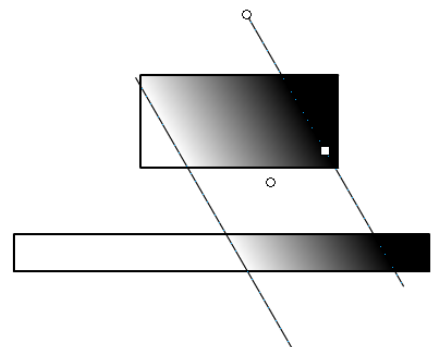
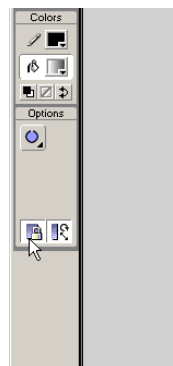


Snúningur fyllingar

Sé fatan valin og smelt á hnappinn til hægri (**Transform Fill**) má breyta hegðun fyllingarinnar á þrjá vegu.

Stillingarnar eru þrír punktar sem birtast á rastanum og eru: Snúningur, stefna og stærð.

Það gæti þurft að smella sérstaklega með músinni á fyllinguna til að stillingar þessar verði virkar. Einnig þarf stundum að breyta stækkun á skjámyndar (neðst til vinstri í glugganum) til að sjá stillingarnar.



Lock Fill hnappurinn leyfir fötunni að fylla marga hluti með sömu fyllingunni. Eru þeir þá fylltir með rastafyllingu eins og þeir væru einn hlutur.

Snúningur, teygni og línuhegðun

Sé Píluáhaldið valið, birtast fimm valmöguleikar neðst á tólastikunni.

Segulstálið virkar þannig að sé það virkt, og myndeyning (tilvik af táknum) valin á sviðinu birtist hringur sem sýnir miðju hlutarins og hvar megi sleppa honum.

Smooth og Straighten (næstu hnappar við) eru notaðir til að breyta línunum annaðhvort svo þær verði ávalar eða beinni eftir því sem við á.

Rotate (hnappurinn neðst til vinstri)

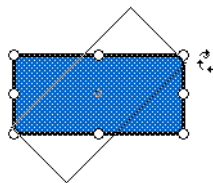
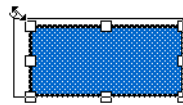
Sé myndeyning valin á sviðinu, birtast hringlaga punktar í kringum hana. Smella má í horning og er þá hægt að snúa henni.

Sé smellt í punktana á hliðunum má skekkja myndina.

Scale (hnappurinn neðst til hægri)

Sé myndeyningin valin þá birtast kantaðir punktar í kringum hana. Smella má í alla punktana og toga í hvaða átt sem er til að stækka eða minnka myndina.

Sé **Shift** lykli haldið og dregið á hornum myndeyningarinnar haldast stærðarhlutföll hennar þegar hún er stækkuð eða minnkuð.



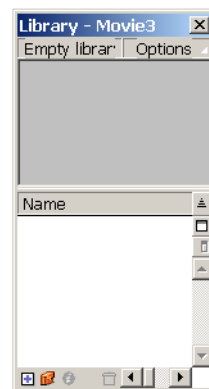
Tákn (symbols)

Teikning í Flash er ætluð í tvennskönar tilgangi. Í upphafi var forritið smíðað með það að markmiði að leyfa sem mest *eðlilega* teiknivinnubrögð. Síðar þróaðist forritið í að vera sköpunartól fyrir myndskreið sem hentuðu vefnum, og *meir en það*.

Þess vegna er meðöndlun teikninga dálítið óvenjuleg í Flash, sé miðað við t.d. Freehand. Ef þú vilt til dæmis hreyfa mynd eða búa til hnapp, verður myndin að vera tákn (symbol).

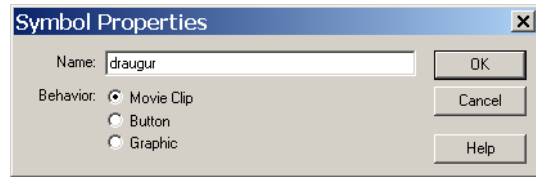
Æfing:

- 1 Teiknaðu draug eins og hér sést.
- 2 Tvísmelltu á myndina svo að hún sé öll valin og smelltuá **insert - convert to symbol** (F8).



Macromedia Flash 5

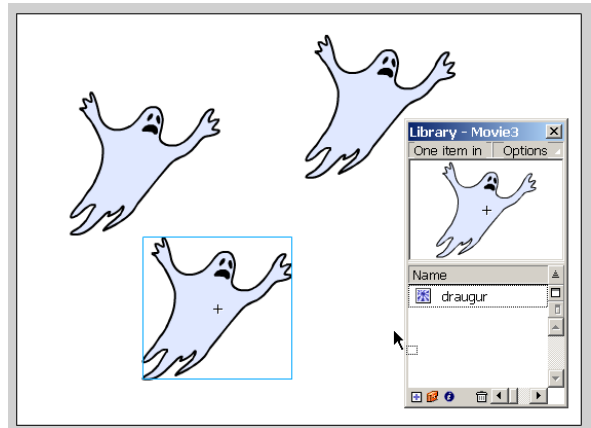
- 3 Í nafnreitinn skaltu skrifa draugur.
Nú ætti draugurinn að vera orðin ein tákmynd ekki bara útlínur og fylling.
- 4 Smelltu nú á **window - library**.
Þar ætti myndin að sjást og má draga hana út á skjáborðið.
Hægt er að nota sömu myndina aftur og aftur.
- 5 Dragðu tvo drauga út á skjáborðið og hafðu þá sinn á hverjum staðnum.



Þegar teikningu hefur verið breytt í ták, þá má birta hana hvar sem er í myndskreiðinu, og skiptir þá litlu máli hversu oft hún kemur fyrir eða hvar, stærð skjalsins þegar það fer á Netið verður mjög lítil.

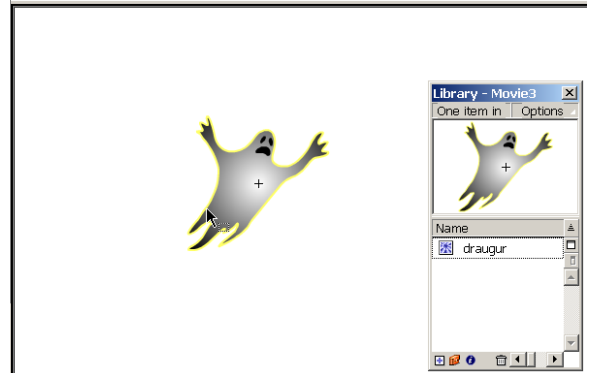
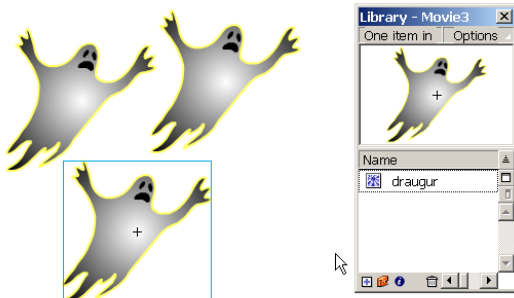
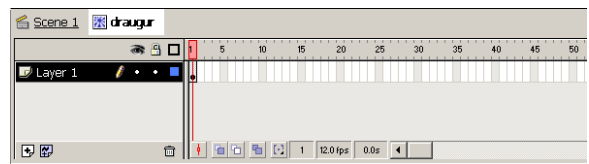
Einnig mun táknið í safninu (Library) verða ráðandi fyrir útlit allra tilvika sinna í myndskreiðinu. Sé lit táknsins breytt, þá mun sú breyting birtast í öllum tilvikunum.

Er jafnan talað um **ták**n eða Symbol fyrir myndina í Library. Hinsvegar eru **tilvik** (Instance) táknsins þegar táknið hefur verið dregið á sviðið.



Tákni breytt

- 1 Veldu nú einn draug og síðan **Edit - Edit Symbols**.
- 2 Prófaðu að eiga eitthvað við hann, til dæmis lita og bæta á hann nefi.
- 3 Veldu nú **Edit - Edit Movie** og takið eftir því að öll tilvik (Instances) draugsins hafa breyst.



Tilvikum breytt

Tilvik tákna (Instance) geta ekki breyst sjálf, en þó fengið hvert sitt tilbrigði (Effect).

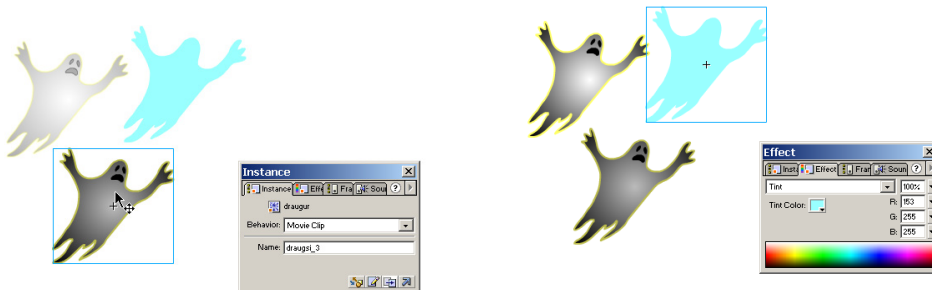
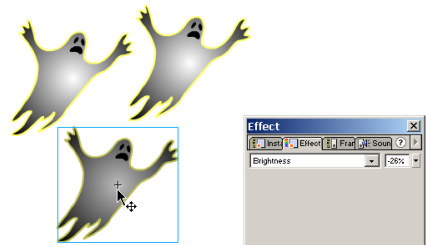
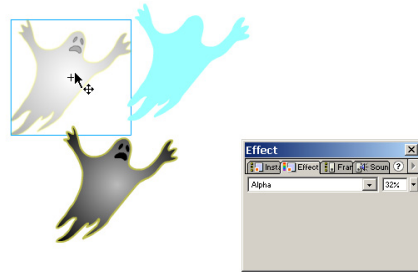
- 1 Veldu nú eitt tilvik draugsins með því að smella á hann. Síðan velurðu **Modify - Instance** og þar **effect flipann**
- 2 Prófum nú mismunandi tilbrigði af Effect spjaldi:

Alpha til þess að gera gegnsæi.

Tint til að breyta lit tilviksins.

Brightness til að breyta birtustigi.

Hafðu þrjú tilvik á sviðinu, veldu síðan eina stillingu fyrir hvert tilvik. Notaðu myndirnar hér til hliðar til hliðsjónar.

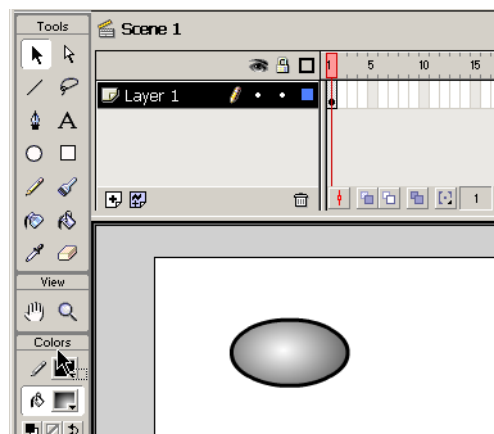


Hnappar (Buttons)

Einn höfðustyrkur Flash sem vef-verkfæri er að hafa hnappa í myndskleiðum sínum. Tilgangur hnappanna er jú ávallt að hægt sé að smella á þá.

Dæmi um notkun hnappa gætu verið að opna nýja vefsíðu svipað tenglum í vefsíðum, að skjótast á milli ramma í myndskleiðinu eða að gera breytingar á ástandi þess.

Mikilvægt er að hafa í huga að hnappar eru tákna (Symbols) með sérstakri hegðun og sínum eigin römmum fyrir hegðun.



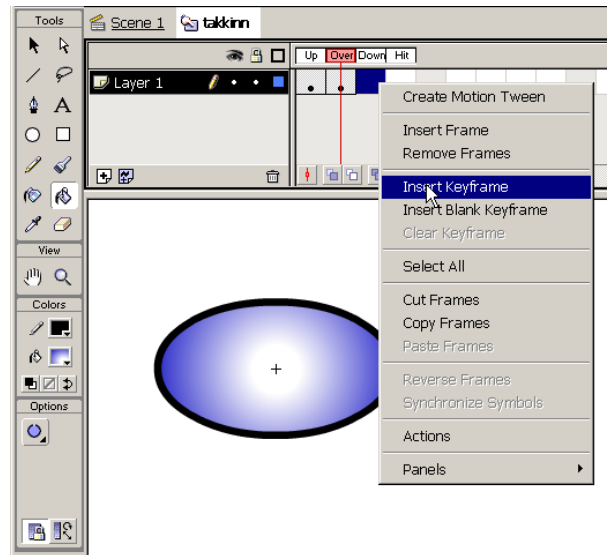
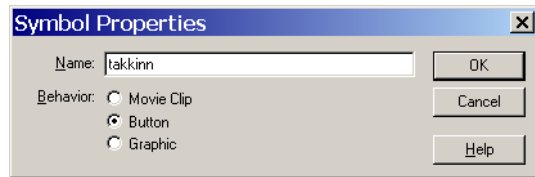
Að búa til hnapp

- 1 Búðu til hring á sviðinu (breytir engu hversu stór hann er) og litaðu hann.
- 2 Tvísmelltu á hringinn og veldu á **Insert - Convert to Symbol**, smelltu á **Button** valmöguleika og gefðu honum nafn.
- 3 Passað að hringurinn sé valinn og veldu **Edit - Edit Symbols** og þá ætti að birtast nýtt viðmót á tímalínunni:

Taktu eftir að hnappurinn á sína eigin tímalínu og pláss fyrir að lágmarki fjóra ramma á henni.

Rammarnir eru Up, Over, Down og Hit. Hver rammi er ætlaður fyrir útlit hnappsins eftir því hvort músin er: „ekki yfir“, „er yfir“, „haldið niðri“ eða „búið að smella“.

- 4 Veldu rammann sem er neðan við **over**. Smelltu á **Insert - Keyframe**, oftast er hægrismellt í rammann og valið þannig. Passaðu að sleðinn liggi yfir **over**.
- 5 Litaðu nú hringinn í einhverjum öðrum lit. Endurtaktu þetta bæði á **Down** og **Hit**. Ekki er *alltaf* nauðsynlegt að setja ramma í **Hit**.
- 6 Smelltu að lokum á **Edit - Edit movie**. Veldu nú **Control - Enable Simple Buttons** og getur þá prófað hnappinn. Til að hægt sé að velja hann og breyta, verður að taka hakið af **Control - Enable Simple Buttons**.



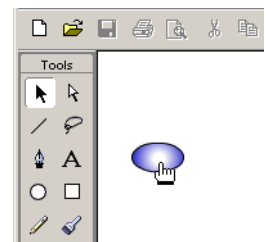
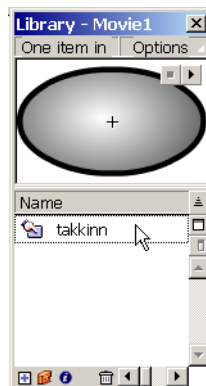
Hnappar með aðgerðum (Actions)

Hér á undan er kennd aðferðin við smíði á flestum hnöppum. Hnappurinn getur þó ekkert gert sjálfur, heldur þarf að draga tilvik hans á sviðið, velja hvert tilvik fyrir sig og skilgreina hegðun (Action) fyrir það.

- 1 Byrjaðu á að búa til hnapp eins og fjallað er um hér að framan. Ekki nota sama hnappinn, smíðaðu frekar frá grunni.

Myndin sýnir hvar búið er að smíða hnappinn og opna **Library** valmyndina sem er safnlisti allra tákna.

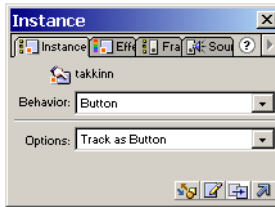
- 2 Dragðu tvö tilvik út á sviðið og raðaðu þeim upp hlið við hlið. Það borgar sig að athuga með **Control - Enable Simple Buttons** að hnapparnir virki.



- Opnaðu nú **Window - Panels - Instance**, ef merkt er við spjalðið, þá skaltu finna það á skjánum.

Í þessu spjalði fást upplýsingar um nafn táknsins sem stjórnar tilvikinu, hvert eðli þess er: Graphic, Button eða Movie clip.

Fullvissaðu þig um að eðli tilvikanna sér Button.

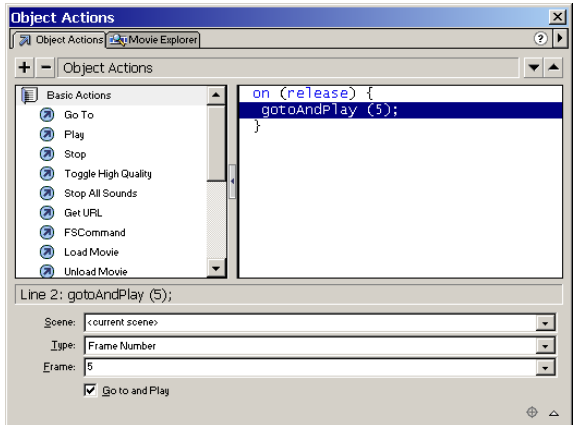


Aðgerðir: flakka innan myndskaiðs

- Nú skaltu **hægrismella** á fyrri hnappinn og velja **Actions**.

Í Object Actions spjaldinu undir **Basic Actions** skaltu finna aðgerðina **Go To** og annað hvort draga hana yfir í hægrri hlið spjaldsins, eða tvísmella á hana.

Í neðri hlið spjaldsins skaltu nú skilgreina hegðunina frekar þ.e. í **Frame number** skaltu slá inn **1** sem færðbreytu.



Aðgerðir: flakka á vefsíðu

- Framkvæmdu nú samskonar fyrir síðara hnapp-tilvikið, nema í stað Go To skaltu velja **Get Url**.

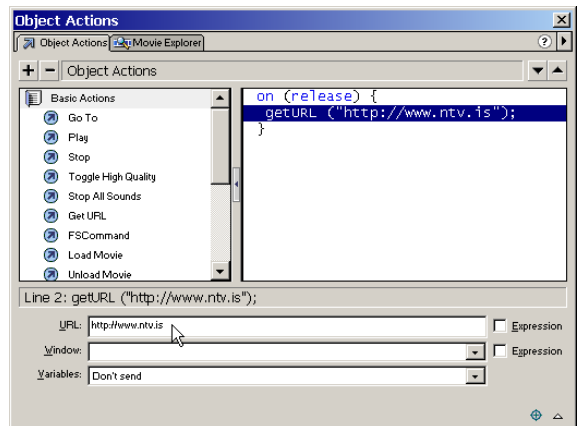
Á neðri hlið spjaldsins skaltu slá inn í URL: `http://www.hel.is`

Window má vera tómt.

Nú hafa báðir hnapparnir fengið hegðun, annar flakkar á ramma 5 í myndskaiðinu, hinn sækir heimasíðu Hugstofnunnar HEL.

- Smelltu að lokum á Control - Test Movie til að athuga hvernig hegðunin virkar.

Til að fyrri hnappurinn virki eðlilega þarf að hægrismella í ramma 5 á tímalínunni og velja þar Insert Keyframe.



Hnappur með forritaðri (visibility) aðgerð

Að taka fyrstu skrefin í ActionScript, forritunarmáli Flash, er auðvelt og ekki þarf mikla þekkingu á forritun til þess. Þessi bók fer ekki djúpt í slíkt en eftirfarandi bækur hafa reynst höfundi góð byrjun:

Flash 4 Magic frá New Riders og Macromedia Flash 5 Creative web animation frá Macromedia Press. Sú fyrri einblínir á töfrabrögð með ActionScript en sú síðari er fyrir bæði byrjendur og lengra komna í Flash og veitir mjög góðan grunn í ActionScript.

Mikilvægt er að hafa í huga að nærri öll forritun í Flash er tengd beint við hluti, t.d. getur hnappur haft skrift til að sækja vefsíðu eða fara á tiltekinn ramma. Aðalatriðið er að tilvik og rammar geta haft skriftir á bak við sig.

Hér er ætlunin að nota aðferðina `setProperty` sem má nota til að breyta eiginleikum hluta. Eiginleikar gætu verið staðsetning á sviði (`_X` og `_Y`), stærð (`_width` og `_height`) eða sýnileiki (`_visibility`).

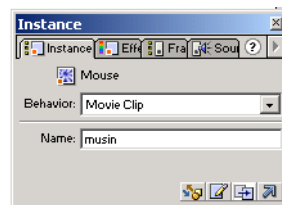
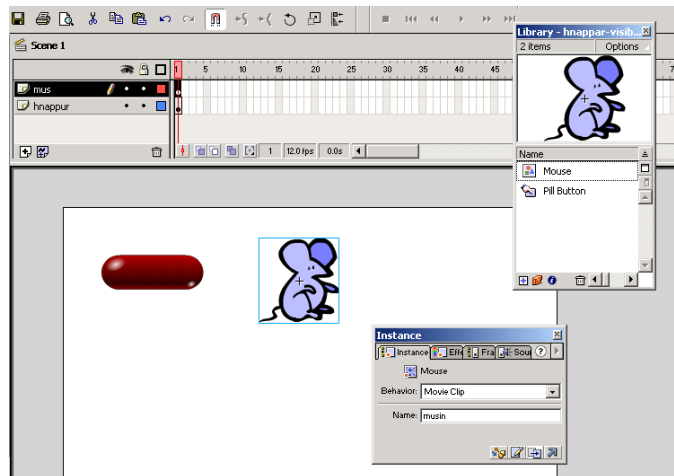
Tilvik af hnapp og hreyfimynd

- 1 Byrjaðu á að setja tilvik af hnapp á sviðið og einnig tilvik af hreyfimyndatákni (Movie clip).

Bæði táknin sem sjást í myndunum á þessari síðu voru sótt í **Window - Common Libraries - Buttons og Graphics**. Músartáknið er af tegundinni Graphic.

- 2 Þegar þú hefur dregið tilvik af músinni á sviðið, skaltu finna **Instance** spjaldið og breyta þar hegðun (Behavior) tilviksins í **Movie clip**.

Þá muntu geta gefið tilvikinu nafnið **musin**, miklu skiptir að þetta heppnist rétt.

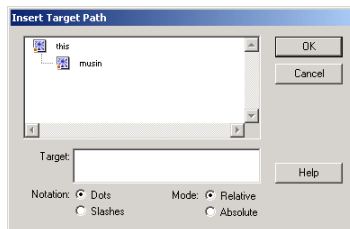
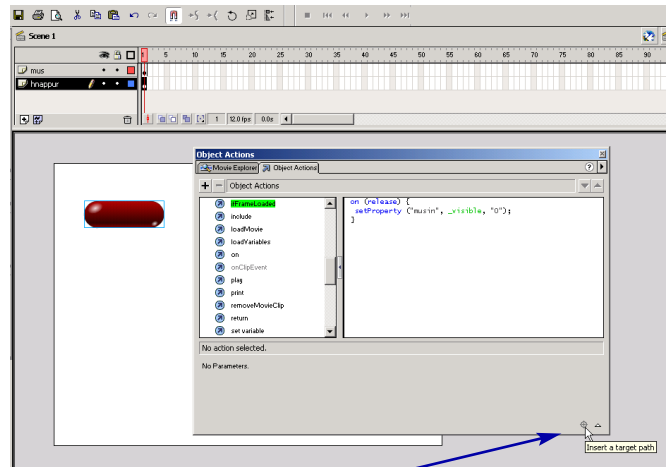


- Nú skaltu velja hnapp tilvikið með hægri músarhnapp, velja **Actions** spjaldið og finna aðferðina **setProperty**.

Á neðri helmingi spjaldsins skaltu setja:
Property: `_visible(visibility)`
Target: Musin
Value: 0.

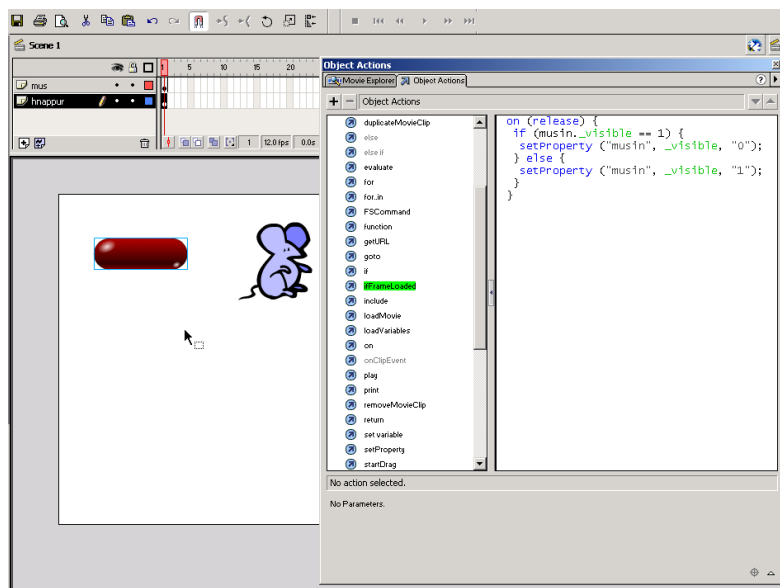
Notaðu krosshárin neðst til hægri til að fá upp mynd sem leyfir þér að velja nafn músarinnar (sjá mynd).

- Eftir að þú hefur prófað myndina með Control - Test movie, skaltu setja inn kóðann neðst á síðunni. Þá á hnappurinn að geta ýmist birt eða falið músina á víxl.



Kóðinn

```
on (release) {
  if (musin._visible == 1) {
    setProperty ("musin", _visible, "0");
  } else {
    setProperty ("musin", _visible, "1");
  }
}
```



Lagskiptingar

Í Flash er mikilvægt að skipta mynd á sviðinu upp í lagskiptingar. Reglan er sú að sé einhver myndeining sett á hreyfingu þá skuli sú hreyfing eiga sitt eigið lag.

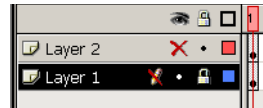
Oft þarf fjöldann allan af lögum meðan unnið er, og er sjaldan að hönnunarskjal hafi færri en fimm.

Mjög mikilvægt er að gefa öllum lögum sín eigin nöfn, og að þau séu lýsandi fyrir innihald sitt. Mun það auðvelda alla vinnu til muna.

Smella má í nafn lags og draga það upp fyrir eða niðurfyrir önnur, og má þannig breyt hvernig hlutir birtast á sviðinu.

Einnig má fela og læsta lögum. Er oft læst lögum sem ekki á að vinna með, meðan unnið er á öðrum. Einnig eru lög falin svo sýn þeirra trufli ekki sýn á önnur meðan unnið er.

Þó lag sé falið í hönnun, þá hefur það engin áhrif á lokaútkomuna þegar á vefinn kemur, þá munu öll lög í skjalinu sjást.



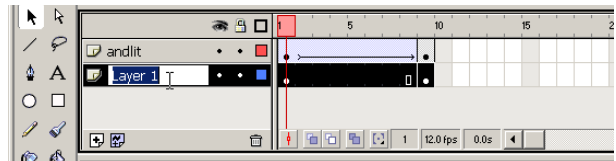
Hér er efra lagið falið og hið neðra læst.



Hér er verið að endurnefna lag.



Hnappurinn lengst til vinstri býr til nýtt lag. Fatan er til að eyða lagi.



*Hér eru tvö lög í myndinni og bæði hafa níu ramma. Efri ramminn inniheldur **Motion Tween** og á því neðra er mynd sem er eins í þeim öllum.*

Tímalínan

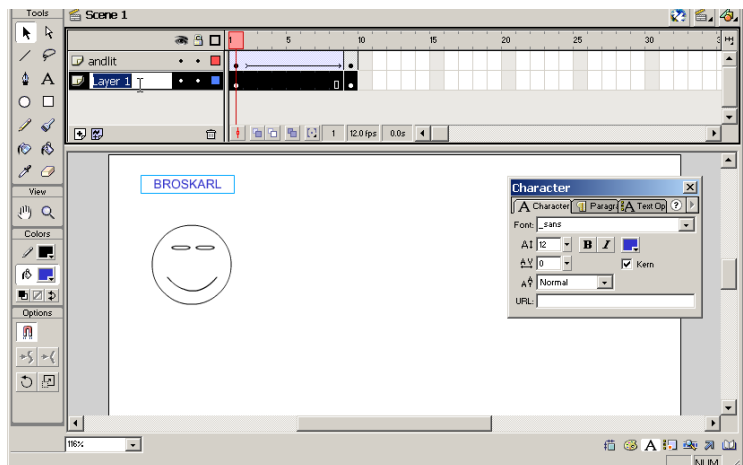
Tímalínan stjórnar myndlífgun í Flash. Hver rammi á tímalínunni táknar sjálfstæða mynd á teiknisviðinu og má teikna hvað sem er á því.

Þegar myndskleiðið (Video) verður síðar sett t.d. á vefinn, þá eru sýndir c.a. 12 til 24 ramar á sekúndu, og úr verður lifandi hreyfing þegar Flash birtir hvern ramma/sviðsmynd á fætur annarri.

Myndlífgun (animation) fer þá þannig fram að sett er mynd í ramma t.d. númer 1, síðan er önnur mynd næstum eins sett t.d. í ramma 10. Þá er skilgreind **Motion Tween** eða **Shape Tween**, sem Flash túlkar þannig að myndin í ramma eitt breytist ramma fyrir ramma í myndina í ramma 10.

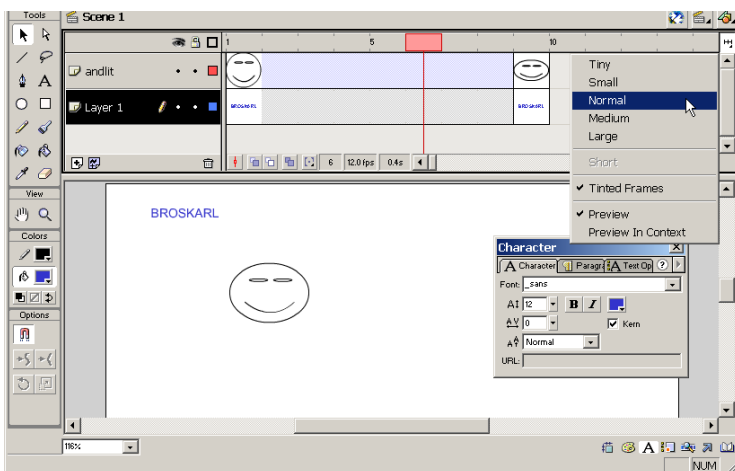
Æfing

Gerðu skjal eins og hér sést, teiknaðu broskarl og settu texta í ramma 1. Hafðu broskarlinn á sér lagi.



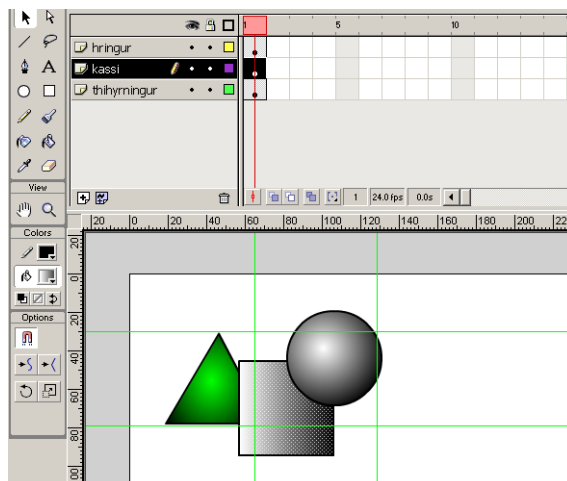
Smelltu með hægrihnapp músar í ramma 9, og veldu **Insert Keyframe**.

Síðan smellir þú hvar sem er á því lagi, milli ramma 1 og 9, með hægrihnapp og velur **Create Motion Tween**.



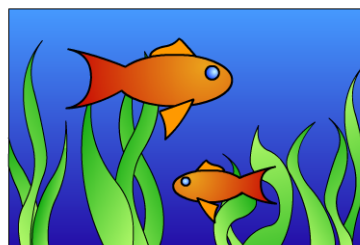
Æfing í lagskiptingu

- 1 Gerið nú hring, þríhyrning og kassa allt sitt á hverju lagi, og skírið hvert lag viðeigandi nafni með því að tvísmella á nafnið á laginu á tímalínunni.
- 2 Prufið nú að velja hvert lag fyrir sig og takið eftir því að hluturinn sem er á laginu velst líka.
- 3 Til að breyta uppröðun á lögum veljið þið þau og dragið yfir hvort annað.



Æfing í myndlífgun

- 1 Teiknaðu mynd af fiskabúrinu hér til hægri. Gerðu þó aðeins annan fiskinn.
- 2 Bakgrunnurinn sé á einu lagi, gróðurinn á einu og fiskurinn á einu.
- 3 Veldu fiskinn og búðu til úr honum tákn með **Insert - Convert to Symbol**.
- 4 Búðu til nýtt lag og dragðu nýtt tilvik af fisk táknu yfir á það lag, minnkaðu það og staðsettu eins og minni fiskinn á myndinni.
- 5 Búðu nú til nýjan lykilramma (**Insert - Keyframe**) í ramma 20 á hvoru fiska lagi fyrir sig. Hægri-smelltu í þeim báðum einhversstaðar á milli ramma 1 og 20, og veldu **Create Motion Tween**.
- 6 Að lokum færirðu til fiskana í ramma 20 og skoðar svo myndina með **Control - Test Movie**.
- 7 Láttu fiskana synda framm og til baka.



Tímalínan og lykilrammar

Á tímalínunni sést alltaf vel afmarkað hvar myndскеið á sér stað innan aðal skjalsins, sem einnig er myndскеið. Segja má að tímalínan geti innihaldið myndскеið inni í myndскеiði inni í aðal myndскеiði.

Þegar myndскеið hefst, þá hefst það alltaf í lykilramma, sem er sá rammi sem inniheldur fyrsta útlitið og endar í öðrum. Á milli þess fyrri og aftari mega vera eins margir rammar og óskað er. Flash getur skilgreint einhverskonar myndbreytingu á milli lykilrammanna, en það er þó ekki nauðsynlegt.

Aðalatriðið er að rammi fyrir ramma er ólík mynd á sviðinu, og dugar það til að búa til myndскеið.

Æfing sem notar lykilramma

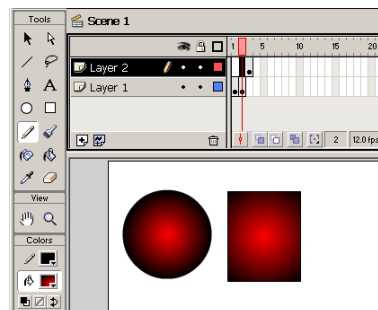
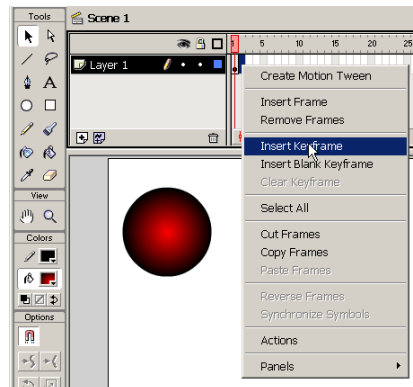
- 1 Fyrst er teiknaður hringferill í ramma 1 á Layer 1. Hann er fylltur með hringlaga rastafyllingu (**Radial Gradient**).
- 2 Næst er hægrismellt með mús í ramma 2, og valið **Insert Keyframe**. Þá afritast hringferillinn yfir í nýja lykilrammann, og má breyta honum þar.

Hér er teiknaður ferningur og fylltur með samskonar fyllingu og hringferillinn.

- 3 Nú er búið til nýtt lag, Layer 2. Á þessu nýja lagi er hægrismellt í ramma 3 og settur inn nýr lykilrammi.



Tvö lög. Á því efra eru tvö myndскеið, hvort með sína lykilramma. Hið neðra hefur aðins eitt slíkt.



Í nýja rammanum er teiknaður óreglulegur lokaður ferill með pennatólinu

- 4 Í lokin er settur lykilrammi í ramma 10. Birtist kantað tákn í rammanum framanvið þann nýja, til að sýna hvar myndskaið endar, en það hefst í svarta punktinum.
- 5 Nú er Layer 2 dregið niður fyrir Layer 1, svo ferillinn birtins neðan við ferlana á Layer 1. Fremst í laginu ættu að vera þrír tómir rammar.
- 6 Nú er hægrismellt í ramma 3 á Layer 1 og valið **Insert Frame** sem leyfir ferlunum að birtast lengur í myndskaiðinu. Þetta er þrisvar til fjórum sinnum á báða rammana sem hafa svarta punkt (fyrsti lykilrammi í myndskaiði).

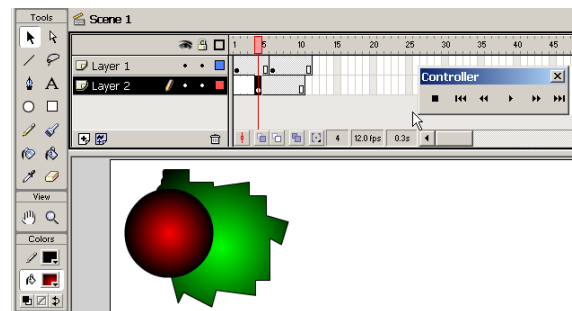
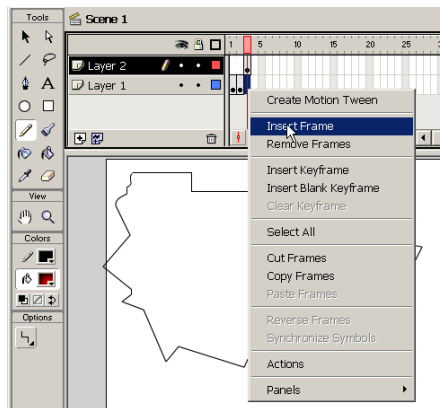
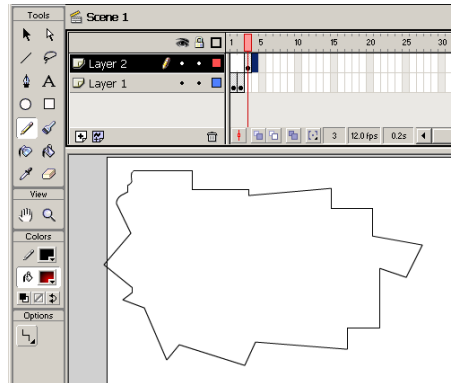
Til að stilla sýninguna má draga bæði rammana með svarta punktinum og þeim kantaða, fram og til baka.

- 7 Í lokin er **Controller** tækjastíkan dregin út á skjáinn og notaður Play hnappur til að prófa spilun.

Einnig má styðja á **Enter** á lyklaborðinu í sama tilgangi, eða **Ctrl+Enter** til að gera **Control - Test Movie**.

Ef Controller stíkan er falin finnst hún í **Window - Toolbars**.

- 8 Til að breyta útliti ferlanna á myndskaiðum sínum, þarf að finna **Frame** spjalðið fyrir hvern upphafs lykilramma (svörtu punktarnir) og á því velja **Tweening - Shape**. Síðan má breyta útliti ferlanna í aftasta lykilramma fyrir hvert svæði.



Hnappur ferðast um myndskaiðið

- 1 Byrjaðu á að setja hnapp á sviðið í ramma 1. Veldu síðan ramma 20 á tímalínunni, með hægri mús og veldu **Insert Keyframe**.

Settu þar textann: „Þetta er rammi tuttugu.“

- 2 Dragðu nú rauða spilunarsleðann aftur á ramma 1. Hægrismelltu á hnappinn og veldu **Actions** á spjaldinu sem kemur upp.

Ýttu á **+hnappinn** efst til vinstri og veldu **Go To**.

Nú er sett *Actionscript* aðgerð hægra megin í spjaldinu. Hafðu það valið og settu inn **20** í **Frame number** neðst á spjaldinu.

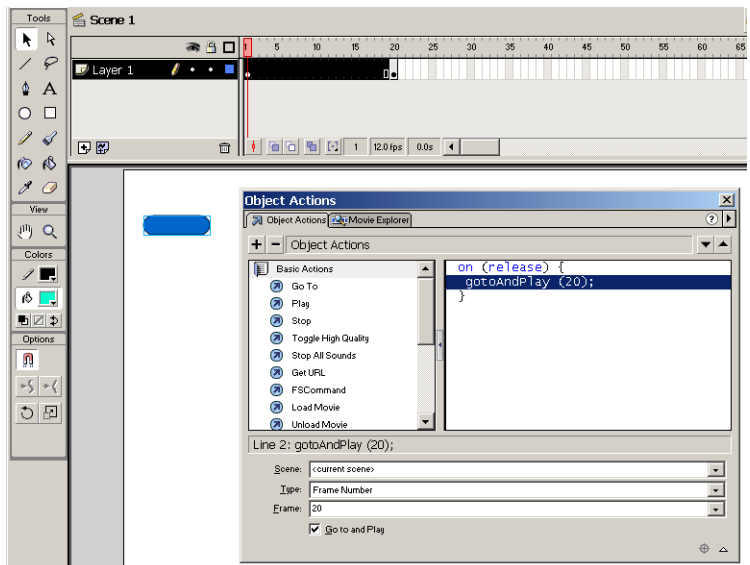
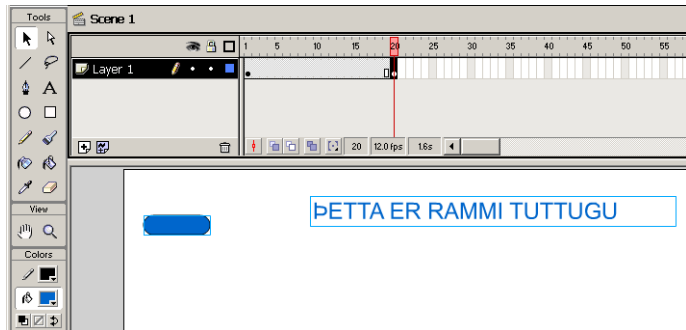
- 3 Hafðu tímasleðinn (rauði spilhausinn á tímalínunni) sé á ramma 1, gerðu hnappinn virkan (Control - Enable Simple Buttons) og prófaðu hann með músinni.

- 4 Ef gengið væri frá skjalinu núna, þá spilast frá fyrsta ramma að þeim síðasta á þess að stoppa. Prófaðu það með **Control - Test Movie**. Það sem þarf er að segja skjalinu hvenær á að stoppa!

- 5 Tvísmelltu á lykilrammann í ramma 1. Þá opnast **Frame Actions**, sem er sama spjald og var notað í skrefi 2.

Opnaðu **Basic Actions** hægra megin, eða notaðu **+hnappinn**. Finndu þar **stop** aðgerðina og dragðu yfir í hægri hlið spjaldsins.

Þá ætti að koma lítið a fyrir ofan lykilrammann, sem skipar myndskaiðinu að stoppa þangað til annað kemur í ljós.

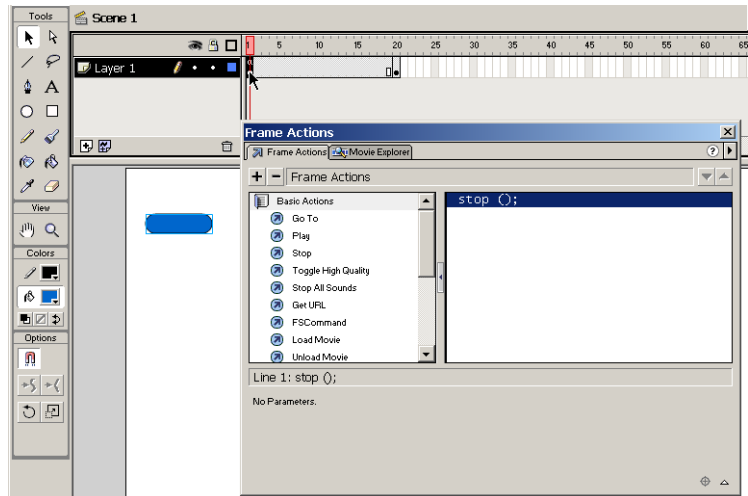


- Settu inn samskonar stop aðgerð í lykilrammann í ramma 20.

Bættu inn nýrri aðgerð á hnappinn sem þar er:

```
on (release) {
    gotoAndStop
    (1);
}
```

Settu inn textann „Þetta er rammi 1“ í ramma 1.



Hringur sem fer á ferð

- Teiknaðu hring með **Linear Gradient** fyllingu í ramma 1.

Tvísmelltu á hann og veldu **insert - convert to symbol**, vedlu þar graphic og nefndu tákníð *hringur*.

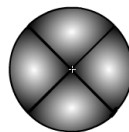
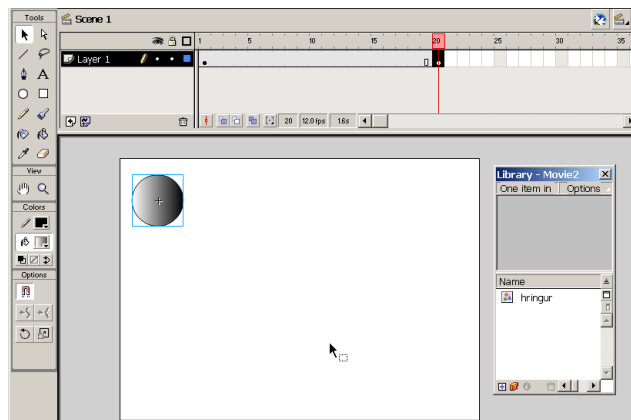
- Smelltu á ramma 20, og veldu **Insert - Keyframe**.

Passaðu að spilhausinn sé staddur á ramma 20 og dragðu hringinn efst í vinstra hornið.

- Veldu nú á lykilrammann á ramma 1 og opnaðu **Frame** spjaldið (Window - Panels - Frame).

Veljið **Motion** í **Tweening** felliglugganum og stytstu á **Enter**. Prófaðu að draga spilhausinn (sá rauði) fram og til baka.

- Opnaðu nú **Library** listann, finndu þar hringtákníð. Smelltu á það með hægri músarhnapp og veldu **Edit**. Þá opnast sérstakt svið þar sem þú getur breytt tákninu. Breyttu því í mynd eins og hér sést.



Hringur framhald

- 1 Ef þú hefur breytt hringnum í stíl við myndina, þá veldu ramma 30 með því að smella á hann og svo á **Insert - Keyframe**.

Í nýja rammanum skaltu draga hringinn lengst til hægri á sviðinu.

- 2 Með spilhausinn staddann ramma 30. Veldu **Windows - Panels - Transform** til að athuga hvort það spjald sé opið.

Sláðu inn **200%** í **Scale**, smelltu á **Constrain** og sláðu inn **180** í **Rotation**. Styddu síðan á **Enter**.

- 3 Nú velurðu einhvernn ramma á milli 20 og 30 og síðan **Insert - Create Motion Tween**.

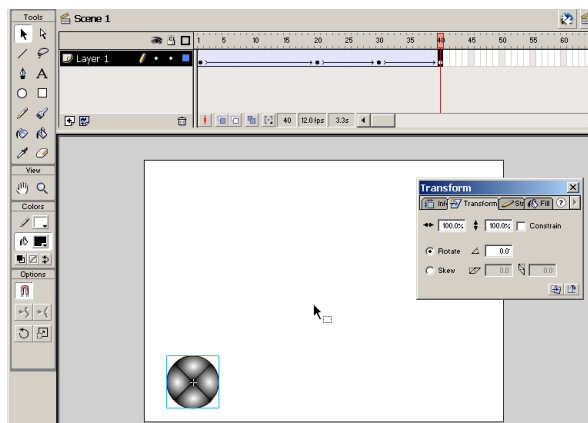
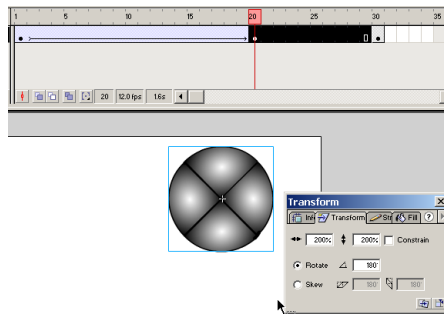
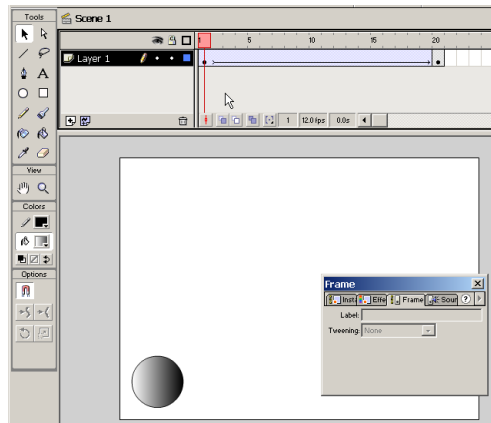
Veldu nú ramma 1 og síðan **Control - Play**.

- 4 Settu inn lykilramma í ramma 40, og í **Transform** skaltu setja inn **100%** í scale.

Færðu nú hringinn hvert sem þú vilt.

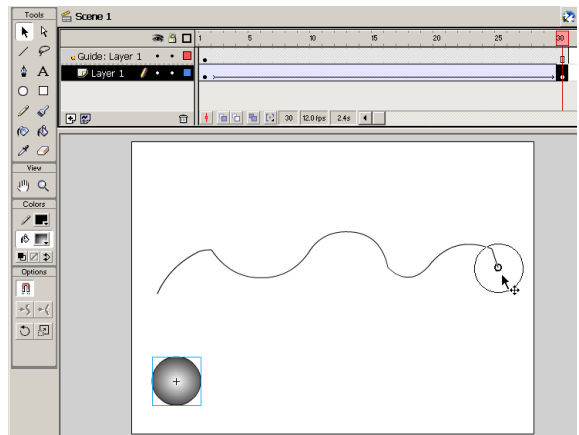
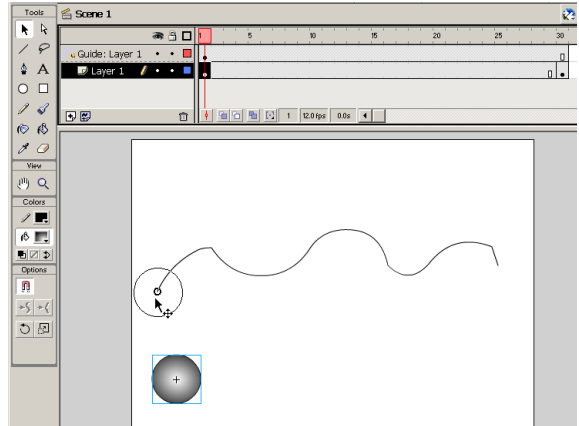
Veldu einhvern ramma á milli 30 og 40 og **Insert - Create Motion Tween**.

Veldu að lokum ramma 1 og Control - Play, eða Ctrl+Enter.



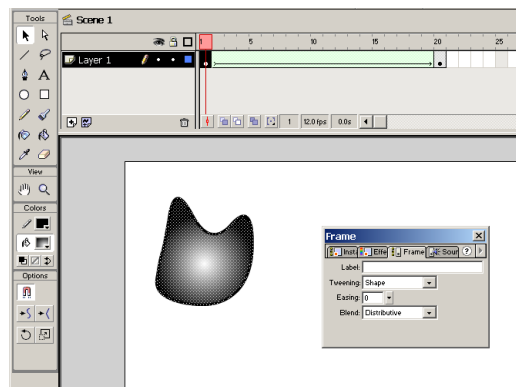
Mynd hreyfð eftir línu

- 1 Búðu nú til hring neðst til vinstri og breyttu honum í tákn.
Gerðu lykilramma í ramma 30
 - 2 Smelltu á **Insert - Motion Guide** eða smelltu á hnappinn **Add guide layer** í Layer glugganum.
Á nýja laginu sem birtist ofan við Layer 1, skaltu teikna línu með nokkrum beygjum með blýantstólinu.
 - 3 Veldu nú lykilrammann í ramma 1 á hringlaginu og síðan Píluáhaldið. Gættu þess að „**Snap to**“ valmöguleikinn (segulstálið) sé virkt.
 - 4 Taktu nú hringinn (taktu eftir svörtum hring sem birtist í honum miðjum) og færðu að endanum á línunni. Hringurinn mun sýna þér þegar þú ert á réttum stað.
- Veldu **Insert - Create Motion Tween**.
- 5 Færðu spilhausinn á ramma 30 og færðu þar hringinn þannig að svarti hringurinn nemi við endann á hinni línunni.
- Prófaðu nú að færa tímasleðann.



Shape Tween - myndlífgun teikninga

- 1 Búðu til eitthvað form t.d. kassa.
Settu lykilramma í ramma 20 á sama lagi
 - 2 Notaðu píluáhaldið á ramma 20 til að endurforma hlutinn, toga hann og teygja á alla kanta
 - 3 Veldu nú **Frame spjaldið** fyrir ramma 1 og veldu í **Tweening** svæðinu **Shape**, ýttu á **Enter** og prófaðu sleðann.
- Þegar myndeiningar eru settar á hreyfingu, og þær eru ekki tákn (Symbol) þá er ekki hægt að gera Motion Tween fyrir þær, heldur verður að gera Shape Tween. Tímalínan sýnir muninn á þessu tvennu með lit. Grænt fyrir Shape og blátt fyrir Motion.



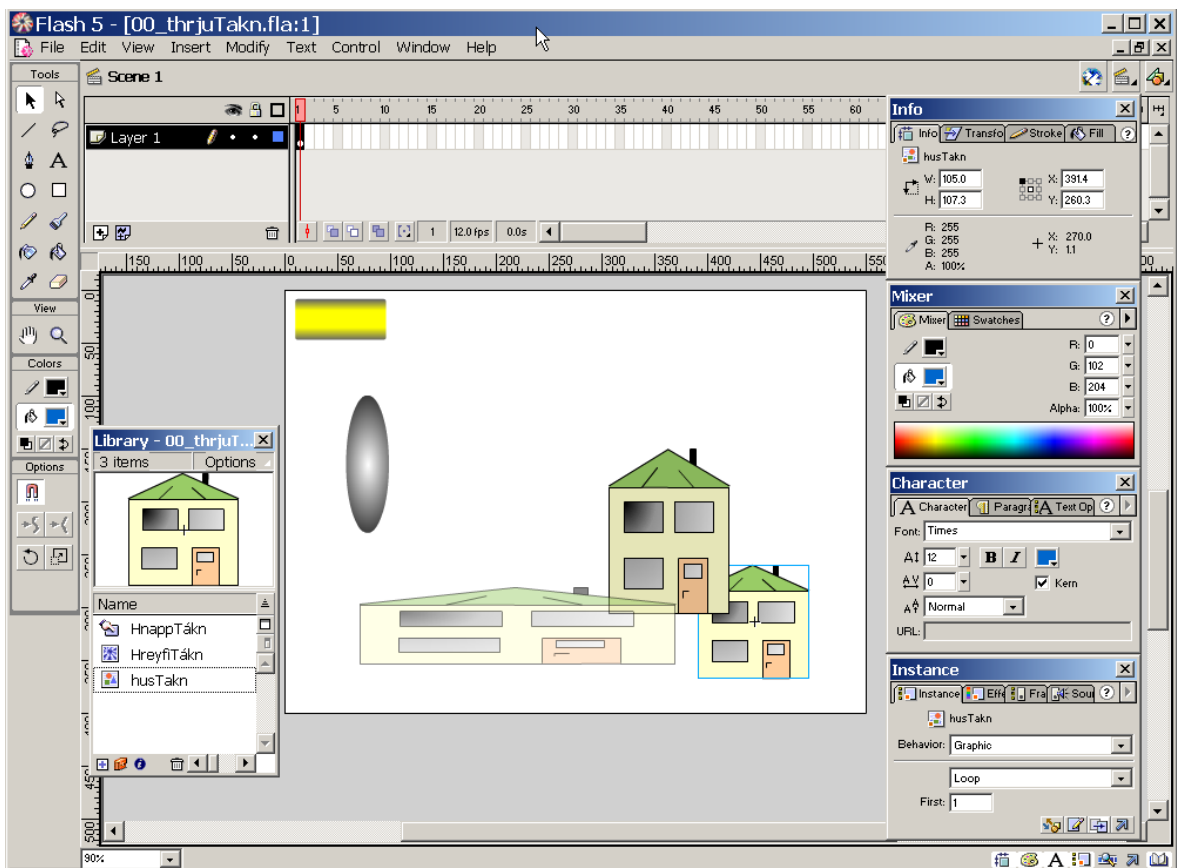
Ýmis aukaverkefni

Flestar æfinganna hér á næstu síðum eru upprifjun á sýnidæmum kennara og æfingunum hér framur í bókinni. Þær eru ætlaðar til að æfa frekar ýmsa tækni og eiginleika sem gert er ráð fyrir að komi fram í kennslunni.

Búðu til eftirfarandi þrjú tákni (symbol)

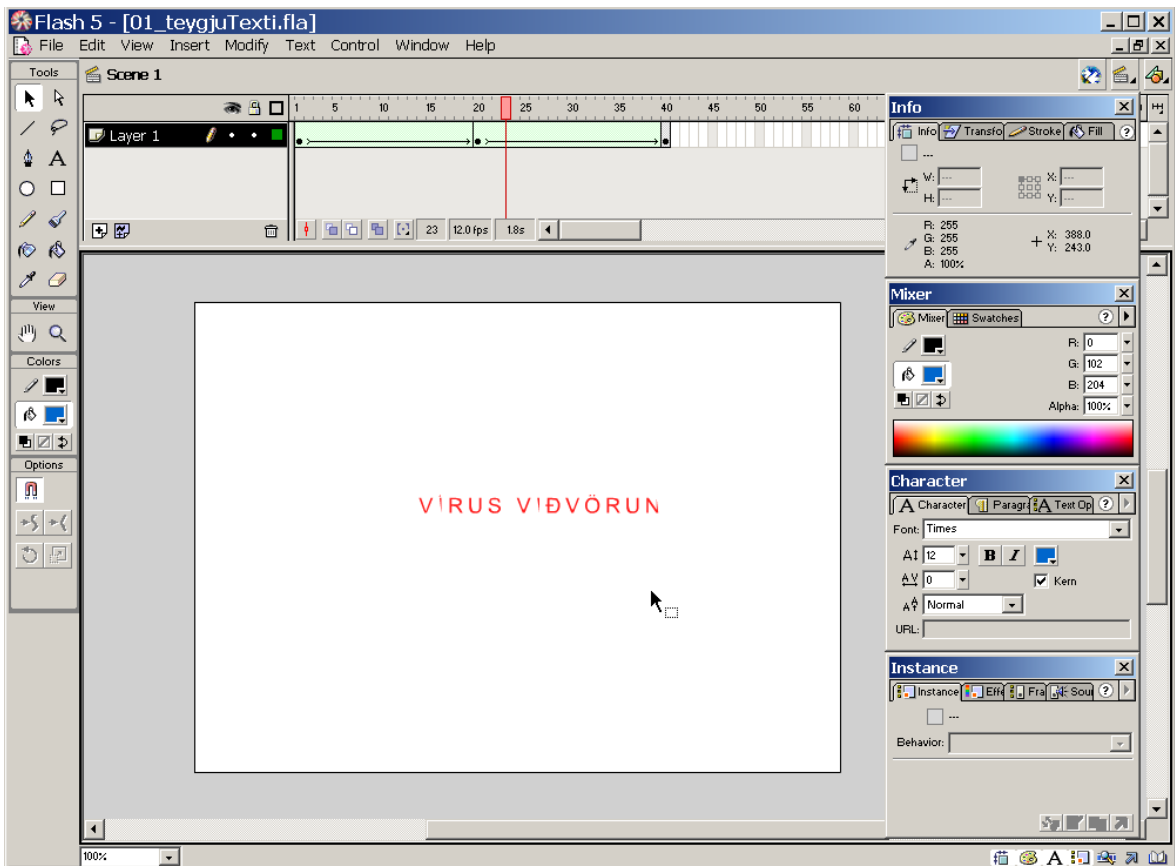
Fyrst teiknarðu hvert tákni, síðan velurðu það og **Insert – Convert to Symbol**. Til að sjá árangurinn þarftu að sjá **Library** listann með **Window – Library** (Ctrl + L).

- 2 Hnappur (**Button**).
Þegar þú breytir teikningunni í hnapp, þá hóparðu (**Modify - Group**) hann fyrst!
- 3 Hringferill með fyllingu (**Movie clip**).
Ekki hópa teikninguna áður en þú breytir henni í symbol
- 4 Hús (**Graphic**).
Teiknaðu húsið, breyttu því í tákni, og settu þrjú tilvik af því á sviðið.
Breyttu hverju tilviki svo þau séu misstór og mislit: eitt dekkra og eitt hálf gagnsætt.



Texti sem teygist

- 1 Vélritaðu texta á ramma 1.
- 2 Hægrismelltu á ramma 20, veldu **Insert - Keyframe**.
Veldu næst: **Modify - Break Apart**. Sú skipun breytir textanum í teikningu. Þessi aðgerð er óafturkallanleg og sé stafsetningarvilla í textanum þarftu að búa hann til aftur.
- 3 Veldu ramma 1 og veldu „**Modify - Scale**“, eða Scale hnappinn, til að víkka textann.
Prófaðu að nota **Align** til að miðja textann á síðunni.
- 4 Veldu nú textann á ramma 1, litaðu hann með ljósum texta, jafnvel hvítum.
Veldu textaboxið, og **Modify - Break Apart**.
- 6 Hafðu ramma 1 valinn og veldu **Window – Panels – Frame**.
Veldu á á Frame spjaldinu: **Tweening – Shape**.
- 7 Spilaðu með **Control – Play** eða með Control – Test Movie.
Prófaðu að breyta staðsetningu og lögun á textanum í ramma 1, eða hvaða ramma sem er á milli 1 og 39.

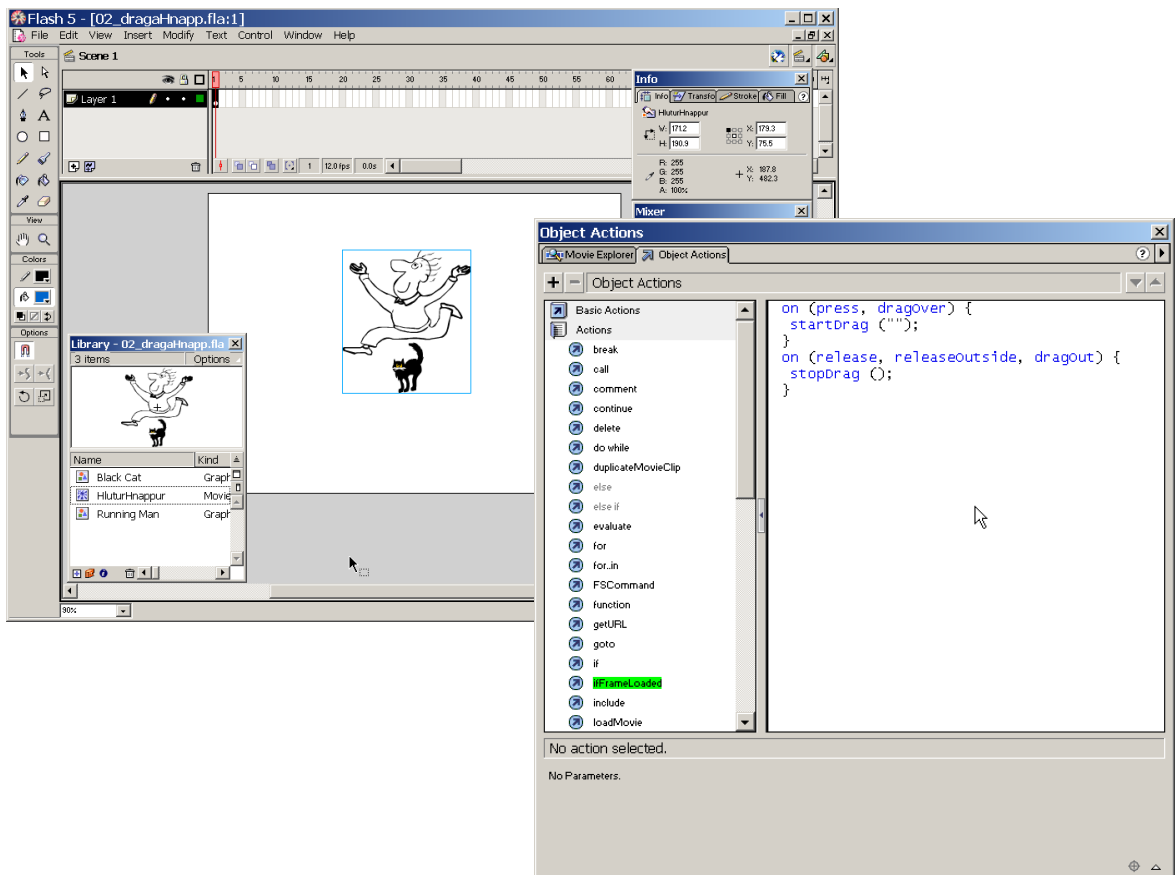


Mynd sem má færa með mús

- 1 Búðu til hópaða (group) mynd
- 2 Veldu myndina, **Insert – Convert to Symbol** og hakaðu við **Movie Clip** og nefndu myndina.
- 3 Veldu myndina og **Window – Panels - Instance**.
Veldu þar **Behaviour - Button**.
- 4 Hægismelltu á hlutinn, veldu **Actions**. Finndu **Basic Actions**, tvísmelltu þar á **On Mouse Event**. Veldu línuna „on (release)“ og breyttu stillingunni í **Press** og **Drag over**.
- 5 Finndu síðan Actions og finndu þar **Start Drag**, dragðu þá skipun inn í hægri gluggann þannig að líti út eins og hér að neðan.
- 6 Haltu síðan áfram og fullgerðu kóðann.

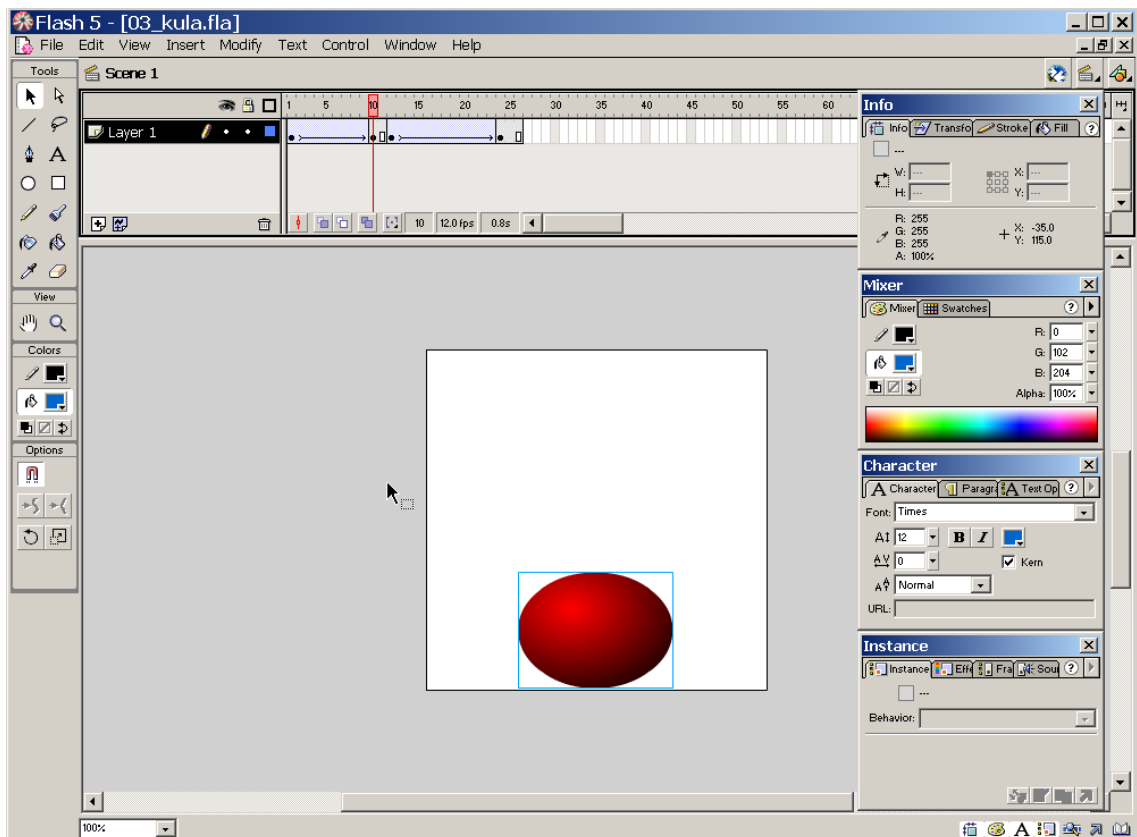
```
on (press, dragOver) {  
    startDrag ("");  
}  
on (release, releaseOutside, dragOut) {  
    stopDrag ();  
}
```

- 7 Að lokum ferðu í Control – Test Movie og prófar að færa til hnappinn.



Kúla sem skoppar

- 1 Búðu til hringferil og litaðu með **Gradient Fill**.
Notaðu strokleðrið (Stílt á **Erase Lines**) til að stroka út línuna utan um kúluna.
Notaðu **Transform Fill** hnappinn á tólastikunni til að breyta hegðun fyllingarinnar.
Tvísmelltu á og hópaðu kúluna með **Modify – Group**.
- 2 Hægrismelltu á ramma **10** og veldu **Insert Keyframe**.
Gerðu eins á ramma 20
Veldu ramma 10, styddu á **Shift** og dragðu kúluna eins langt niður og hún á að skoppa.
Bættu nú Keyframe á ramma 11.
- 3 Veldu ramma 10, farðu í **Modify – Transform – Scale**.
Dragðu nú kúluna „örlítið“ saman (niður á við).
Hægrismelltu á ramma 1, veldu: **Panels – Frame, Tweening – Motion**
af-hakaðu **Scaling** og dragðu **Easing** stillinguna niður í -100.
- 4 Smelltu á ramma 11, veldu **Tweening – Motion**, dragðu **Easing** upp í +100
Veldu nú **Control – Loop Playback** og ýttu á **Enter** lykilinn.
Ef þú vilt meiri hraða prófaðu þá að fjölga eða fækka römmum á sekúndu í **Modify – Movie**.



Vef hnappur

- 1 Tvísmelltu á fernings tólið, gefðu upp 15 sem horn radíus og OK.

Veldu **None** eða engann, sem línu lit (penninn í Colors hluta tólastikunnar).

Sem litafyllingu veldu bláan.

Settu View stillinguna á 200%. Dragðu nú hnapp á sviðið.

- 2 Veldu nú hnappinn og **Edit – Copy**. Gerðu nýtt lag (Layer) og **Edit – Paste in place**.

Hluturinn límist inn og ætti að vera valinn fyrir þig.

Veldu **Modify – Transform – Scale**. Skalaðu límdu útgáfuna svo hún verði minni en fyrsti ferningurinn en þó ekki of mikið.

Veldu fötuna og Fill spjaldið. Veldu þar **Radial Gradient**. Þú býrð nú til Gradient úr Hvítu í Blátt (sama bláa og þú notaðir á fyrsta hnappinn).

Þegar það er komið, smelltu á litla príhyrninginn í spjaldinu, veldu **Add Gradient** og lokaðu svo litaspjaldinu.

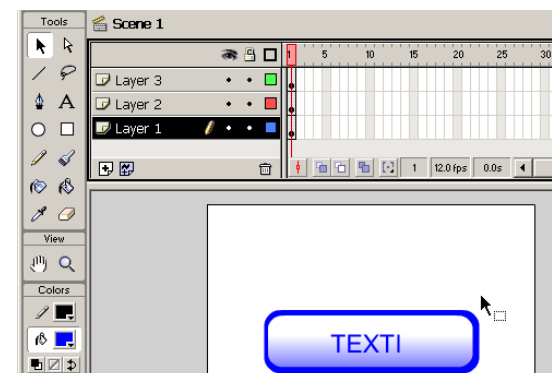
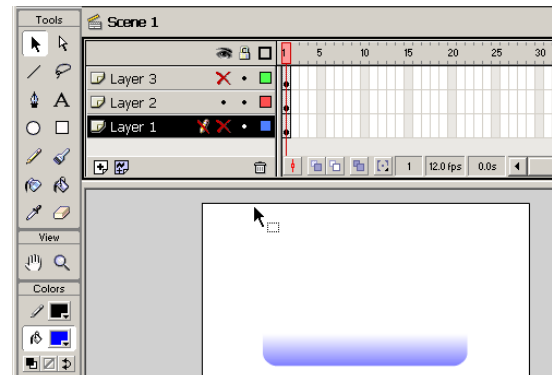
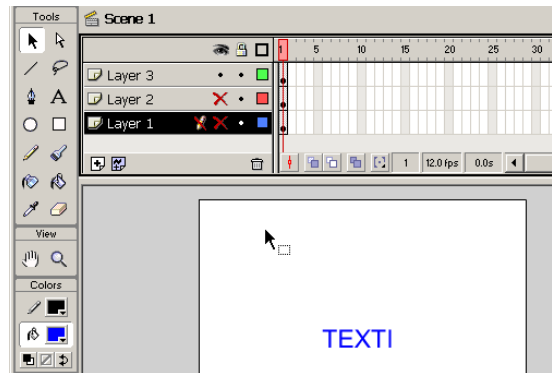
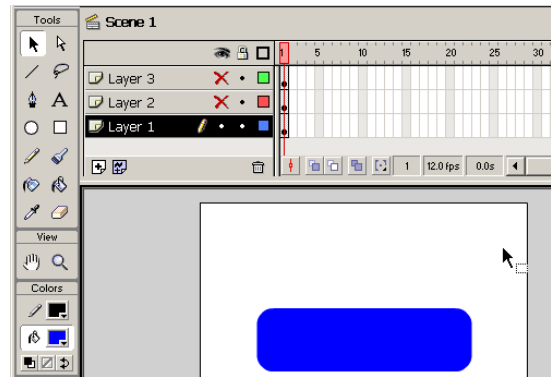
- 3 Ef hnappurinn á lagi 2 (Layer 2) var valinn á meðan þú bjóst til fyllinguna, þá á sú fylling nú að vera komin á hnappinn.

Sé fatan valin, þá á hún hnapp á tólastikunni sem heitir **Transform Fill**. Veldu hann og smelltu á valda hlutann í hnappnum.

Þú gætir þurft að tvísmella eða jafnvel að breyta stækkun (sviðsins) í 50% til að sjá hvað gerist.

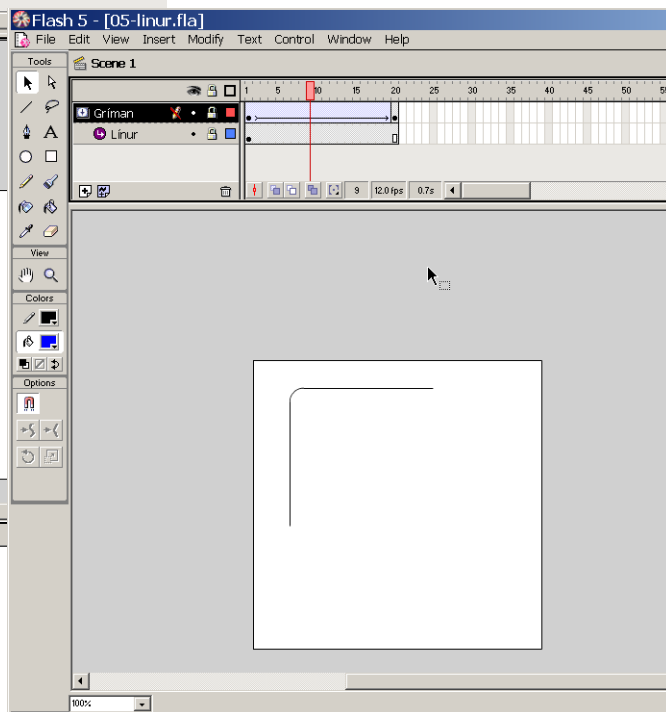
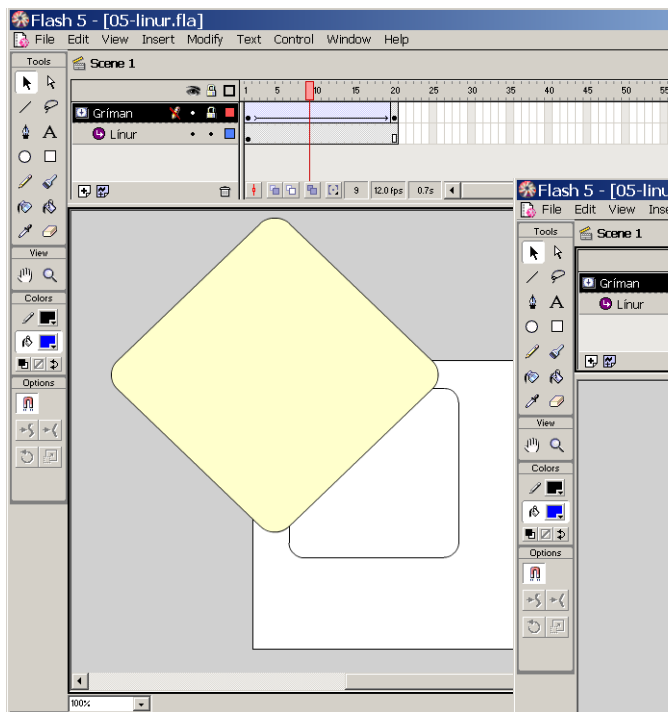
- 4 Nú á að vera sýnileg stýring með þremur hvítum punktum. Einn fyrir stærð fyllingarinnar, annar fyrir staðsetningu hennar og þriðji fyrir stefnu. Breyttu stillingunum hvernig sem þú vilt.

- 5 Stækkaðu nú (View) á 100%. Settu texta yfir hnappinn og breyttu honum í tákn (Symbol) með **Insert - Convert to Symbol**.



Hreyfing á línur

- 1 Veldu ferningstólið, búðu til ferning á **Layer 1** í ramma 1. Svartur í línulit, engin eða hvít fylling.
- 2 Hægrismelltu í ramma 20, veldu **Insert – Frame**, búðu síðan til nýtt lag (**Layer 2**).
- 3 Búðu til nýjan ferning á **Layer 2** og hafðu hann með litafyllingu. Hann verður að hylja fyrsta rammann, því hann má ekki sjást.
- 4 Veldu nýja ferninginn (tvísmelltu á hann svo útlínan veljist með fyllingunni), veldu **Modify – Transform – Rotate**. Haltu **Shift** niðri meðan þú snýrð rammanum 45°. Hafðu ferninginn áfram valinn.
- 5 Veldu **Modify – Transform – Scale**. Skalaðu ferninginn svo hann hylji alveg þann sem undir er. Hikaðu ekki við að færa ferninginn til ef þér finnst henta. Tvísmelltu á ferninginn að lokum, og hópaðu (**Modify – Group**) hann.
- 6 Smelltu á ramma 1 og staðsettu ferninginn efst á vinstra horni sviðsins, rétt út fyrir neðri ferninginn.
- 7 Hægrismelltu í ramma 20 og veldu **Insert Keyframe**.
Smelltu í ramma 1, veldu **Panels – Frame, Tweening – Motion**.
- 8 Hægri smelltu á Lag 2 og veldu **Mask**.
- 9 Styddu á **Enter** til að spila myndскеiðið. Fyllti ramminn sem nú er maski, færist yfir neðri rammann og birtir línurnar, smá í senn. Hvar sem maskinn er staddur hverju sinni, þar sjást línurnar í gegn.
- 10 Prófaðu að útfæra þetta nánar. Til dæmis að skrifa nafnið þitt sem útlínur og láta rammann birta það í staðinn fyrir neðri ferninginn.



Verkefni: Hnappa valmynd

- 1 Byrjaðu á að opna **Window - Common Libraries - Buttons**. Veldu hnapp eins og hér sést og dragðu yfir á sviðið.
- 2 Lokaðu Buttons safninu og opnaðu þitt eigið safn, Window - Library.

Búðuðu til afrit af hnappinum með því að hægismella á hann og velja **Duplicate**. Endurnefndu nýja hnappinn með því að hægri smella á hann og velja **Rename**.

Hægismelltu á nýja hnappinn, veldu Edit og minnkaðu svo táknid. Að því loknu smellirðu á **Scene 1** til að koma til baka á aðal sviðið.

- 3 Nú býrðu til fjóra lykilramma og raðar upp myndum á þá í samræmi við myndirnar fjórar hér til hliðar.

Athugaðu vel hvar spilhausinn er staddur í hverri mynd, því hann sýnir þér hvernig hver rammi á að líta út.

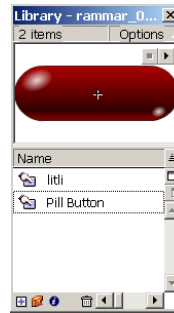
Gættu þess að mörg lög (Layers) eru notuð í myndinni. Að litlu hnapparnir eru sér, stóru hnapparnir sér og textarnir fyrir stóru og litlu hnappana er líka sér. Einnig er sérstakt lag sett fyrir **Frame actions**.

- 4 Þegar rammarnir líta rétt út þarft þú að setja inn viðeigandi aðgerðir (**Action**) fyrir hvern fyrir sig af stóru hnöppunum. En þeir eiga að flakka fram og til baka á milli ramma.

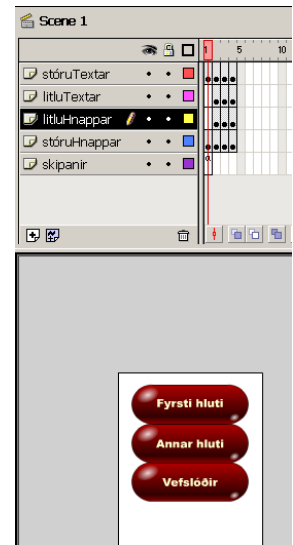
Dæmi: sé spilarinn staddur í ramma 1, 3 eða 4 og sé smellt á hnappinn „Fyrsti hluti“ á spilarinn að hlaupa á ramma 2 og stoppa þar. Sé smellt á hnappinn þar aftur, skal spilarinn hlaupa á ramma 1 aftur.

Mikilvægt er að í ramma 1 á laginu *skipanir* sé aðgerðin **stop** svo myndskleiðið sé ekki á fleygiferð þegar á vefinn kemur, en engin hreyfing á að eiga sér stað. Aðeins á að vera sú hreyfing sem hnapparnir skilgreina skv. lýsingu hér að framan.

- 5 Settu að lokum aðgerðir í litlu hnappana þannig að þeir t.d. opni vefsíður með **Get URL** aðgerð.



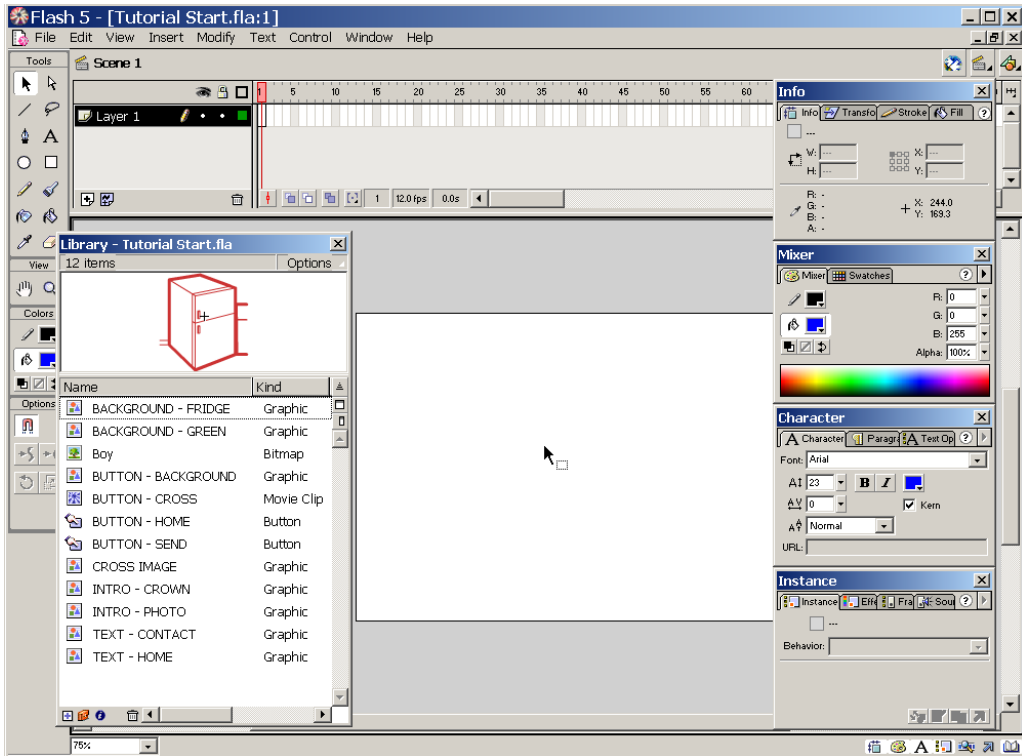
Þau hnappa tákn sem notuð eru í þessu verkefni.



Allir þættir Flash notaðir

Þetta verkefni er nokkuð langt og reynsla margra er sú að best sé að vinna það tvisvar til að ná á því fullum tökum. Í verkefninu er notað mjög mikið af þeim eiginleikum sem Flash býður uppá og æft frekar ýmis atriði sem áður hafa komið fram.

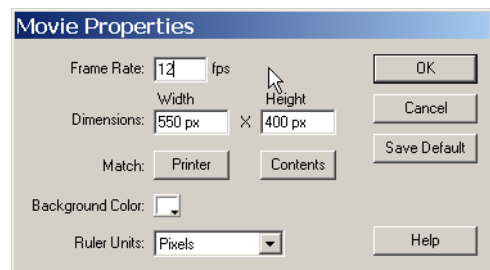
- 1 Smelltu á, File - Open og opnaðu Tutorial Start.fla sem þú finnur í **S:\Flashverk**. Þegar skjalið hefur verið opnað, skaltu vista það í þinni möppu með nýju nafni.
- 2 Ef library glugginn opnast ekki með skjalinu, smelltu á Window - Library til að opna hann. Í þessu skjali er ekkert búið að gera annað en að setja myndir í library.



Uppsetning á sviðinu

Best er að stilla stærðina á myndinni strax til að forðast tíverknað

- 1 Smelltu á Modify - Movie.
Stilltu stærðina á 550 pixels x 400 pixels.
Veldu appelsínugulan bakgrunnslit
- 2 Smelltu á OK.
Sviðið ætti nú að vera appelsínugult.

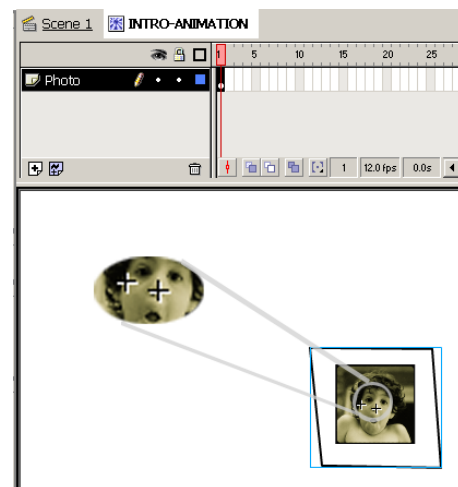
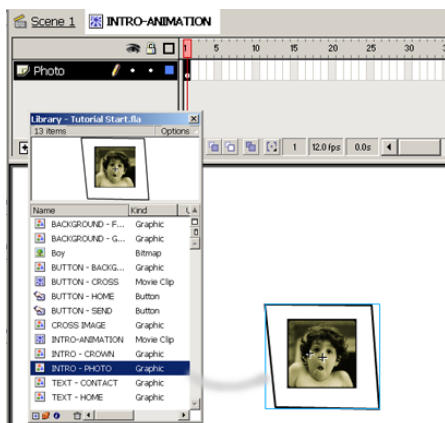
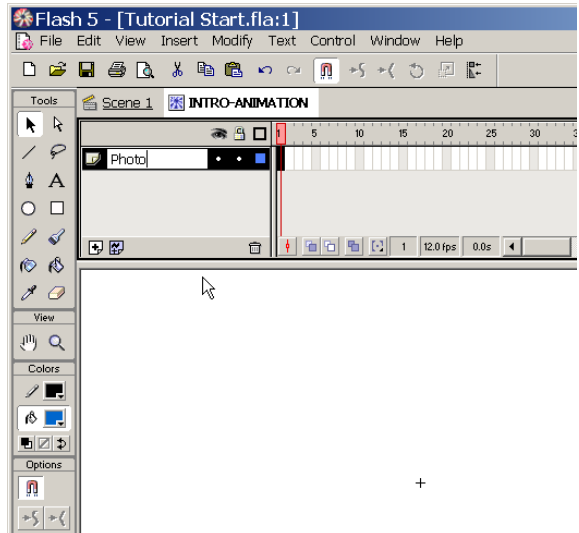
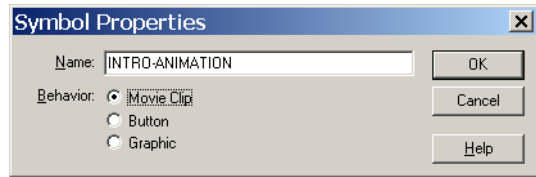


Upphaf myndskaiðs

- 1 Smelltu á Insert - New Symbol.
- 2 Sláðu inn nafnið „INTRO – ANIMATION“ í nafnreitinn.
- 3 Veldu Movie Clip sem hegðun og smelltu á OK.

Viðmótið breytist nú úr venjulegum vinnuham í umhverfi sem er aðeins notað til að breyta tákmyndum.

Viðmótið er mjög svipað, svo að það verður að passa að ekki sé verið að vinna á vitlausum stað. Taktu því vel eftir skilaboðunum aftan við **Scene1**.
- 4 Tvísmelltu á laganafnið á tímalínunni og nefndu það „Photo.“
- 5 Dragðu afrit af INTRO - PHOTO úr library glugganum og láttu miðjupunktinn á myndinni skerast við miðjupunktinn á sviðinu.
- 6 Hægt er að nota örvalyklana til að færa myndina til einn pixel í senn. Einnig má styðja á Shift lykil og færast þá um fleiri Pixel í einu.



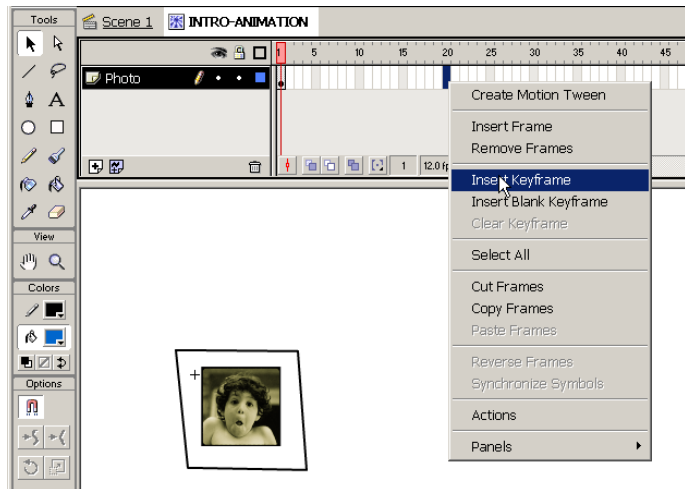
- 7 Á tuttugasta ramma í tímalínunni á photo laginu skaltu smella á Insert - Keyframe.

Af því hreyfingin á að byrja utan við sviðið og koma inn á það, verður að gefa myndinni nýjan stað í fyrsta ramma.

Veldu lykilrammann í ramma 1.

- 8 Færðu myndina út af sviðinu til hægri. Nákvæm staðsetning skiptir ekki máli.

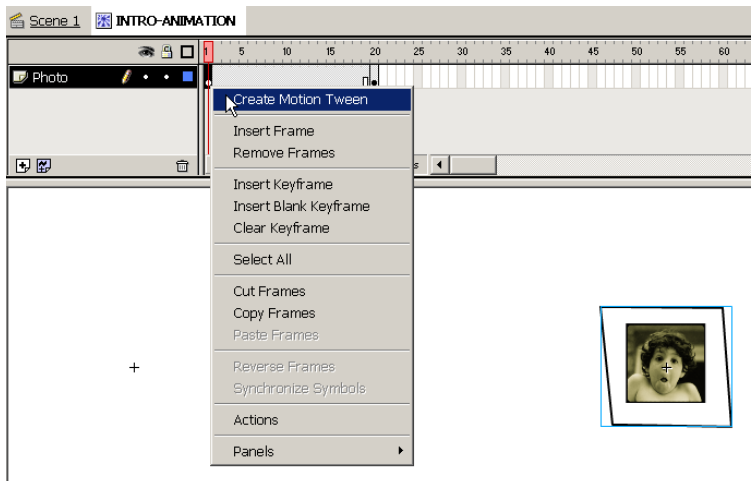
Nú þegar búið er að staðsetja myndina í fyrsta ramma er hægt að búa til hreyfilínu (Motion Tween) milli ramma 0 og ramma 20



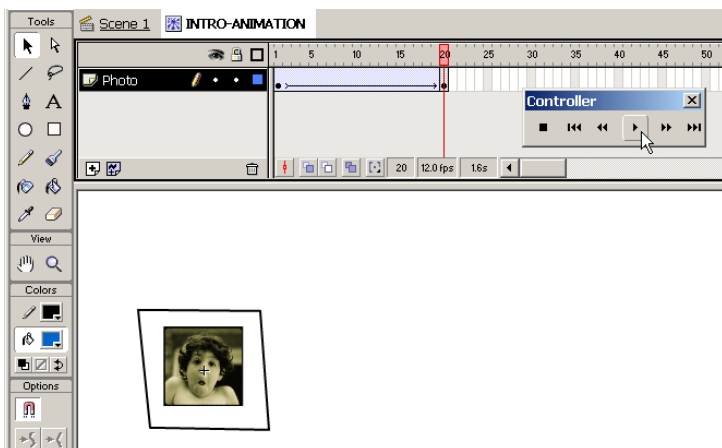
Taktu vel eftir krossinum á sviðinu sem segir til um hvar miðjupunktur táknsins er, en myndin sjálf getur verið hvar sem er innan sviðsins.

- 9 Ef lykilramminn á ramma 1 er valinn smelltu þá á Insert - Create Motion Tween.

Tímalínan ætti nú að líta út eins og neðstu myndinni.



- 10 Smelltu á Window – Toolbars - Controller til að opna stjórn tækni fyrir hreyfimyndirnar. Myndin ætti nú að líða inn frá hægri og stoppa á miðjupunktinum.



Snúningur og gegnsæi

- 1 Gættu þess að vera enn að vinna með táknið INTRO-ANIMATION. Vedu ramma 1 á Photo laginu. Taktu vel eftir litla krossinum sem merkir miðju sviðsins.
- 2 Á sviðinu, skaltu velja myndina og smella á Modify - Instance.
- 3 Opnaðu Effect panelinn og veldu Alpha úr felliglugganum.

Stilltu Alpha á 0. Nú ætti myndin að vera orðin alveg gegnsæ. Ramminn utan um hana ætti að sjást til að gefa til kynna að hún sé valin.

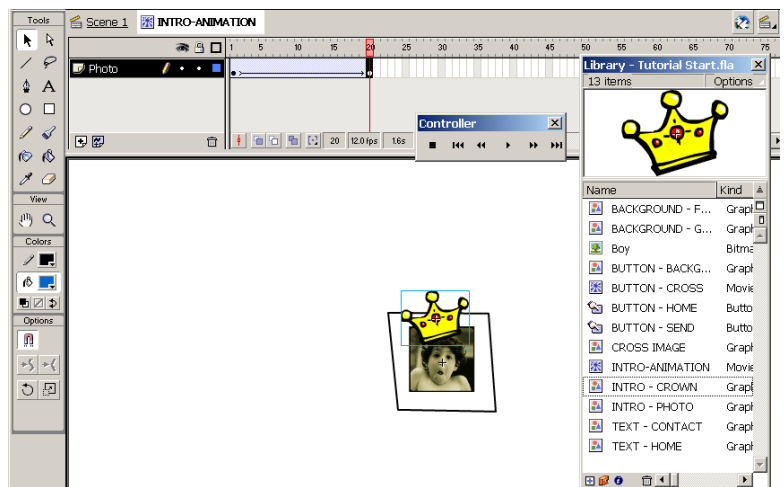
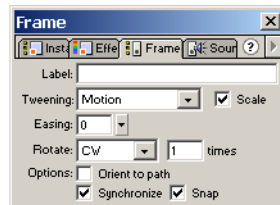
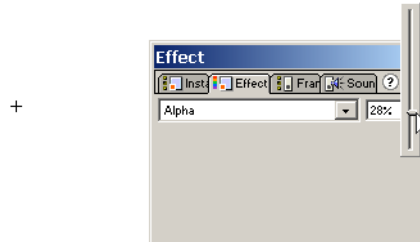
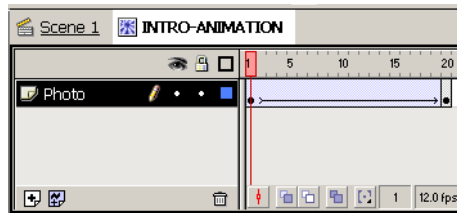
- 4 Með lykilrammann í ramma 1 í Photo laginu valinn skaltu smella á Modify – Frame eða velja Frame panelinn.
- 5 Opnaðu Rotate valliðinn og veldu þar Clockwise, sláðu inn 1 í Times reitinn.

Þú hefur nú tilgreint að myndin snúist einn hring réttsælis um leið og hún kemur svífandi inn að miðju sviðinu.

- 6 Notaðu stjórnstækin til að spila hreyfimyndina.

Næst bætir þú kórónu á myndina. Veldu lykilrammann í ramma 20 á Photo laginu og settu „INTRO - CROWN“ myndina yfir hausinn á stráknum.

- 7 Spilaðu hreyfimyndina aftur til að sjá hvort allt sé eins og það á að vera (stilltu spilhausinn á ramma 1 fyrst).



Ramma-aðgerðir

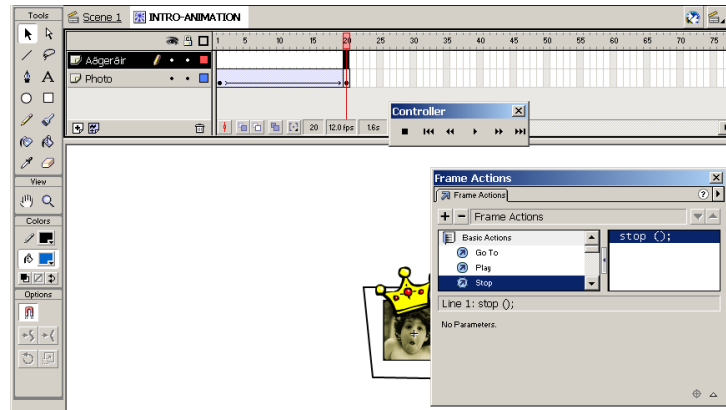
Þó að hreyfingin stoppi þegar tímasleðinn er kominn út á enda þá mundi hann ekki gera það ef verið væri að skoða þetta í vafra. Það verður að ákveða hvenær á að stoppa.

- 1 Bætu við lagi með því að smella á Insert - Layer, og gættu þess að lagið sé efst.

Tvísmelltu á lagið og nefndu „Aðgerðir.“

- 2 Settu inn lykilramma á ramma 20 á nýja laginu og láttu myndina stoppa þar með stop aðgerð.

Það er gert með því að hægri-smella í rammann (á tímalínunni), velja Actions og í Actions spjaldinu velja stop().



Hreyfanlegir hnappar

- 1 Tvísmelltu á merkið fyrir BUTTON - HOME.

BUTTON - HOME er hnappur sem búið er að undirbúa fyrir æfinguna.

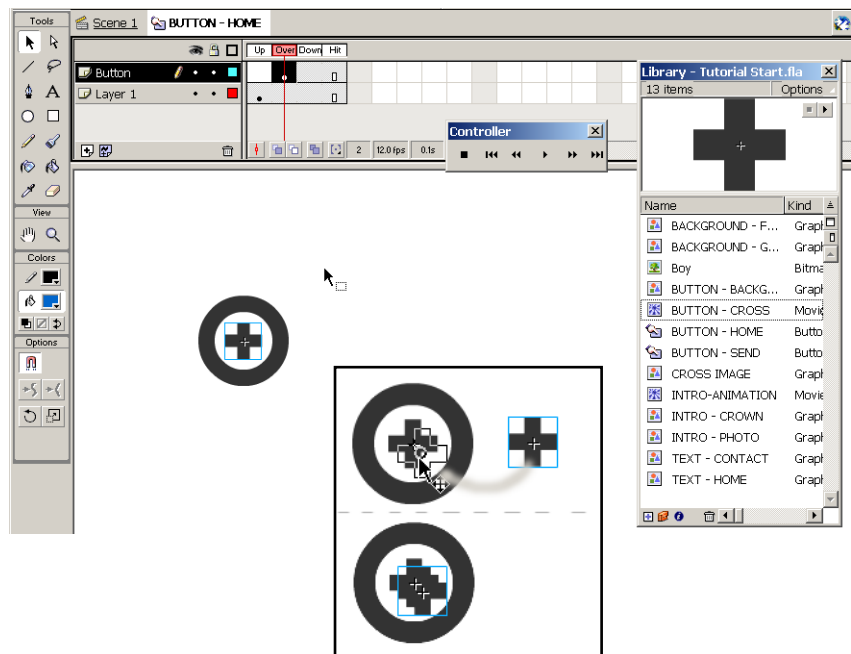
- 2 Passaðu að fylgjast með á hvað lagi þú vinnur hverju sinni.
- 3 Á tímalínunni skaltu nefna fyrsta lagið „Button.“

Settu inn lykilramma í Over rammann á Button laginu.

- 4 Með lykilrammann valinn skaltu smella hvar sem er á sviðinu annarstaðar en á myndina til að passa að hún sé ekki valin.

- 5 Dragðu BUTTON - CROSS og dragðu yfir krossinn á hnappnum.

BUTTON - CROSS er fyrirfram hreyfð mynd sem á að hylja krossinn sem fyrir er, hægt er að færa myndirnar til eitt pixel í einu með örvalyklunum.



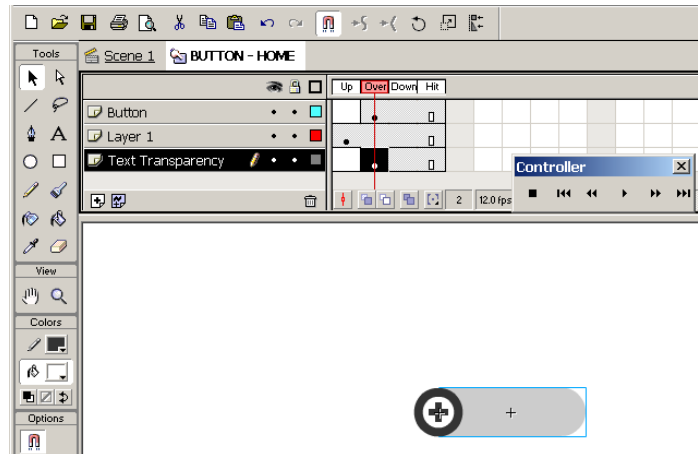
Bætt inn texta yfir hnappana

- 1 Búðu til nýtt lag og nefndu „Text Transparency.“

Veldu Text Transparency lagið á tímalínunni og dragðu það niðurfyrir Button lagið.

- 2 Búðu til lykilramma í Over rammanum í Text Transparency laginu.

Dragðu BUTTON - BACKGROUND út á skjáborðið þannig að það nemi við hnappinn eins og sýnt er hér.



- 3 Með BUTTON - BACKGROUND valið skaltu smella á Modify - Instance.

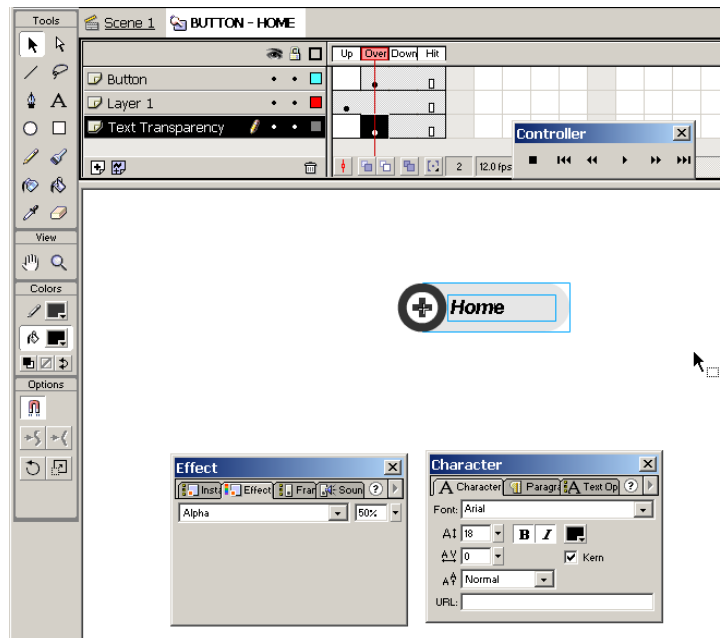
Veldu Effect panelinn og stilltu þar Alpha stillinguna á 50.

- 4 Með over lagið í Text transparency valið skaltu smella á textaáahaldið.

- 8 Veldu Arial , 18 punkta, feitletrað og skáletrað.

Skrifaðu „Home“ yfir BUTTON - BACKGROUND myndina.

Það þarf ekki að breyta öðrum römmum í hnappnum.





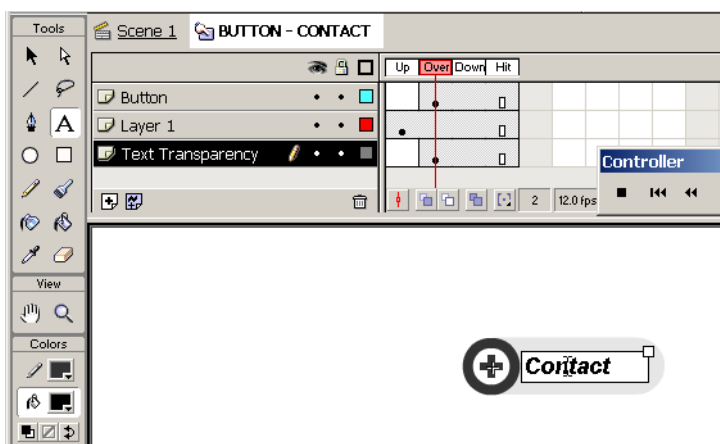
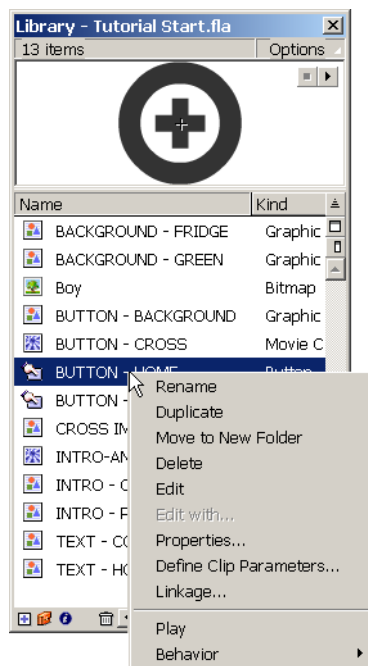
Afritaðu hnappinn

- 1 Í Library glugganum, skaltu velja BUTTON - HOME tákníð og veljið Duplicate úr Options hnappnum.

Nefndu afritið „BUTTON - CONTACT,“ og smelltu á OK.

- 2 Tvísmelltu á BUTTON - CONTACT myndina til að breyta henni.

Smelltu á Over rammann í Text Transparency og breyttu textanum svo að þar standi Contact.



Gera textabox

- 1 Tvísmelltu á merkið fyrir TEXT - CONTACT myndina, og ætti hún þá að birtast á skjáborðinu.

Búðu til nýtt lag og nefndu „Data Entry.“

- 3 Veldu fyrsta rammann í nýja laginu.

Með fyrsta rammann valinn skaltu velja Character spjaldið og síðan Input Text í Text Options spjaldinu.

- 4 Búðu til textaramma fyrir Name, Email, og Comment.

Nota má píluáhaldið til að stækka, minnka og færa kassanna til.

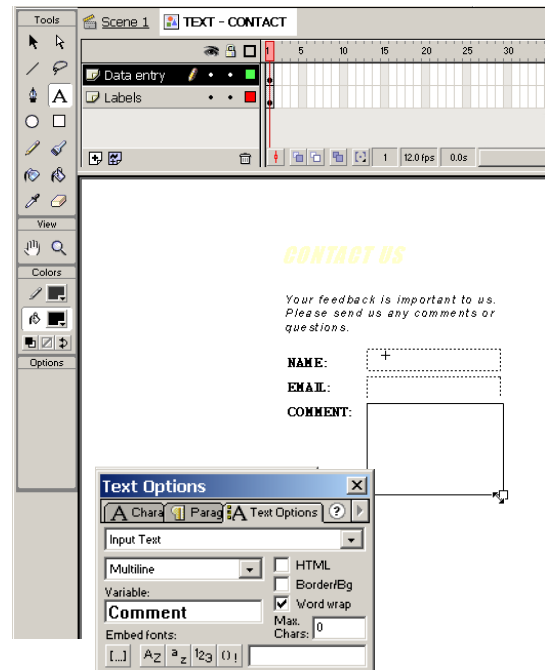
- 5 Notaðu píluáhaldið til að velja Name textarammann og velja Text options.

Skrifaðu „Name“ í Variable reitinn.

Endurtaktu þetta fyrir Email reitinn nema skrifið „Email“ í Variable reitinn.

- 6 Endurtaktu lið 5 fyrir Comment rammann nema nefndu hann „Comment“.

Veldu Multiline og Word Wrap í Text Options fyrir þennan ramma.



Bætið við hnapp

- 1 Vertu viss um að fyrsti ramminn á Data Entry laginu sé valinn og bættu BUTTON – SEND hnappnum við fyrir neðan innsláttarformið.
- 2 Hægrismelltu á BUTTON – SEND og veldu Actions. Tvísmelltu á Get URL í Basic Actions.
- 3 Skrifaðu eftirfarandi vefslóð í reitinn URL (neðst á Actions spjaldinu).

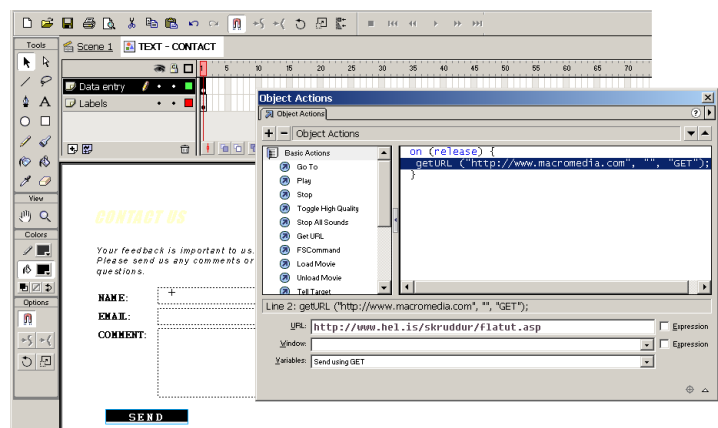
<http://www.hel.is/skruddur/flaotut.asp>

Eiginleikinn útheimtir að þú hafir CGI réttindi á heimasvæðinu þínu, ef þú vilt að upplýsingarnar séu sendar inn á vefsvæðið þitt.

Þú þarft að hafa samband við þann sem þú kaupir af vistun vefsvæðisins og biðja um slíkt.

Netstjórinn gæti þá bent þér á CGI forrit sem setja má upp til að taka við slíkum innslætti.

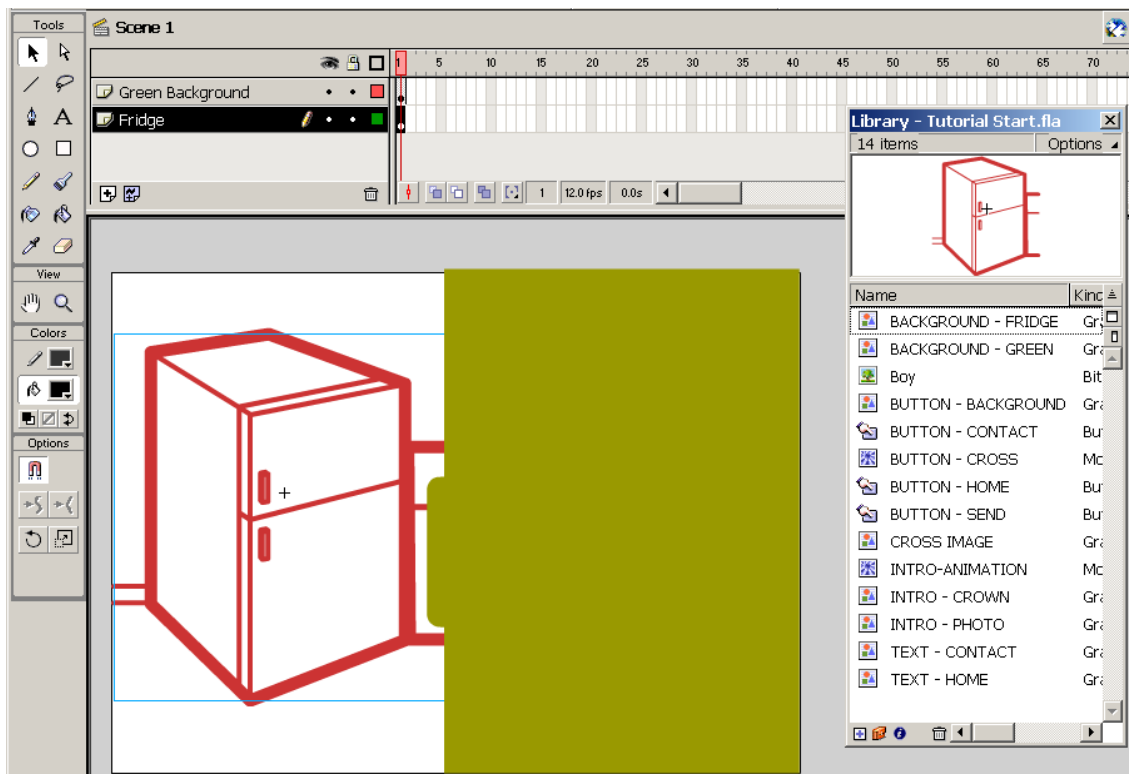
Þá myndir þú breyta slóðinni í URL reitnum til að vísa á staðsetningu forritsins í vefsvæði þínu.



Setja saman myndina

Nú tekur þú allt sem þú er nú búinn að setja saman og setur það í eina mynd. Varaðu þig að hafa Layers uppröðunina nákvæmlega eins og lýst er.

- 1 Smelltu á **Edit - Edit Movie**.
Nefndu fyrsta lagið „Fridge.“
- 2 Dragðu táknið BACKGROUND - FRIDGE yfir á sviðið.
- 4 Settu inn nýtt lag, nefndu „Green Background“, passaðu að það sé efst á tímalínunni.
- 5 Með Green Background lagið valið skaltu draga BACKGROUND - GREEN táknið á sviðið.



Hnapparnir settir inn

- 1 Bættu nú við nýju lagi og nefndu „Buttons.“
Athugaðu hvort það sé ekki örugglega efsta lagið á tímalínunni. Þegar þú bætir við lögum, þá endar með því að þau verða ekki öll sjáanleg á tímalínunni.

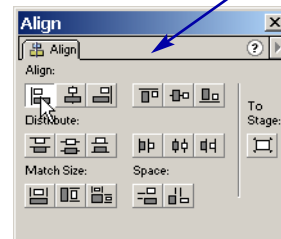
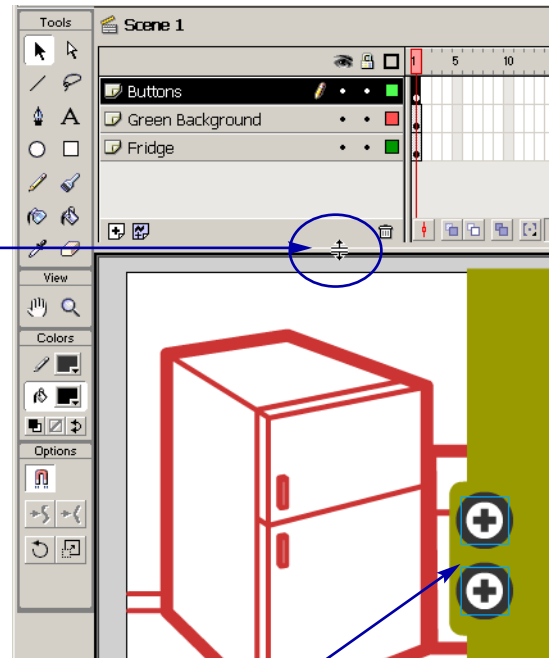
Dragðu neðri brúnina á tímalínunni niður á við, þar til öll lög in eru sjáanleg.

- 2 Veldu Buttons lagið og dragðu BUTTON - HOME táknið yfir á sviðið.
- 3 Veldu **Control - Enable Simple Buttons** og gakktu úr skugga um að **ekki sé hakað við þar**. Veldu myndina BUTTON - HOME og settu hana á sinn stað.
Taktu síðan BUTTON - CONTACT og settu líka á sinn stað.

- 4 Til að vera viss um að hnapparnir séu í beinn röð skaltu velja báða hnappana. Þú getur dregið utan um þá með Píluáhalðinu, eða stutt á Shift og smellt á hvorn fyrir sig.

Veldu nú **Window - Panels - Align** og notaðu Align spjaldið til að raða hnöppunum í beina línu.

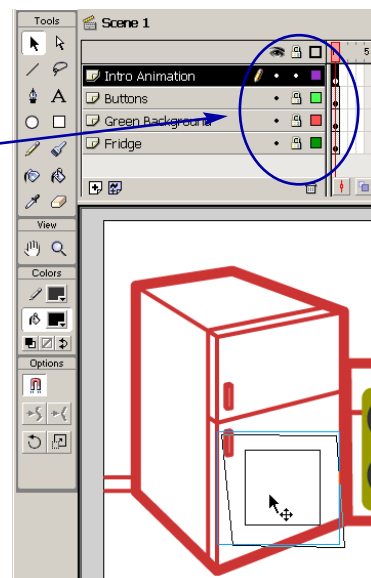
- 8 Smelltu nú á Control - Test Movie til að sjá hnappana virka.



Bætið við hreyfimyndinni

- 1 Bættu við nýju lagi og nefndu „Intro Animation.“
Tryggðu að það sé efsta lagið.
Læstu hinum lögnum svo að það sé klárt að aðeins sé verið að vinna á Intro Animation laginu.
- 2 Dragðu INTRO - ANIMATION á sviðið.
Mundu að þú gerðir myndina gegnsæja í fyrsta ramma sínum, svo eini sýnilegi partur hennar er miðjupunkturinn.
- 3 Færðu INTRO - ANIMATION þannig að miðjupunkturinn sé yfir ísskápnum.

Smelltu á **Control - Test Movie** til að sjá hvort allt virkar eðlilega.



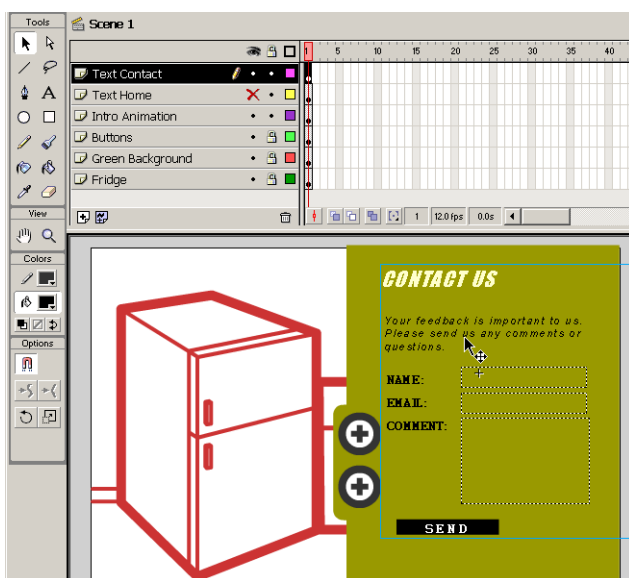
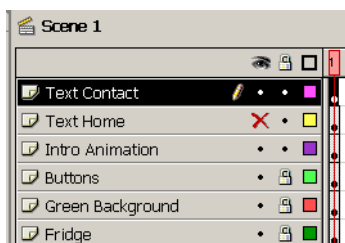
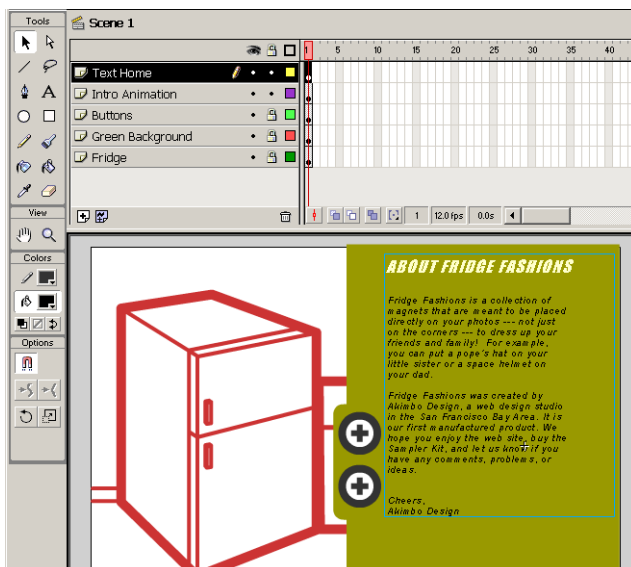
Bætið við textalögum

- 1 Settu inn nýtt lag, tryggðu að það sé efst og nefndu það „Text Home.“
- 2 Veldu lykilrammann í ramma 1 á Text Home laginu og dragðu TEXT - HOME á sviðið.
- 3 Til að auðveldara sé að sjá hvað þú ert að gera skaltu fela Text Home lagið áður en þú bætir við næsta lagi.

Rautt X ætti þá að birtast til að gefa til kynna að lagið sé falið.

- 4 Settu inn nýtt lag efst í tímalínunna og nefndu „Text Contact.“
- 5 Veldu lykilrammann í ramma 1 á Text Contact laginu og dragðu TEXT - CONTACT tákninu á sviðið svo að það passi á græna svæðið.

Næst setur þú aðgerðir á hnappana til að stýra hvað er sýnilegt hverju sinni í myndskeiðinu.



Breytt hegðun á tilvikum (Instance)

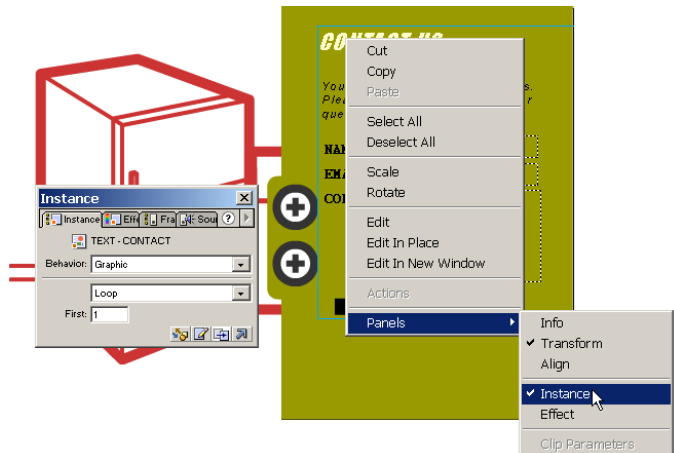
Vegna þess að aðeins er hægt að setja aðgerðir á movie clips verður að byrja á að breyta hegðun (Behaviour) í movie clip.

TEXT – CONTACT

- 1 Gakktu úr skugga um að Text Contact sé valið og finndu Instance spjalðið.

Veldu Movie Clip úr Behavior glugganum.

- 2 Sláðu inn „Contact“ í nafnreitinn.



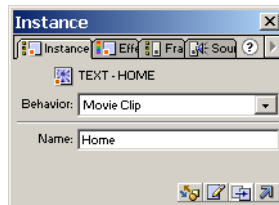
TEXT – HOME

- 1 Gerðu nú öll lögin í tímalínunni sýnileg.

Gakktu úr skugga um að Text Home sé valið og finndu Instance gluggann.

- 2 Veldu Movie Clip úr Behavior glugganum.

Sláðu inn „Home“ í nafnreitinn.

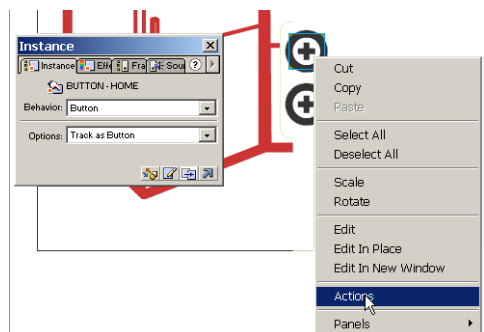


Aðgerð á BUTTON - HOME (a)

- 1 Opnaðu Control valmyndina og athugaðu hvort hakað sé við Enable Simple Buttons, ef svo er taktu það þá af.
- 2 Gættu þess að lögin „Text Home“ og „Text contact“ séu ósýnileg og að önnur lög séu ólæst.
- 3 Veldu Buttons lagið, hægrismelltu BUTTON - HOME hnappinn og veldu Actions.
- 4 Smelltu á **+**inn veldu þar Actions - Set Property.
- 5 Í Target reitinn skrifarðu nafnið sem þú gfst Text Contact.

Einnig máttu smella á litla hringlaga punktinn (Insert a target path) sem er neðst til hægri í Actions spjaldinu en með honum má velja það nafn sem við á.

Í Value slærðu inn **0**.



Aðgerð á BUTTON - HOME (b)

- 1 Smelltu á ***inn** veldu þar Actions - Set Property.

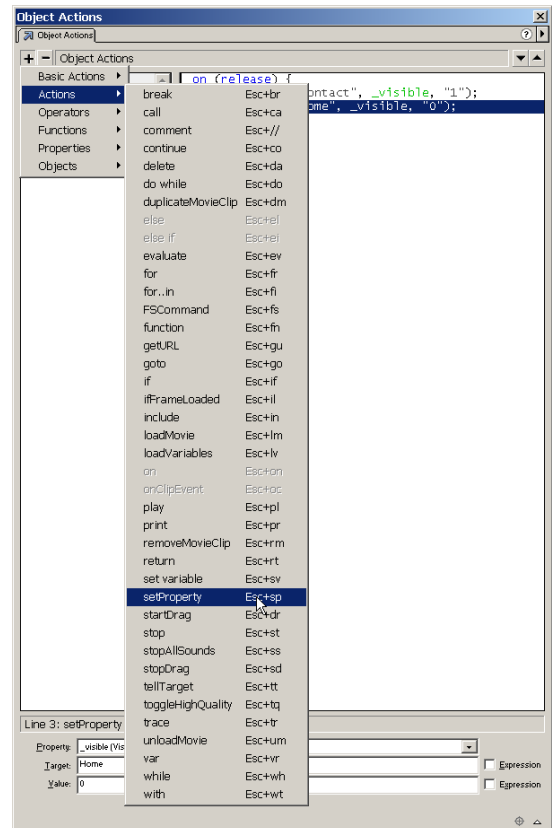
Veldu **_visibility** úr felliglugganum.

- 2 Í Target reitinn seturðu nafnið sem þú gafst Text Home.

Í Value reitinn seturðu **1**.

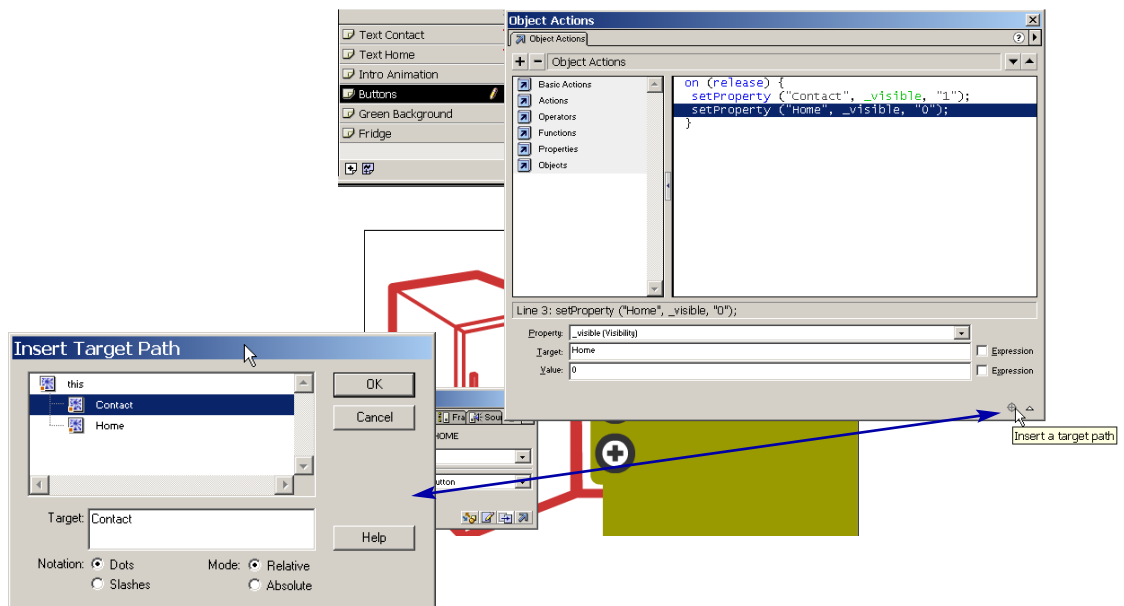
Með þessari aðgerð útbjóstu Home hnappinn þannig að þegar smelt er á hann sýnir hann Home lagið en felur Contact lagið.

Ef þú gerir mistök geturðu valið mistökin og ýtt á ***inn** til að fjærlægja þau.



Aðgerð á BUTTON - CONTACT

- 1 Með sömu aðferð geturðu látið Contact hnappinn sýna Contact lagið og fela Home lagið.



Rammahegðun

Að fela lög í vinnuumhverfinu hefur engin áhrif á útkomu myndarinnar, það er eingöngu til að auðvelda okkur vinnuna. Ef við viljum fela lög í myndinni gerum við eftirfarandi:

- 1 Búðu til nýtt lag og nefndu „Frame Actions.“

- 2 Tvísmelltu á fyrsta rammann á nýja laginu til að fá Frame Actions.

Smelltu á **+’inn**, og veldu Actions - Set Property.

- 3 Veldu **_visibility**.

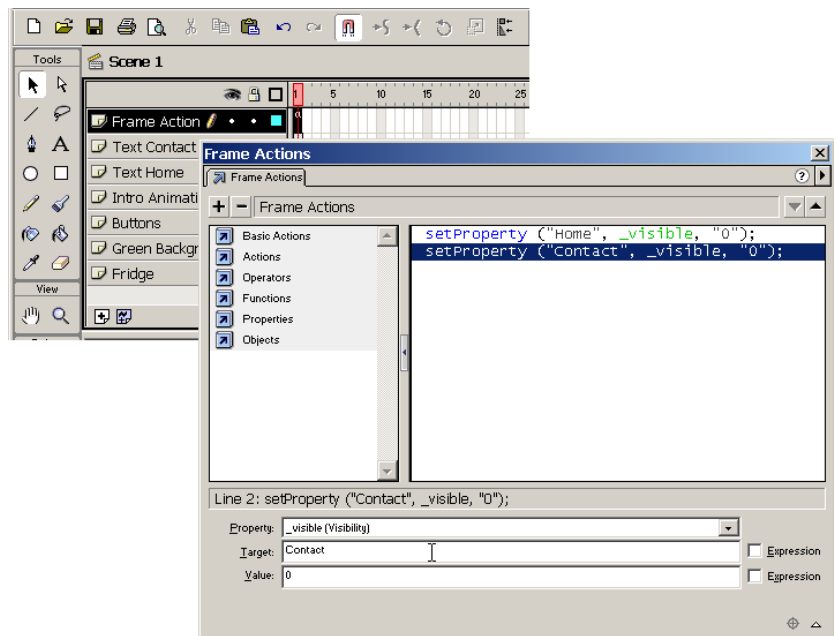
Í Target reitinn seturðu nafnið sem þú gafst home textanum.

Í Value reitinn seturðu 0.

- 4 Veldu nú aðgerðina(r) og stýddu á **Ctrl+C** til að afrita.

Stýddu á **Ctrl+V** til að líma í sama glugga.

- 9 Breyttu Home í Contact. Prófaðu myndina.



Gengið frá myndskeiðinu

Nú er myndin tilbúin. Til að geta skoðað myndina í vafra þarf að vista hana á sérstöku sniði. Það er gert með eftirfarandi hætti.

- 1 Smelltu á File - Publish Settings.
- 2 Á Formats flípanum, velurðu Flash, GIF og HTML. Passaðu að „Use Default names“ hakið sé valið.
- 3 Smelltu á Flash flípann. Í þessu tilfelli þarf ekki að breyta neinu þarna en skoðaðu þó möguleikana.
- 4 Smelltu á HTML flípann og veldu „Flash Only“ úr Template felliglugganum. Ekki hafa hakað við Loop.
- 5 Veldu Paused at Start. Meira þarf ekki að breyta í HTML flípanum.
- 8 Smelltu nú á Publish og síðan OK til að loka glugganum og búa til skjalið. Flash býr nú til skjalið og setur það í sömu möppu og Flash myndin er í.

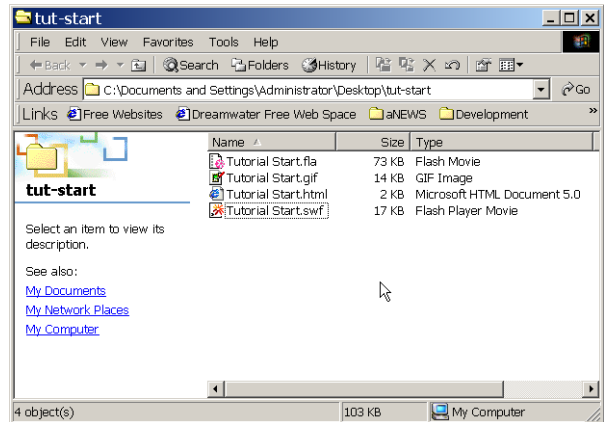
Skjölin sem Flash býr til

Tutorial Start.flu = hönnunarskjalið.

Tutorial Start.gif = mynd sem birtist ef myndskleiðið birtist ekki.

Tutorial Start.swf = myndskleiðið sjálft fyrir vefinn.

Tutorial Start. HTML = vefsíðan sem á að birta myndskleiðið.



Forhleðsla (preloader)

Ef Flash myndin er mjög stór (í MB) og mjög lengi að hlaðast inn til notenda af netinu, er gott að vera með forhleðslu.

Hann verður þó að vera mjög léttur, og gott er að láta fólk fá eitthvað að lesa eða skemmtilegt að sjá svo að fólk fari ekki af síðunni á meðan myndskleiðið hleðst inn.

Myndir sóttar - allar í röð

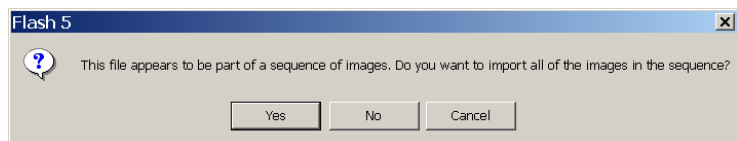
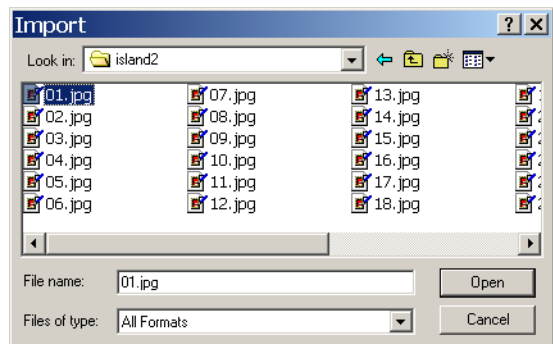
1. Búðu til nýtt skjal, nefndu Layer 1 sem myndir og vistaðu skjalið.
2. Veldu nú File - Import. Í valmyndinni sem kemur upp skaltu finna möppuna **S:\Flash\island2**.

Ef mappan finnst ekki, skaltu finna möppu með fjölda mynda með Windows Explorer, velja hverja mynd og endurnefna í stíl við það sem hér er sýnt.

3. Ef mappan inniheldur fjölda númeraðra mynda eins og hér er sýnt, og ef aðeins ein myndanna er valin koma eftirfarandi skilaboð:

„The file appears to be part of a sequence of images. Do you want to import all of the images in the sequence?“

Hér skal smella á **Yes**. Eru þá allar myndirnar sóttar, þær settar í **Library** safnið, og myndrammi settur undir hverja mynd fyrir sig.



Safnlistinn skipulagður

- 1 Veldu nú allar myndirnar í safninu. Smelltu fyrst á þá efstu, styddu á **shift** og síðan á þá neðstu.

Því næst hægri smellirðu á listann og velur **Move to new Folder** skipun.

- 2 Nú færðu tækifæri að nefna nýja möppu, sláðu inn Myndamappa.

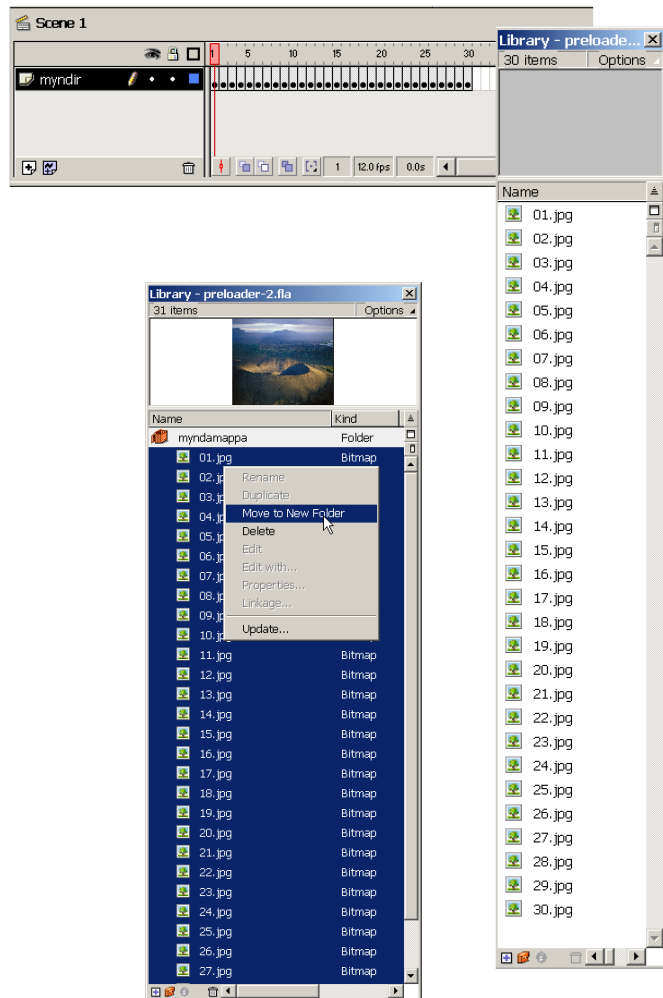
Myndirnar færast nú allar í þessa möppu.

Þetta myndskaið mun verða gríðarlega þungt í vöfum, og nauðsynlegt að nota forhleðslu á það.

Flash virkar þannig á vefnum, að þegar notandi sér heimasíðu með myndskaiði, þá hefst sýningin um leið og fremsti ramminn hefur hlaðist inn. Síðan kemur rammi fyrir ramma.

Forhleðslan mun fara þannig fram að við látum allar myndirnar hlaðast inn á fyrstu 10 römmunum, en felum þær á meðan.

Þegar allar myndirnar hafa sloppið yfir netið, leyfum við sýningunni að hefjast, og munu þær þá allar vera komnar inn í minni, og renna mjög ljúflega.



Færum rammana til

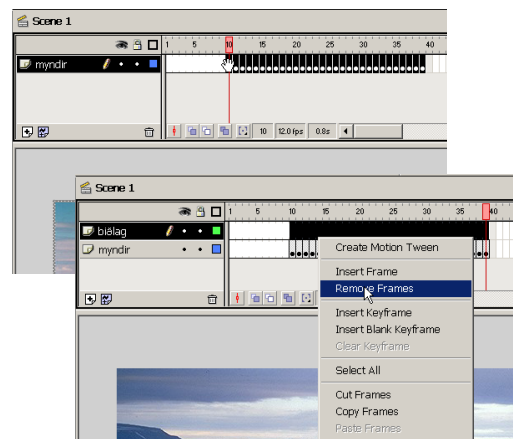
- 1 Styddu á **Shift** og smelltu á hvern ramma fyrir sig.
- 2 Þegar þú hefur valið þá alla, geturðu smellt á þann fremsta og dregið hann til hægri. Eiga þeir allir að færast til og tómir rammar að myndast hægra megin.

Tryggðu að 10 tómir rammar séu hægra megin.

- 3 Búðu nú til nýtt lag og nefndu „biðlag“.

Veldu alla ramma aftan við ramma 10, hægri smelltu á þá og veldu **Remove Frames**. Þeir verða óþarfir í aðal sýningunni.

- 4 Teiknaðu nú bláan ramma í ramma 1 á biðlaginu. Opnaðu því næst **Window - Common Libraries - Graphics**.



Þar finnurðu táknið „Clock Pencil“, sem þú skalt draga út á sviðið í ramma 1 á biðlaginu. Síðan lokarðu Graphics safninu.

Tryggðu að rammarnir á á biðlaginu endi á síðasta rammannum á undan fyrsta ramma í myndir laginu.

5 Búðu nú til nýtt lag og nefndu „felulag“.

Á þessu lagi skaltu byrja á að búa til lykilramma í römmum 1, 3, 5 og 7.

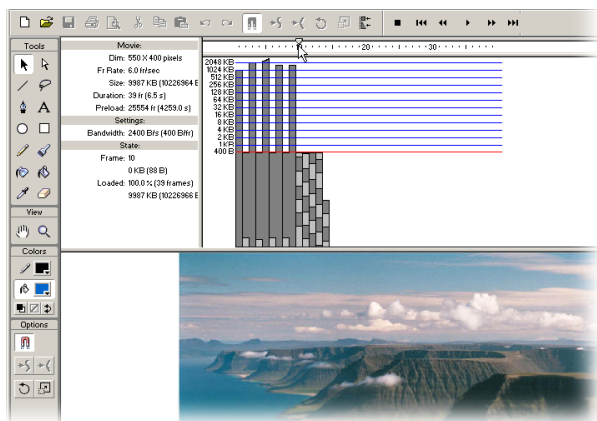
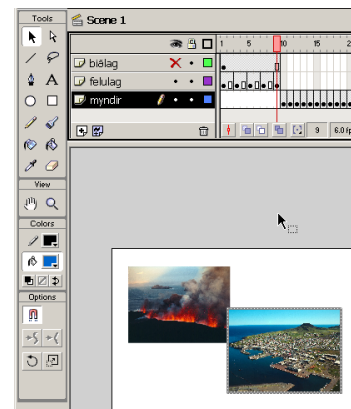
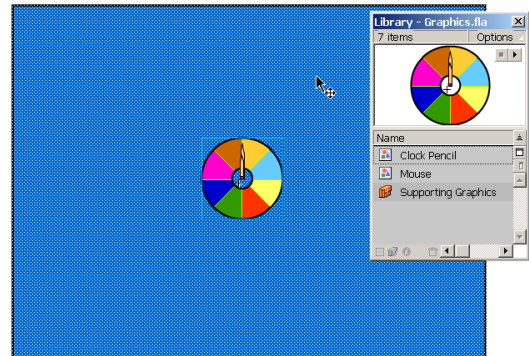
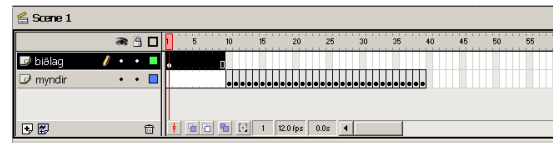
Láttu heildar rammafjöld vera þann sama og í laginu *biðlag*, og tryggðu að biðlag sé efst og felulag sé þar undir, jafnvel alveg neðst.

6 Nú velurðu ramma 1 í *felulag* og dregur fimm myndanna í safninu (**Library**) yfir á þann ramma.

Í ramma 3 aðrar fimm myndir og þannig koll af kolli. Ekki skeyta um stærðir myndanna, en þó er í lagi að minnka þær eins og sést hér.

Taktu eftir að gott er að fela biðlag á meðan unnið er, jafnvel borgar sig að læsa öðrum lögum en feluleg meðan þetta skref er unnið.

Útkoman ætti að vera sú, að þegar myndskeiðið birtist, þá hlaðast allar myndirnar inn á fyrstu 10 römmunum, og blái grunnurinn með penna klukkunni sést á meðan. Þegar kemur á ramma 11 eiga allar myndirnar að renna ljúft.



8 Veldu nú **Control - test movie** og veldu þar **View - Bandwidth Profiler**.

Skjámyndin sem birtist þá sýnir hve lengi hver rammi hleðst inn í gegnum mótald

9 Í lokin skaltu búa til nýtt aðgerða lag, og ramma aðgerð í aftasta ramma sem lætur myndskeiðið fara til baka á fyrsta rammann þar sem myndirnar birtast á eftir forhleðslunni.

Efni úr öðrum forritum

Flash getur sótt myndefni og hljóðskrár úr öðrum forritum með aðgerðinni **File - Import**. Sumar myndir birtast beint á sviðinu þegar þær eru sóttar, aðrar birtast í tákna safninu (Library). Til að mynda hljóðskrár birtast einungis í safninu og þarf að tengja þær sérstaklega við annaðhvort lög (Layers) eða tilvik (instance).

Skrár sem Flash getur sótt (ekki allar í Mac)

Adobe Illustrator (6.0 eða eldri)	.eps, .ai
AutoCAD DXF	.dxf
Bitmap	.bmp
Enhanced Windows Metafile	.emf
FreeHand	.fh7, .ft7, .fh8, .ft8, .fh9, .ft9
FutureSplash Player	.spl
GIF & animated GIF	.gif
JPEG	.jpg
PICT	.pct, .pic
PNG	.png
Flash spilari	.swf
Windows Metafile	.wmf
WAV (Windows), AIFF (Mac), eða MP3 (Win+Mac)	

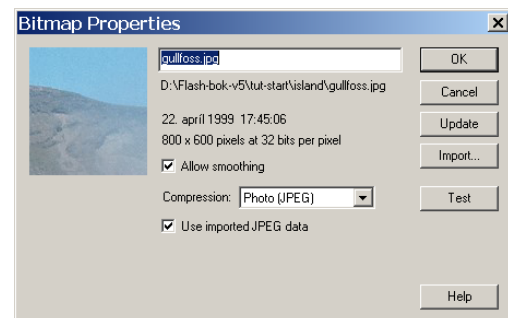
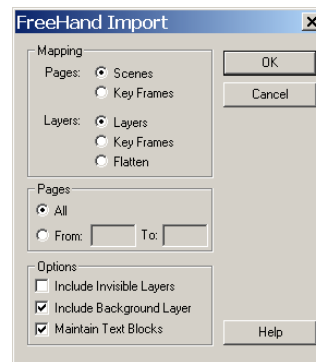
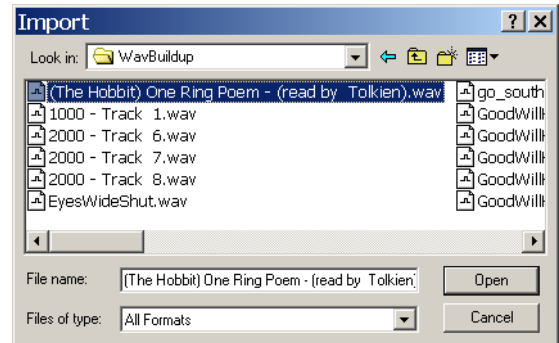
Ef QuickTime 4 (eða yngri) er uppsettur:

MacPaint	.pntg
Photoshop	.psd
PICT	.pct, .pic
QuickTime Image	.qtif
QuickTime Movie	.mov
Silicon Graphics	.sai
TGA	.tgf
TIFF	.tiff
Sound Designer II (Mac)	
Sound Only QuickTime Movies (Windows & Mac)	
Sun AU (Windows or Mac)	
System 7 Sounds (Mac)	
WAV (Windows & Mac)	

Myndir og lagskiptingar

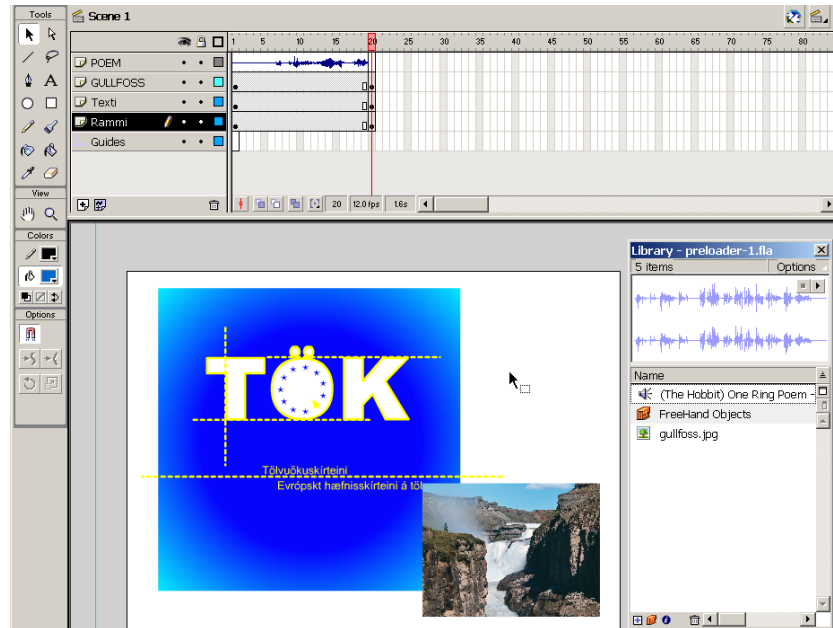
Þegar myndir úr Freehand eru sóttar inn, getur Flash þekkt í sundur lagskiptingar sem Freehand skjalið hefur notað, einnig er boðið að síður í Freehand skjalinu komi inn sem sjálfstæðir rammar (sjá mynd).

Þegar myndir eru sóttar er boðið (sjá mynd) að velja hvernig myndin geymist í skjalinu t.d. sem jpg



þjöppun eða png (meiri litgæði).

Hér er mynd sem sýnir hvar auglýsing fyrir TÖK námskeið unnin í Freehand hefur verið sótt inn og birt á sviðinu ásamt litmynd (jpg mynd frá Photoshop) og hljóðskrá. Búið er að stilla efsta lagið í skjalinu á að spila hljóðskrána.



Hljóð í Flash

Til að setja hljóð í myndскеiðið er valið lag (Layer) og með Sound spjaldinu valið hvaða hljóð (sem þá er í Library safninu) skuli spilað þar.

Hljóði bætt í myndскеiðið

- 1 Fyrst þarf að sækja hljóðskrána með File - Import.
- 2 Sett er inn nýtt Layer fyrir hljóðið.
- 3 Nú má draga hljóðið úr Library safninu á sviðið, birtist þá mynd af því á tímalínunni en ekki á sviðinu sjálfu.

Mælt er með því að aðeins eitt hljóð sé sett á hvert lag, sem mun spilað eins lengi og lagið hefur ramma.

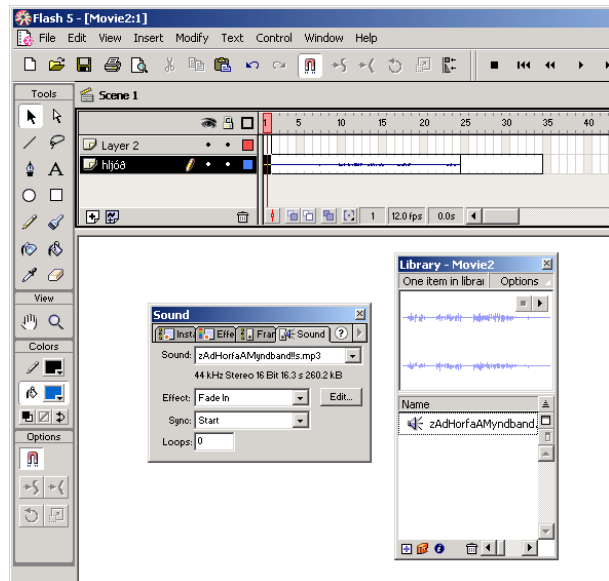
Einnig má setja inn lykilramma (Keyframe) í lagið þar sem það skal stöðvast.

- 4 Á Sound spjaldinu (Window > Panels > Sound) má velja hljóð í Sound fellivalmyndinni.

Þá má velja tilbrigði af Effects fellivalmyndinni:

None: engin tilbrigði.

Left Channel/Right Channel: spilar í vinstri eða hægri hátalara.



Macromedia Flash 5

Fade Left to Right/Fade Right to Left: færir hljóðið úr öðrum í hinn hátalarann.

Fade In gradually: hækkar hljóðið smámsaman.

Fade Out gradually: lækkar hljóðið smámsaman.

Custom: leyfir sérstillingar með Edit Envelope.

- 5 Veldu synchronization af Sync fellivalmyndinni: Event samstillir hljóðið við atburði, svo að hljóðið hefst þegar fremsti rammi í atburði t.d. hreyfingu hefst, og spilast þá allt hljóðið óháð rammafjölda. Dæmi er hljóð sem spilast þegar smellt er á hnapp.

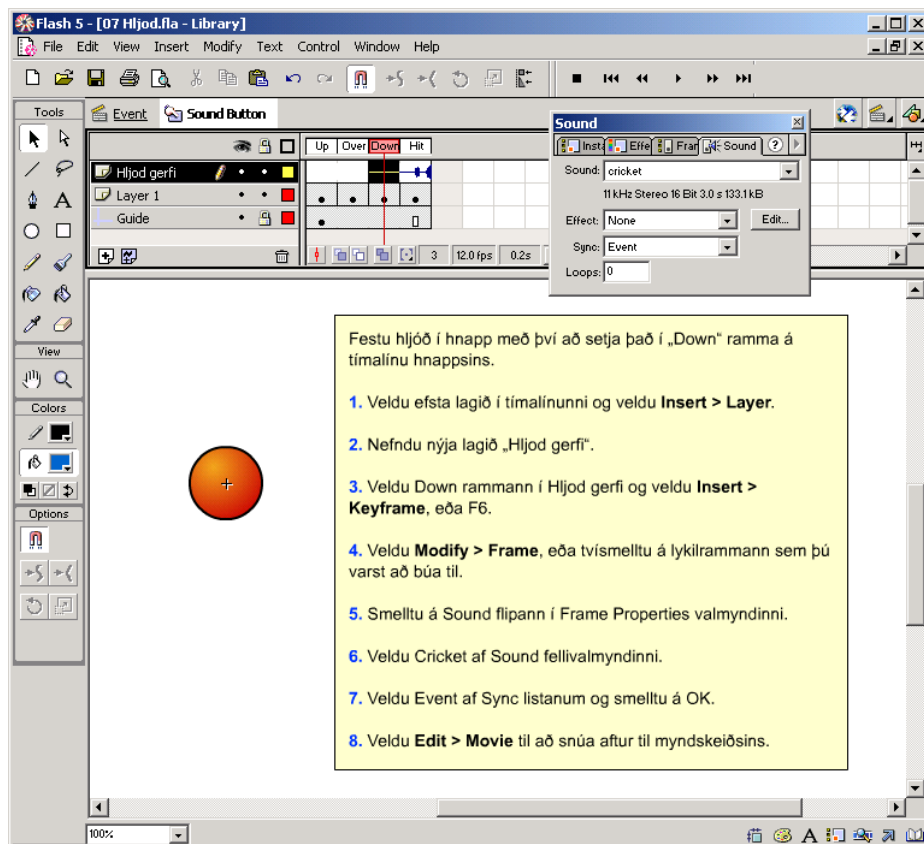
Start er sama og Event, nema sé hljóðið þegar í spilun þegar atburður gerist, þá spilast nýtt tilvik af því. Stop stöðvar spilunina.

Stream: samstillir hljóðið við skoðun á vefnum. Flash neyðir rammaspilunina til að samstillast við spilun hljóðsins, sé rammaspilunin of hæg, þá er römmum sleppt.

- 6 Settu inn gildi fyrir Loop til að stilla hversu oft lag spilast. Dæmi ef 15 sekúndna hljóð skal spilast í 15 mínútur skal setja inn 60.

Hljóð á hnappa

- 1 Gerum ráð fyrir að þú hafir sótt hljóðið *Cricket* með File - Import.
- 2 Búðu til hnappinn *Sound Button* og veldu **Edit**, til að fá hönnunarumhverfi fyrir hann.
- 3 Fylgdu leiðbeiningunum á myndinni.



Flash skjöl flutt út

Export

Með File - Export má flytja út myndskreiðið í ýmsum öðrum formum en bara Flash skilur.

Bæði má flytja út skjöl sem raðir af myndum eða myndskreið annarra forrita. Hér á eftir er listi helstu sniða sem flytja má út. Snið merkt með *Sequence* eru raðir af myndum í viðkomandi sniði:

Adobe Illustrator, Animated GIF, GIF Sequence, og GIF Image, Bitmap (BMP), DXF Sequence og AutoCAD DXF Image, Enhanced Metafile, EPS (Version 6.0 eða yngri), FutureSplash Player, Generator template, JPEG Sequence og JPEG Image, PICT Sequence (Macintosh), PNG Sequence and PNG Image, Publishing QuickTime 4 movies, QuickTime Video (Macintosh), WAV audio (Windows), Windows AVI (Windows), Windows Metafile

Publish

Með File - Publish er myndskreiðið sjálfkrafa flutt út á eftirfarandi tveim sniðum:

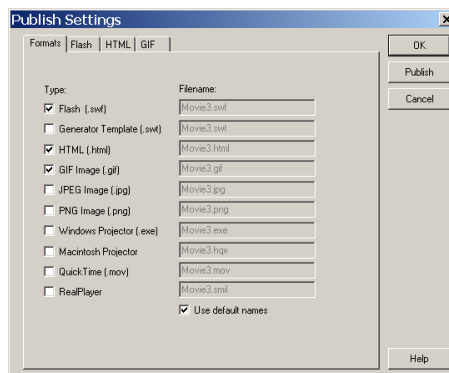
.swf: þjappað myndskreið.

.html: vefsíða til að birta myndskreiðið.

Með File - Publish Settings má fá valmynd sem breytir þessu vali og má t.d. velja nokkur af þeim sniðum sem Export möguleikinn gefur.

Einn athyglisverðasti möguleikinn í Settings valmyndinni er **Projector** sem leyfir að búið sé til forrit (.exe) sem keyra má í öðrum tölvum.

Annar möguleiki í Settings sem er gott að velja er **Gif Image** en hann stillir vefsíðuna sem Publish smíðar á að birta mynd af fyrsta ramma eða öllum römmum (Animated) sem birta má í stað myndskreiðsins ef þess þarf.



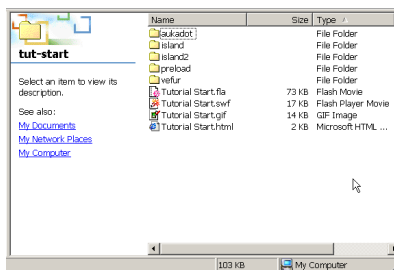
HTML kóðinn

Vert er að skoða HTML kóðann sem Flash býr til þegar Publish fer fram. Þennan kóða má afrita yfir í vefsíður sem eiga að birta myndskreiðið.

Einnig má hér setja inn tag merkingar til að birta myndskreiðið fyrir miðju: `<div align=center>flash kóðinn</div>`. Einnig má breyta **height** og **width** stýringunum í hvaða stærðir sem þú vilt til dæmis í prósentuhlutfall. Ef þú vildir til dæmis að myndin væri alltaf 80% af stærð gluggans í vefskoðara.

Sniðin þrjú

Mikilvægt er að .swf og .html skrárnar fylgjast að á vefinn. Hönnunarskjalið sjálfmeð .fla endingu er skjal sem þú heldur eftir á þinni tölvu.



Rammasíður (HTML) og Flash

Þessi síða er ekki um Flash heldur um rammasíður með HTML kóðun. Enginn vefhönnuður ætti að láta framhjá sér fara að æfa slíkt, hvort sem hann er hrifinn af römmum (Frames) eða ekki.

Myndirnar hér á síðunni innihalda allan kóða sem þarf til að búa til einfaldan rammavef:

index.html

Þessi síða á að birta aðrar síður í römmum. Taktu eftir frame name=*nafn* merkjunum sem úthluta hverjum ramma nafn. **Nöfn ramma skipta hér öllu máli.**

Taktu einnig eftir þar sem stendur cols="tala,*", en sú skipun skiptir rammanum í dálka. Sé cols skipt út fyrir rows mun ramminn skiptast í línur.

frontur.html

Þessi síða er *hugsuð* sem forsiða rammasíðanna og er aukaatriði í kóðuninni.

hnappar.html

Þessari síðu verður síðar skipt út fyrir hnappasíðu sem ætlunin er að gera í Flash.

Taktu eftir að tengla kóðarnir <a href=... nota allir **Target="nafn"** til að skipa tenglinum að birta efni sitt í rammahlutanum *nafn*. Nafnið þarf að stemma við það sem gefið er upp í frame name="nafn" í index.html.

Þetta nafn þarf að nota síðar í Flash skjalinu.

sida1.html og sida2.html

Þessar tvær síður eru svo sitthvor efnis síðan sem ramminn er sniðinn utanum.

Ramminn

Skiptar skoðanir eru um það hvort *gott* sé eða ekki að hanna vefi í römmum. Ein aðal ástæða þess að rammar séu óvinsælir er þegar hönnuðir gleyma þeirri gullnu reglu **að á hverri síðu vefsins sé skýr tengill sem sækir aðalsíðu vefsins**, t.d. index síðuna.

```
index.htm - Notepad
File Edit Format Help
<html>
<head>
<title>Rammi</title>
<frameset cols="150,*">|
  <frame name="vinstri" src="hnappar.htm">
  <frame name="haegri" src="frontur.htm">
</frameset>
<body>
</body>
</html>
```

```
frontur.htm - Notepad
File Edit Format Help
<html>
<head>
<title>FORSIÐA</title>
<body bgcolor="yellow">
<h1>Forsíða</h1>
</body>
</html>
```

```
hnappar.htm - Notepad
File Edit Format Help
<html>
<head>
<title>Hnappar</title>
<body bgcolor="yellow">
<a href="index.htm" target="_top">Aðalsíða</a><br>
<a href="sida1.htm" target="haegri">Síða 1</a><br>
<a href="sida2.htm" target="haegri">Síða 2</a>
</body>
</html>
```

```
sida2.htm - Notepad
File Edit Format Help
<html>
<head>
<title>SIÐA-2</title>
<body bgcolor="pink">
Síða 2
<a href="index.htm" target="_top">Til baka</a>
</body>
</html>
```

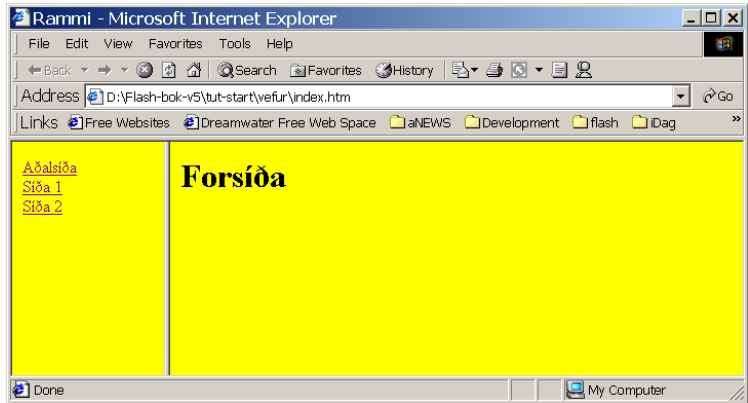
```
sida1.htm - Notepad
File Edit Format Help
<html>
<head>
<title>SIÐA-1</title>
<body bgcolor="pink">
Síða 1
<a href="index.htm" target="_top">Til baka</a>
</body>
</html>
```


Æfing:

Kóðaðu þessar HTML síður og fáðu þær til að virka, best er (þó myndirnar sýni það ekki) að endingarnar séu alltaf .html en ekki .htm.

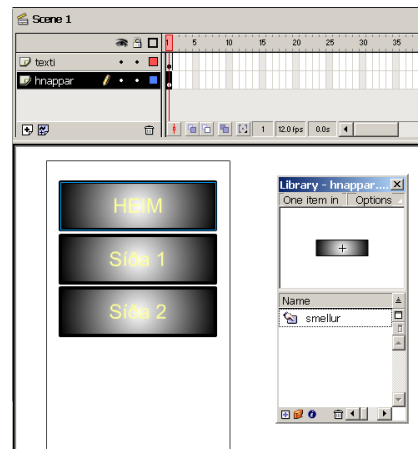
Það er því Flash notar .html endinguna og hér viljum við hafa samræmi.

Þessi æfing er mikilvæg því hér kemur að því að við samræmum Flash við vefsíðugerð og fáum góða tilfinningu fyrir henni.

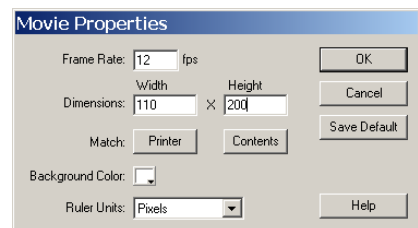
**Hnappar.flá**

Nú er búið til nýtt skjal í Flash og settir upp þrír hnappar sem koma skulu í stað tenglanna þriggja í hnappar.html hér að framan.

Taktu eftir því að búinn er til einn hnappur í Library safninu og þrjú tilvik hans sett á sviðið. Textinn er settur á sér lag (Layer). Aðeins einn myndrammi er notaður í myndskaiðinu.

**Stærð myndarinnar**

Með **Modify - Movie** er nú sett upp vídeigandi stærð fyrir skjalið sem búið verður til, hér er það 110 á breidd og 200 á hæð. Þessi stilling ræður myndfleti .swf skjalsins. Hér má einnig velja bakgrunnslit. Eins má velja myndhraða líka en hann skiptir ekki máli hér.

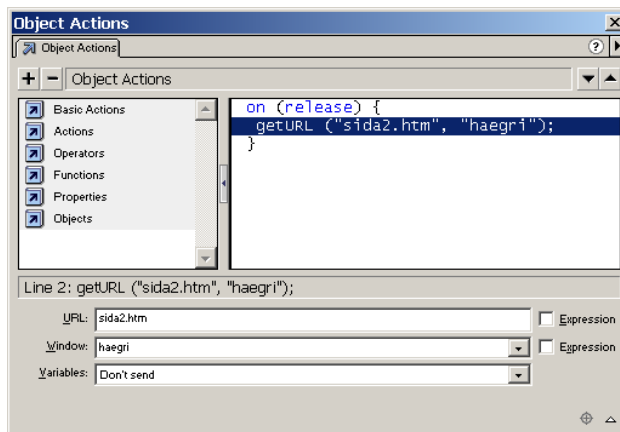


Tenglarnir

Nú er hver hnappur látinn fá `getURL` aðgerð sem mun opna viðeigandi vefsíðu (`sida1.html`, `sida2.html` og `index.html`).

Mikilvægt er að **Target** komi hér inn fyrir tengilinn er Flash kallar það **Window**. Sida1 og Sida2 eiga báðir að opna sinn tengil í **Window=haegri** en `index` tengillinn á að opna í **_top** sem er stöðluð HTML breyta sem ryður römmum út.

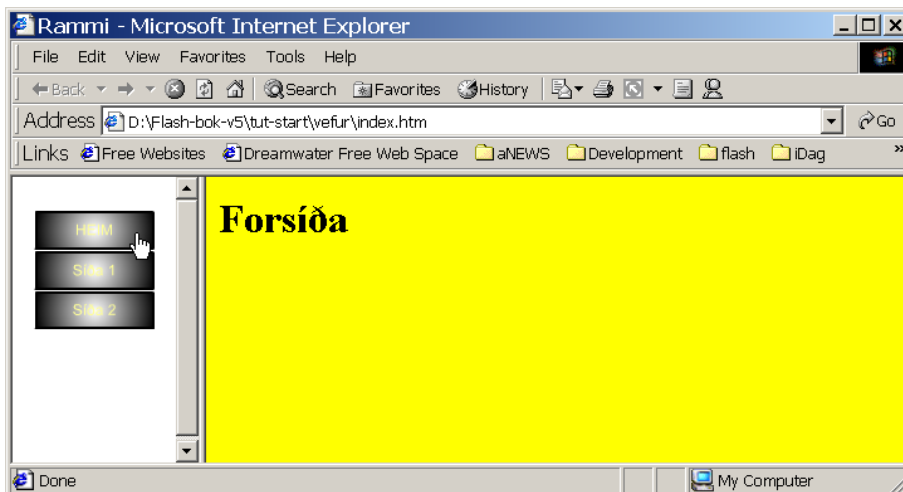
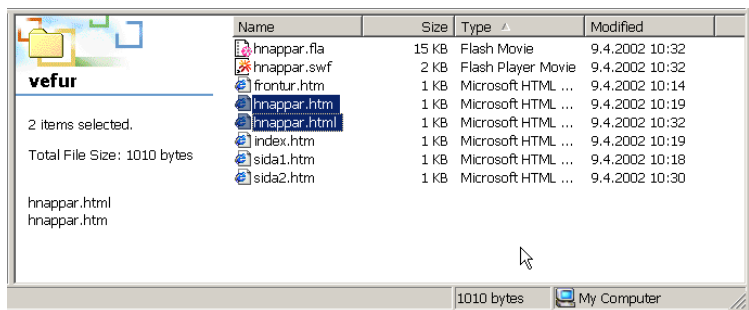
Taktu eftir í Window fellivalmyndinni að fjórar staðlaðar HTML breytur eru þar þekktar. Flettu upp í góðri HTML bók eða Flash hjálpinni, til hvers þær eru.



Lokaútkoman

Að lokum velurðu File - Publish til að smíða `.swf` og `.html` skjölin.

Athugaðu vel að þessi tvö skjöl þurfa að vera sett í möppuna sem geymir vefinn hér að framan, en `.fla` skjalið er best að geyma annarsstaðar.



Lyklaborðsskipanir

New

Control+N

Open

Control+O

Open as Library

Control+Shift+O

Close

Control+W

Save

Control+S

Save As

Control+Shift+S

Import

Control+R

Export Movie

Control+Alt+Shift+S

Print

Control+P

Quit

Control+Q

Undo

Control+Z

Redo

Control+Y

Cut

Control+X

Copy

Control+C

Paste

Control+V

Paste In Place

Control+Shift+V

Clear

Delete

Duplicate

Control+D

Select All

Control+A

Deselect All

Control+Shift+A

Copy Frames

Control+Alt+C

Paste Frames

Control+Alt+V

Edit Symbols

Control+E

100%

Control+1

Show Frame

Control+2

Show All

Control+3

Outlines

Control+Alt+Shift+O

Fast

Control+Alt+Shift+F

Antialias

Control+Alt+Shift+A

Antialias Text

Control+Alt+Shift+T

Timeline

Control+Alt+T

Work Area

Control+Shift+W

Rulers

Control+Alt+Shift+R

Grid

Control+Alt+Shift+G

Snap

Control+Alt+G

Show Shape Hints

Control+Alt+H

Create Symbol

F8

Frame

F5

Delete Frame

Shift+F5

Key Frame

F6

Blank Key Frame

F7

Clear Key Frame

Shift+F6

Instance

Control+I

Frame

Control+F

Movie

Control+M

Font

Control+T

Paragraph

Control+Shift+T

Align

Control+K

Group

Control+G

Ungroup

Control+Shift+G

Break Apart

Control+B

Play

Enter

Rewind

Control+Alt+R

Step Forward

>

Step Backward

<

Test Movie

Control+Enter

Test Scene

Control+Alt+Enter

Enable Frame Actions

Control+Alt+A

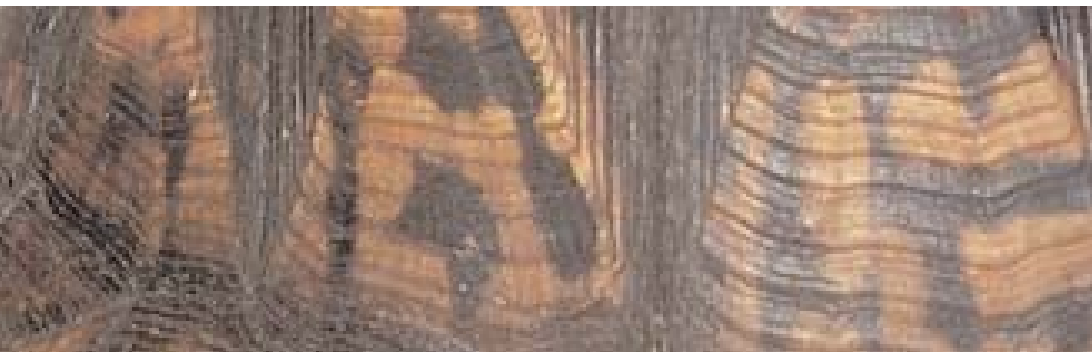
Enable Buttons

Control+Alt+B

Mute Sounds

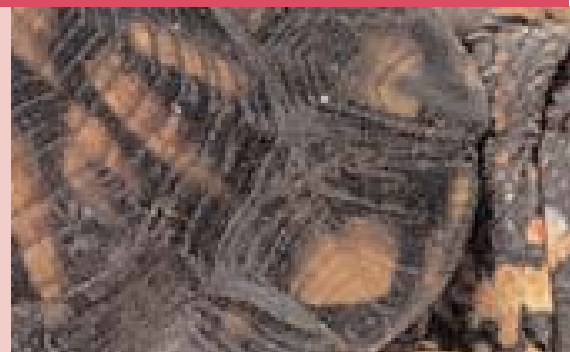
Control+Alt+M

Íslenska



Flash 5 bókin

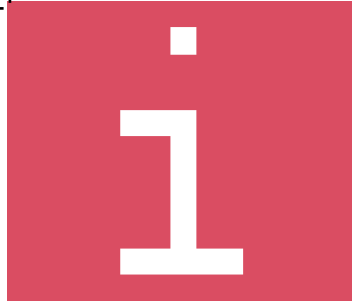
i i i



ÍSLENSKA FLASH 5 BÓKIN

www.ibok.ci.is

ELÍAS ÍVARSSON



AFSKURÐUR

ISBN 9979-9583-1-6



9 799979 958313