

- PERCHE' FLASH
 - VELOCITA'
 - FLASH UTILIZZA QUASI ESCLUSIVAMENTE IMMAGINI VETTORIALI. QUESTO CONSENTE DI POTER UTILIZZARE DIMENSIONI IN BITMAP MINORI CON RISULTATI VISUALI MIGLIORI.
 - QUANDO ALL'INTERNO DI FLASH VIENE UTILIZZATO PIU' VOLTE LO STESSO OGGETTO, E' NECESSARIO "CARICARLO" UNA VOLTA SOLA.
 - STREAMING, TECNOLOGIA MEDIANTE LA QUALE, LA PAGINA WEB SI SCARICA IN MODALITA' BACKGROUND.
 - STANDARDIZZAZIONE WEB
 - MACROMEDIA FLASH, PER OVVIARE AD UNO DEI PROBLEMI PIU' "FASTIDIOSI", HA FATTO SI CHE NON SIA DIPENDENTE DALLA PIATTAFORMA O DAL BROWSER UTILIZZATO.
 - VERSATILITA'
 - GIOCHI
 - CARTONI ANIMATI
 - MAPPE INTERATTIVE
 - PAGINE WEB
 - SITI WEB MULTIMEDIALI
 - MODULI ONLINE INTERATTIVI
 - BANNER PUBBLICITARI

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PRIMI PASSI
 - FLASH PER FUNZIONARE NECESSITA DI DUE FILE:
 - AUTHORIZING (*.FLA): (ELEMENTI, ANIMAZIONI, INTERAZIONI). E' SOSTANZIALMENTE IL FILMATO ALLO STATO NATIVO. LA SUA DIMENSIONE PUO' ESSERE DI PARECCHI MEGABYTE. GRAZIE AD UNA FUNZIONE DI (ESPORTAZIONE) VIENE CREATO IL FILE FILMATO DI FLASH.DA UN SOLO FILE DI AUTHORIZING, E' POSSIBILE OTTENERE PIU' FORMATI FILE: GIF, AVI, ECC.
 - FILMATO (*.SWF): COPIA COMPRESSA ED OTTIMIZZATA.
 - CON FLASH E' POSSIBILE UTILIZZARE O CREARE DELLE LIBRERIE CONDIVISE, UNA SORTA DI MODELLO DA RICHIAMARE IN BASE ALLA NECESSITA'. QUANDO SI MODIFICANO LE CARATTERISTICHE DI UN OGGETTO IN LIBRERIA CONDIVISA, SI MODIFICANO TUTTI GLI ELEMENTO DA ESSO GENERATI.
 - E' POSSIBILE IMPORTARE ED ESPORTARE FORMATI AUDIO MP3.
 - E' POSSIBILE OLTRE CHE VISUALIZZARE, STAMPARE UN SINGOLO FOTOGRAMMA OPPURE TUTTO IL FILMATO.
 - IN BASE ALLA NECESSITA', E' POSSIBILE UTILIZZARE UNA "TENDINA" O "MENU" SPECIFICO.
 - E' POSSIBILE MODIFICARE OGNI IMMAGINE CREATA ALL'INTERNO DI FLASH, OPPURE DI ORIGINE VETTORIALE, MEDIANTE LA SELEZIONE PRECISA DI OGNI SUO SINGOLO VETTORE (PUNTO).

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

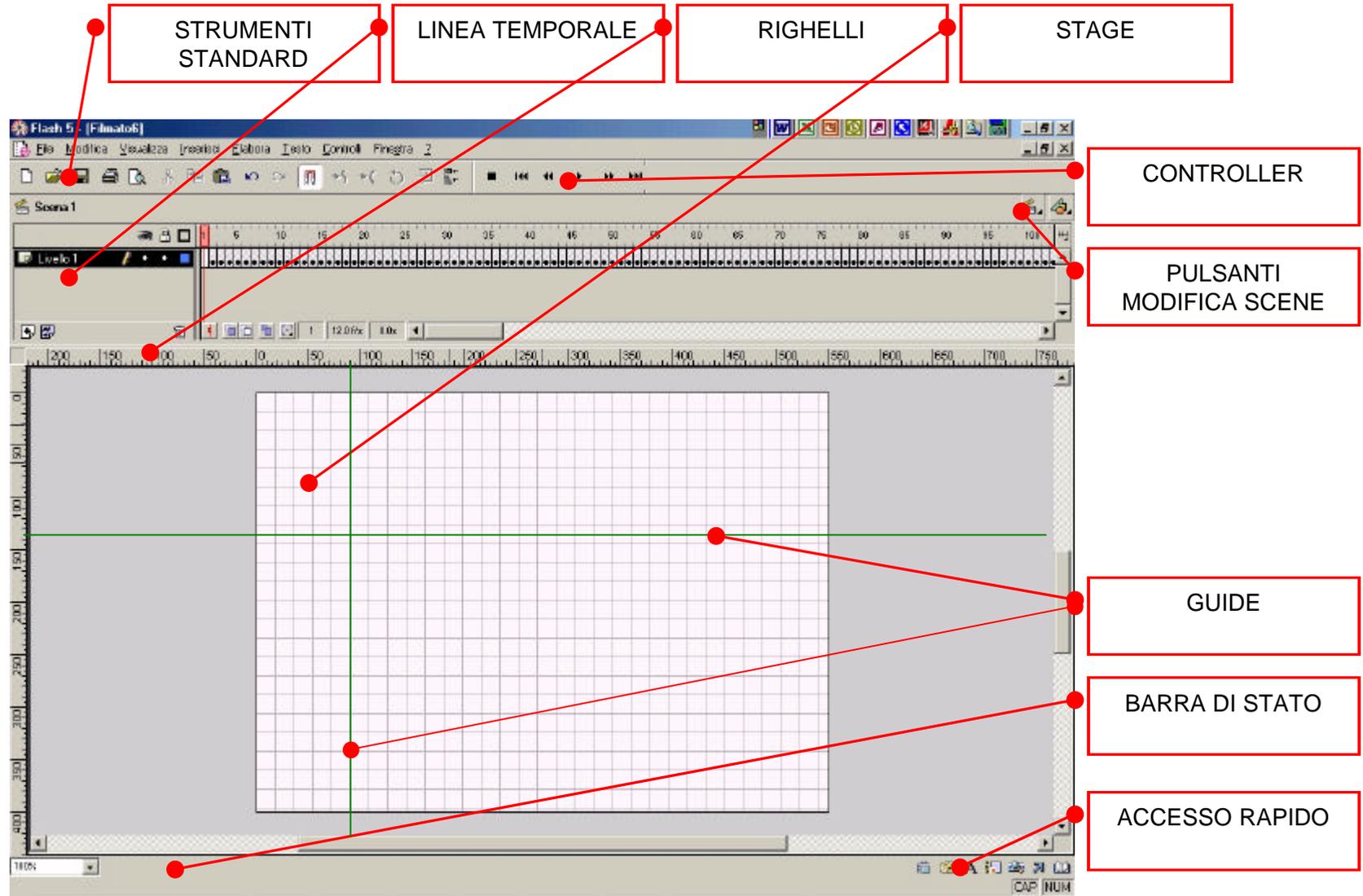
- FLASH METTE A DISPOSIZIONE DEL PROGETTISTA DI ANIMAZIONI GRAFICHE UN AMBIENTE RICCO DI POSSIBILITA'.
- VI SONO "SCENE", DOTATE DI "LIVELLI", IN CUI SISTEMARE LE IMMAGINI E LE SCRITTE CHE POTRANNO "MUOVERSI" E "ANIMARSI".
- IL TUTTO LEGATO AD UNA "TIME LINE" PER IL CONTROLLO DEI TEMPI DI APPARIZIONE DEI "FOTOGRAMMI" CHE COMPONGONO I VARI LIVELLI.
- IL TERMINE FOTOGRAMMA CORRISPONDE IN TUTTO E PER TUTTO AL SUO OMONIMO CINEMATOGRAFICO: UNA SERIE DI "IMMAGINI" IN SEQUENZA.
- OGNI "LIVELLO" E' VISIBILE SE CONTIENE "QUALCOSA", SE E' COMPOSTO, CIOE', DA "FOTOGRAMMI CHIAVE"
- IN OGNI FOTOGRAMMA CHIAVE PUO' ESSERE CREATO UN MOVIMENTO.
- OGNI LIVELLO SEGUE UNA GERARCHIA LOGICA: QUELLO PIU' IN ALTO SI VEDE PER PRIMO.
- IN UN LIVELLO POSSONO ESSERE INSERITI VARI "OGGETTI" (SCRITTE, IMMAGINI, SIMBOLI), MA PUO' CONTENERE IL MOVIMENTO SOLO DI UNO.
- I FOTOGRAMMI POSSONO ESSERE DI DUE TIPI: "NORMALI" O "CHIAVE".
- I "FOTOGRAMMI CHIAVE", E' QUEL PARTICOLARE FOTOGRAMMA CHE CONSENTE IL MOVIMENTO DI UN OGGETTO O IL CAMBIO DI TIPO DI ANIMAZIONE. AL SUO INTERNO SI DEFINISCONO LE CARATTERISTICHE DI MOVIMENTO DI COLORE, DI POSIZIONE, IL PUNTO DI PARTENZA, QUELLO DI ARRIVO, ECC.
- L'INTERCONNESSIONE E L'INTERATTIVITA' DELLE SCENE, DEI FOTOGRAMMI, DEI MOVIMENTI E DEI FILMATI INTERNI ED ESTERNI, PUO' ESSERE REALIZZATA TRAMITE L'INSERIMENTO DI PARTICOLARI OGGETTI CHIAMATI "PULSANTI". OGNI PULSANTE PUO' ESSERE DEFINITO SECONDO LE SUE FORME DI FUNZIONAMENTO: SU, GIU', SOPRA. AI PULSANTI POSSONO ESSERE LEGATE DELLE "AZIONI".
- LA GESTIONE DEGLI OGGETTI DA INSERIRE NELL'ANIMAZIONE AVVIENE TRAMITE L'UTILIZZO DI UNA "LIBRERIA" DI "SIMBOLI", IN PRATICA GLI ATTORI DEL FILMATO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- GLI ELEMENTI DELLA LIBRERIA, I SIMBOLI APPUNTO, VENGONO CREATI UNA VOLTA E RIUTILIZZATI TUTTE LE VOLTE CHE SERVONO. OGNI INSERIMENTO DI UN SIMBOLO NELLO STAGE PRENDE IL NOME DI “ISTANZA”.
- OGNI MODIFICA CHE VERRA’ EFFETTUATA AL SIMBOLO, MODIFICHERA’ TUTTE LE “ISTANZE” INSERITE NEL FILMATO. SE LA LIBRERIA E’ DEL TIPO “CONDIVISA”, OGNI MODIFICA AL SIMBOLO COMPORTERA’ LA MODIFICA DI TUTTE LE ISTANZE INSERITE NEI FILE CHE UTILIZZANO QUELLA LIBRERIA.
- UN SIMBOLO PUO’ ESSERE DI TRE TIPI: GRAFICO (IMMAGINI, TESTO E RELATIVE MOVIMENTAZIONI), PULSANTE, CLIP MOVIE (MOVIMENTO O ANIMAZIONE INDIPENDENTE DALLA TIME LINE GENERALE DEL FILMATO).
- QUANDO SI VUOLE CREARE UN MOVIMENTO DI UN OGGETTO DA UNA POSIZIONE AD UN’ALTRA, E’ POSSIBILE ASSEGNARE AL COMPUTER IL COMPITO DI “INTERPOLARE” LA SEQUENZA DI MOVIMENTI DAL PUNTO INIZIALE A QUELLO FINALE.
- E’ ANCHE POSSIBILE LEGARE L’INTERPOLAZIONE AD UNA “TRACCIA”, AD UNA LINEA. L’OGGETTO O GLI OGGETTI, OPPORTUNAMENTE IMPOSTATI, SEGUIRANNO LA LINEA TACCIATA A VIDEO. PER ESEGUIRE QUESTA OPERAZIONE SI USERA’ UN LIVELLO PARTICOLARE CHIAMATO “LIVELLO GUIDA”
- FLASH PERMETTE DI RIPRODURRE SUONI. OGNI SUONO PUO’ AVERE UNA SUA TIME LINE DEDICATA, L’IMPORTANTE E’ CHE SIA SU UN LIVELLO ESCLUSIVO.
- IL SISTEMA DI RIPRODUZIONE DEI SUONI E’ MOLTO IMPORTANTE. FLASH PERMETTE DI RIPRODURRE IL SUONO PRIMA CHE SIA TERMINATO IL CARICAMENTO DI TUTTI GLI OGGETTI DELLO STAGE (STREEMING).
- ANCHE I PULSANTI POSSONO ESSERE “LEGATI” AD UNO O PIU’ SUONI.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- INTERFACCIA GRAFICA



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

• BARRA DEI MENU

Nuovo	Ctrl+N
Apri...	Ctrl+O
Apri come libreria...	Ctrl+Maiusc+O
Apri come libreria condivisa...	
Chiudi	Ctrl+W
Salva	Ctrl+S
Salva con nome...	Ctrl+Maiusc+S
Finestra	
Importa...	Ctrl+R
Esporta (libro)...	Ctrl+Alt+Maiusc+S
Esporta in pagina...	
Impostazioni pubblicazione...	Ctrl+Maiusc+F12
Anteprima pubblicazione	
Pubblica	Ctrl+Maiusc+F12
Impostazione pagina...	
Anteprima stampa	
Stampa...	Ctrl+P
Ingeg...	
1 Movimento circolare fla	
2 CREATING A MENU BAR.FLA	
3 02 Disegno fla	
4 01 Introduzione fla	
Esci	Ctrl+Q

Vai a	
Ingrandisci	Ctrl++
Riduci	Ctrl+-
Ingrandimento	
Contorni	Ctrl+Alt+Maiusc+O
Rapido	Ctrl+Alt+Maiusc+F
Agg. anti-aliasing	Ctrl+Alt+Maiusc+A
Testo con anti-aliasing	Ctrl+Alt+Maiusc+T
<input checked="" type="checkbox"/> Linea temporale	Ctrl+Alt+T
<input checked="" type="checkbox"/> Area di lavoro	Ctrl+Maiusc+W
Righelli	Ctrl+Alt+Maiusc+R
Griglia	
Guida	
<input checked="" type="checkbox"/> Aggancia agli oggetti	Ctrl+Maiusc+U
Mostra suggerimenti forma	Ctrl+Alt+H
Nascondi bordi	Ctrl+H
Nascondi pannelli	Tab

FILE:

- **APRI COME LIBRERIA:** apre la libreria di un altro progetto di flash per poter utilizzare gli elementi contenuti.
- **APRI COME LIBRERIA CONDIVISA:** libreria dalla dalla quale prendere oggetti in comune.
- **IMPOSTAZIONI PUBBLICAZIONE:** regola le impostazioni per la pubblicazione del progetto in HTML, ecc.
- **PUBBLICA:** crea un file basato sulle impostazioni precedenti.

VISUALIZZA:

- **VAI A:** menu di navigazione nei fotogrammi o nelle scene di un filmato.
- **CONTORNI, RAPIDO, ANTIALIASING, TESTO CON ANTIALIASING:** modalità di visualizzazione (precisione) degli oggetti di un filmato.
- **AREA DI LAVORO:** visualizza o nasconde l'area attorno allo stage.
- **AGGANCIAGLI OGGETTI:** attiva o disattiva l'agganciamento degli oggetti alla griglia.

Annulla	Ctrl+Z
Speci	Ctrl+V
Taglia	Ctrl+X
Copia	Ctrl+C
Incolla	Ctrl+V
Incolla in posizione	Ctrl+Maiusc+V
Incolla (predef.)	
Cancella	Backspace
Quadrato	Ctrl+D
Selezione tutto	Ctrl+A
Decolorazione tutto	Ctrl+Maiusc+A
Taglia fotogrammi	Ctrl+Alt+X
Copia fotogrammi	Ctrl+Alt+C
Incolla fotogrammi	Ctrl+Alt+V
Modifica simboli	Ctrl+E
Modifica selezionato	
Modifica tutto	
Preferenze...	
Tasti di scelta rapida da tastiera...	

Converti in simbolo...	F8
Nuovo simbolo...	Ctrl+F8
Livello	
Guida movimento	
Fotogramma	F5
Elimina fotogrammi	Ctrl+Maiusc+F5
Fotogramma chiave	F6
Fotogramma chiave uguale	F7
Cancella fotogramma chiave	Ctrl+Maiusc+F6
Crea interpolazione movimento	
Scena	
Elimina scena	

MODIFICA:

- **INCOLLA IN POSIZIONE:** esegue l'incollamento nella stessa posizione dello stage da cui è stato copiato o tagliato.
- **MODIFICA SIMBOLI:** permette di isolare un simbolo (immagine, lettera, ecc.) e modificarlo. Per poter tornare alla modalità globale selezionare MODIFICA FILMATO.

INSERISCI:

- **CONVERTI IN SIMBOLO:** converte tutti gli oggetti selezionati in simboli.
- **NUOVO SIMBOLO:** crea un nuovo fotogramma chiave vuoto.
- **LIVELLO:** crea un nuovo livello temporale vuoto sopra quello corrente sulla linea temporale.
- **GUIDA MOVIMENTO:** crea un livello guida al di sopra di quello selezionato.
- **CREA INTERPOLAZIONE MOVIMENTO:** converte tutti gli elementi e i fotogrammi sul livello selezionato in un simbolo in modo che possa essere applicata l'interpolazione movimento.

- BARRA DEI MENU



ELABORA:

- ISTANZA, FOTOGRAMMA, livello, SCENA, FILMATO: PROPRIETÀ O CARATTERISTICHE DELL'OGGETTO CORRISPONDENTE.
- SMUSSA, RADDRIZZA: smussa o raddrizza una o più linee selezionate.
- OTTIMIZZA: definisce ed elimina i punti non necessari in un'immagine vettoriale, in modo da contenere le dimensioni del file finale.
- FORMA: modifica delle forme e delle linee.
- RICALCA BITMAP: simile alla funzione trace di corel draw, restituisce un'immagine vettoriale da una bitmap.
- FOTOGRAMMI: menu di modifica delle caratteristiche.
- DIVIDI: converte il testo selezionato in forme, separa un simbolo nei suoi elementi singoli o modifica una bitmap.



CONTROLLI:

- PROVA FILMATO: simula la riproduzione del filmato realizzato.
- DEBUG FILMATO: esporta una versione provvisoria del filmato per verificare l'esistenza di eventuali errori.
- PROVA SCENA: verifica la riproduzione della singola scena.
- ATTIVA PULSANTI SEMPLICI: verifica in simulata il funzionamento degli oggetti pulsante.



TESTO:

- CARATTERE, PARAGRAFO, OPZIONI: attiva o disattiva il pannello omonimo.

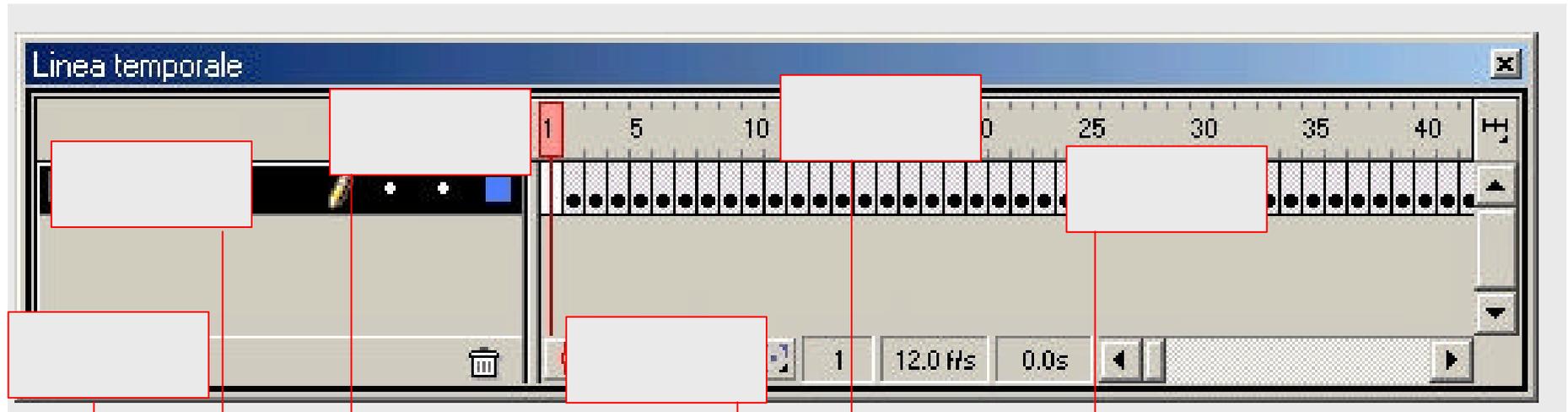


FINESTRA:

- BARRE DEGLI STRUMENTI: visualizza o nasconde le barre standard di windows.
- STRUMENTI: attiva la barra necessaria per disegnare.
- CONTROLLER: attiva o disattiva la barra per la riproduzione del filmato.
- PENNELLI: attiva o disattiva i vari pennelli.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- LINEA TEMPORALE



TIPO DI FOTOGRAMMA

NUMERO DI FOTOGRAMMA

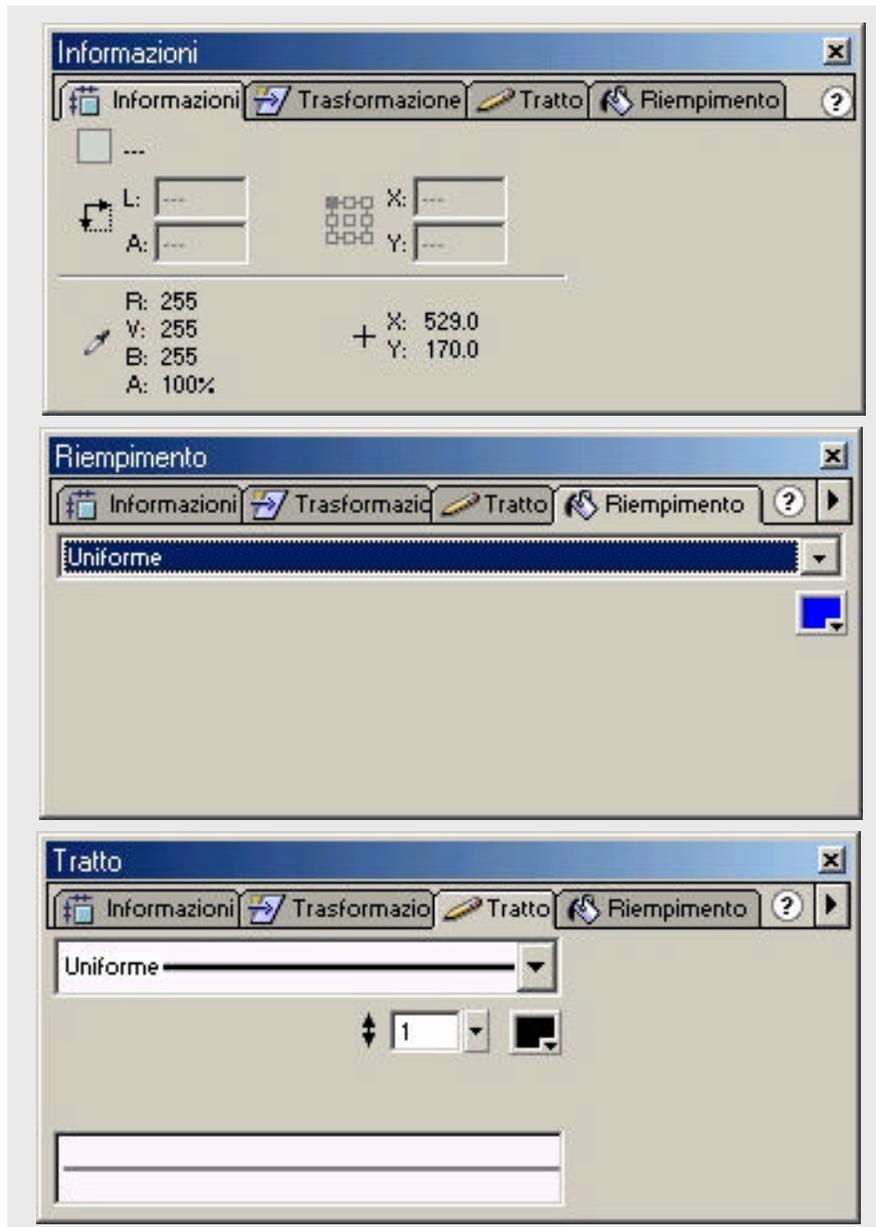
MODALITA' DI VISUALIZZAZIONE

TRACCIA DELLE ANIMAZIONI E DEI MOVIMENTI

NOME LIVELLO

AGGIUNGERE O TOGLIERE NUOVI LIVELLI O LIVELLI GUIDA

- PANNELLI



- INFORMAZIONI

- LARGHEZZA E ALTEZZA DI UN ELEMENTO SELEZIONATO SULLO STAGE.
- POSIZIONE RISPETTO ALL'ANGOLO SUPERIORE SINISTRO.
- IN ALTO A SINISTRA È RAPPRESENTATA LA TIPOLOGIA DELL'OGGETTO SELEZIONATO

- RIEMPIMENTO

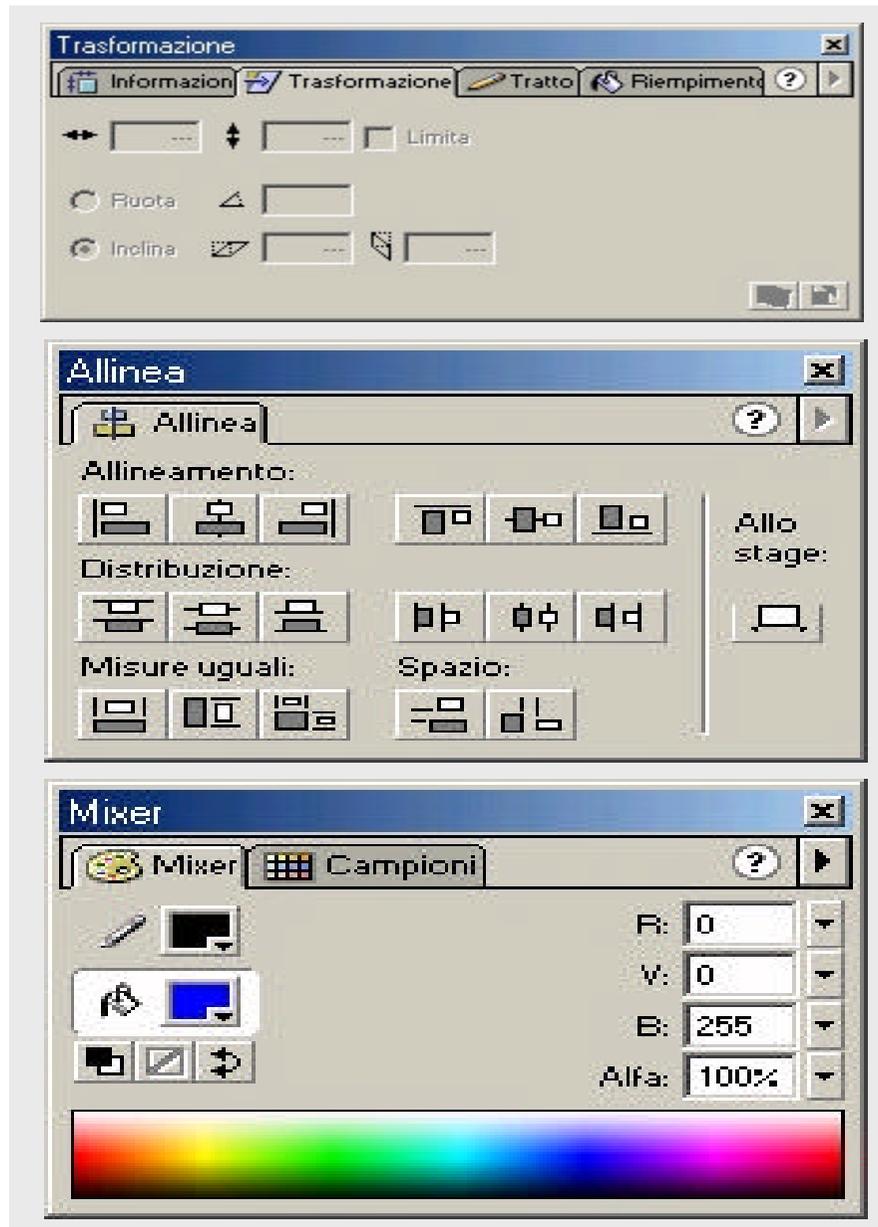
- IMPOSTAZIONE DEGLI ATTRIBUTI RELATIVI AGLI ELEMENTI CREATI CON OVALE, RETTANGOLO, PENNELLO, SECCHIELLO COLORE, OPPURE DELL'OGGETTO SELEZIONATO SE MODIFICABILE.
- RIEMPIMENTI POSSIBILI: NIENTE, UNIFORME, LINEARE, RADIALE, BITMAP.

- TRATTO

- PERMETTE DI IMPOSTARE LE CARATTERISTICHE DEGLI ELEMENTI CREATI CON LINEA, PENNA, MATITA E BOTTIGLIA INCHIOSTRO O SUI CONTORNI DI UNA FORMA SELEZIONATA SULLO STAGE.
- MODIFICA DI SPESSORE E COLORE DEL TRATTO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



- TRASFORMAZIONE

- PERMETTE DI SCALARE, RUOTARE, INCLINARE GLI ELEMENTI SELEZIONATI INTRODUCENDO UN VALORE PRECISO DI MODIFICA

- ALLINEA

- PERMETTE DI ALLINEARE, DISTRIBUIRE, RIDIMENSIONARE E SPAZIARE GLI ELEMENTI SELEZIONATI.

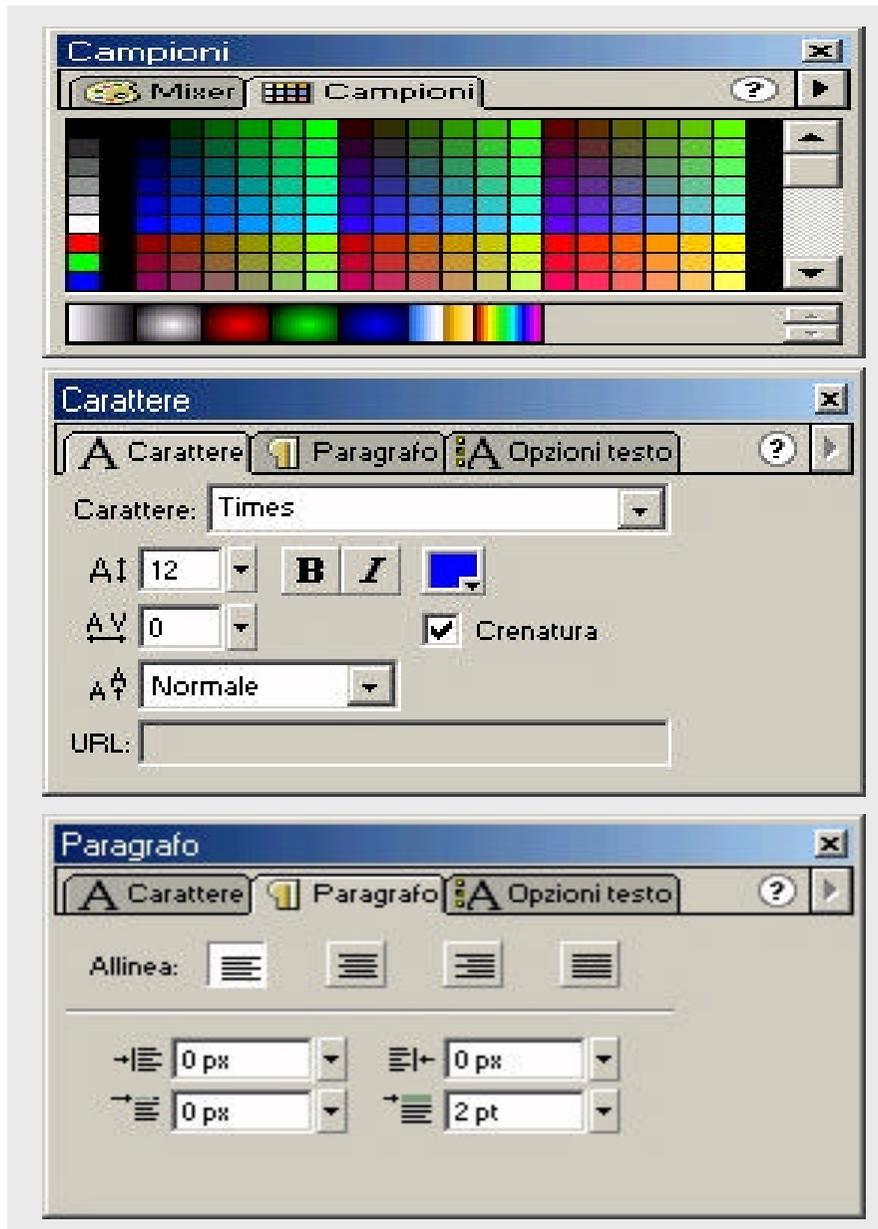
- L'ALLINEAMENTO PUO' ESSERE ASSOLUTO, CIOE' RIFERITO ALLO STAGE O RELATIVO, QUINDI IN RIFERIMENTO AGLI OGGETTI SELEZIONATI.

- MIXER

- DEFINIZIONE DEI COLORI IN TRE MODALITA' DISTINTE: RVB (RGB), HSB ED ESADECIMALE.

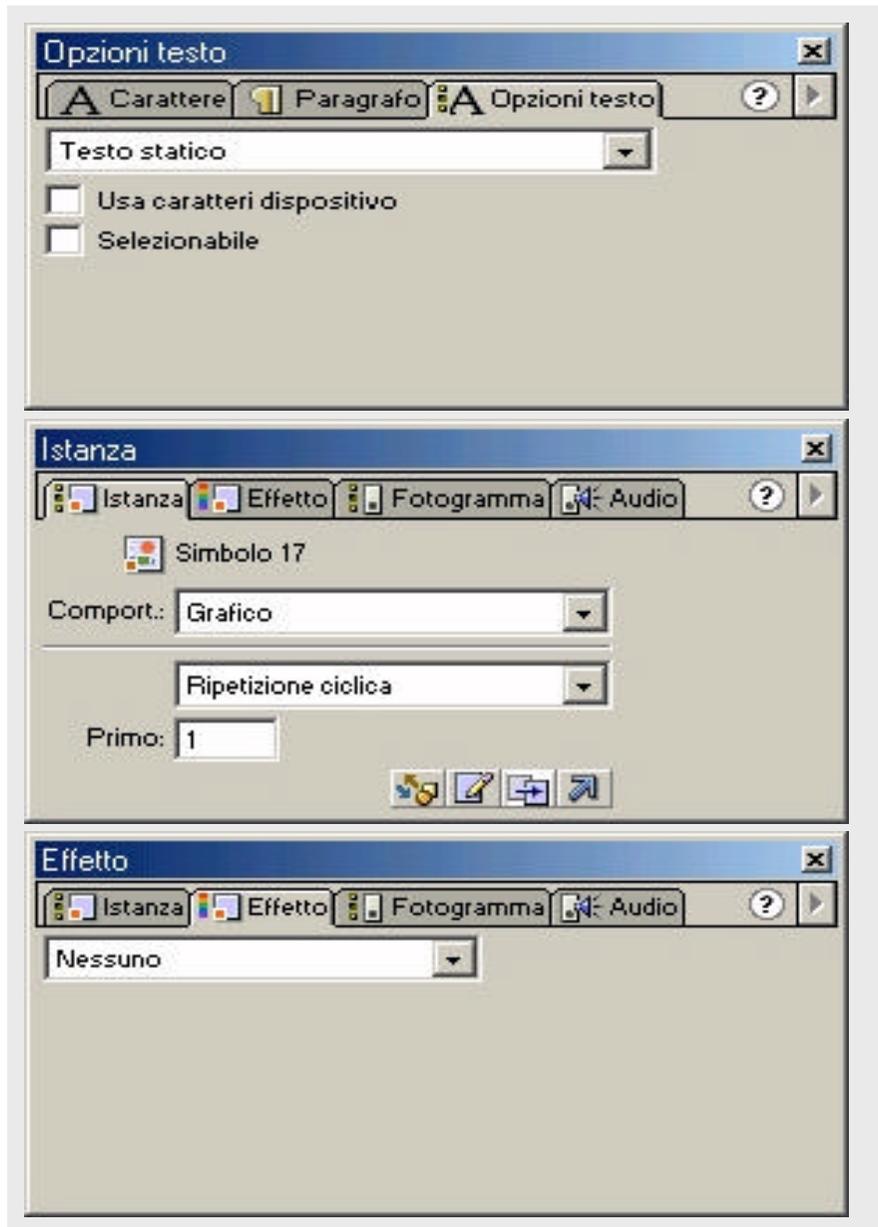
MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



- CAMPIONI
 - POSSIBILITA' DI SCEGLIERE I COLORI DA UNA TAVOLOZZA PREDEFINITA
 - POSSIBILITA' DI DEFINIRE TAVOLOZZE PERSONALIZZATE.
-
- CARATTERE
 - PERMETTE DI IMPOSTARE O MODIFICARE LE CARATTERISTICHE DI UN TESTO: FONT, STILE, DIMENSIONE, COLORE, ECC.
 - PERMETTE ANCHE DI COLLEGARE AD UN TESTO UN'AZIONE DI TIPO URL.
-
- PARAGRAFO
 - DEFINISCE GLI ATTRIBUTI DA APPLICARE AD UN PARAGRAFO: DIMENSIONE DEI MARGINI, ALLINEAMENTO, SPAZIATURA, ECC..

- PANNELLI



OPZIONI TESTO

- DEFINISCE LE CARATTERISTICHE DEI BLOCCHI DI TESTO: IL TIPO, IL NOME, IL CODICE HTML, ECC. LE IMPOSTAZIONI HANNO EFFETTI SULL'INTERO BLOCCO DI TESTO E NON SULLA SELEZIONE SINGOLA.

•ISTANZA

- IMPOSTAZIONE DELLE CARATTERISTICHE DELL'ISTANZA (GRAFICO, PULSANTE O CLIP FILMATO),

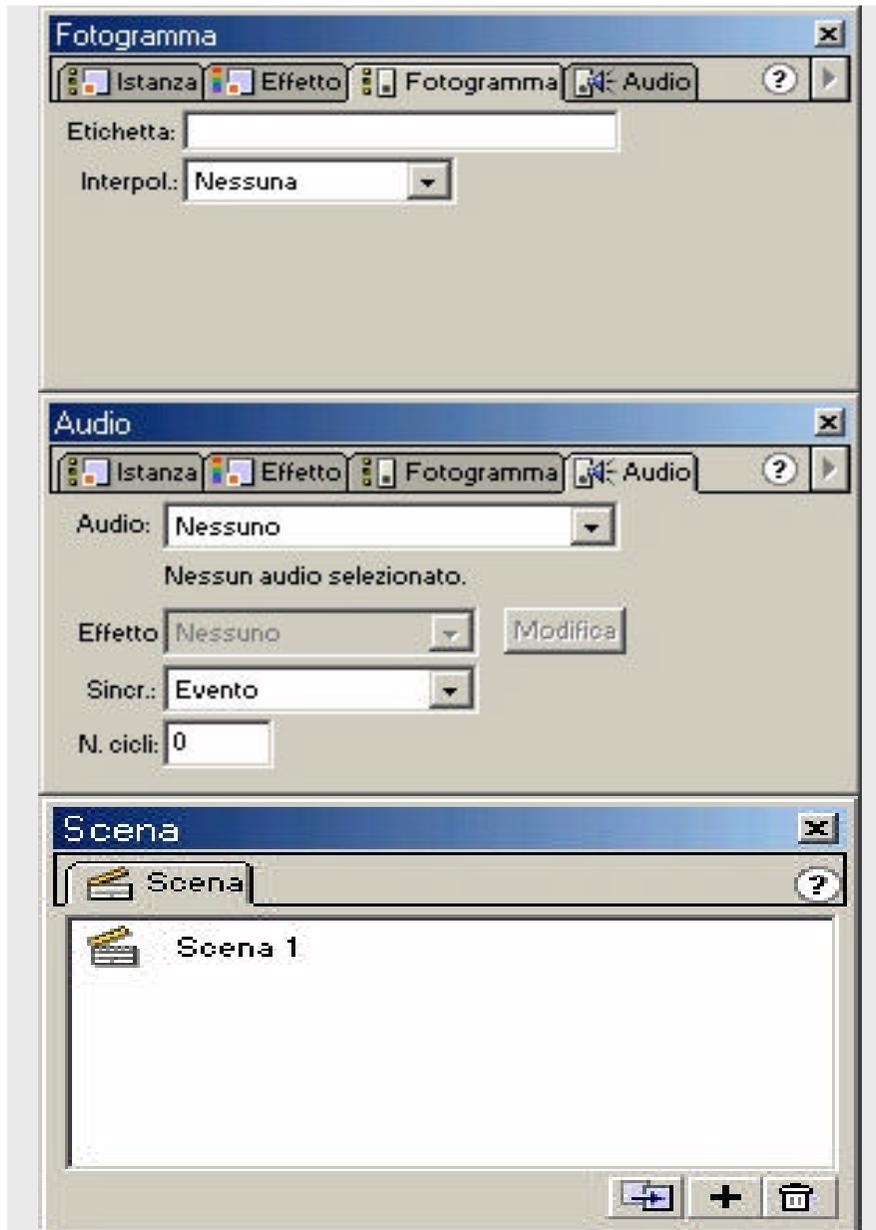
- IN ALTO A SINISTRA VIENE EVIDENZIATO IL TIPO DI OGGETTO SELEZIONATO.

•EFFETTO

- PERMETTE DI IMPOSTARE IL COLORE ED IL VALORE ALFA (TRASPARENZA) DI UN'ISTANZA SELEZIONATA.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



- FOTOGRAMMA

- PERMETTE DI IMPOSTARE IL TIPO DI ANIMAZIONE, UNA EVENTUALE ETICHETTA O UN COMMENTO DEL FOTOGRAMMA

- AUDIO

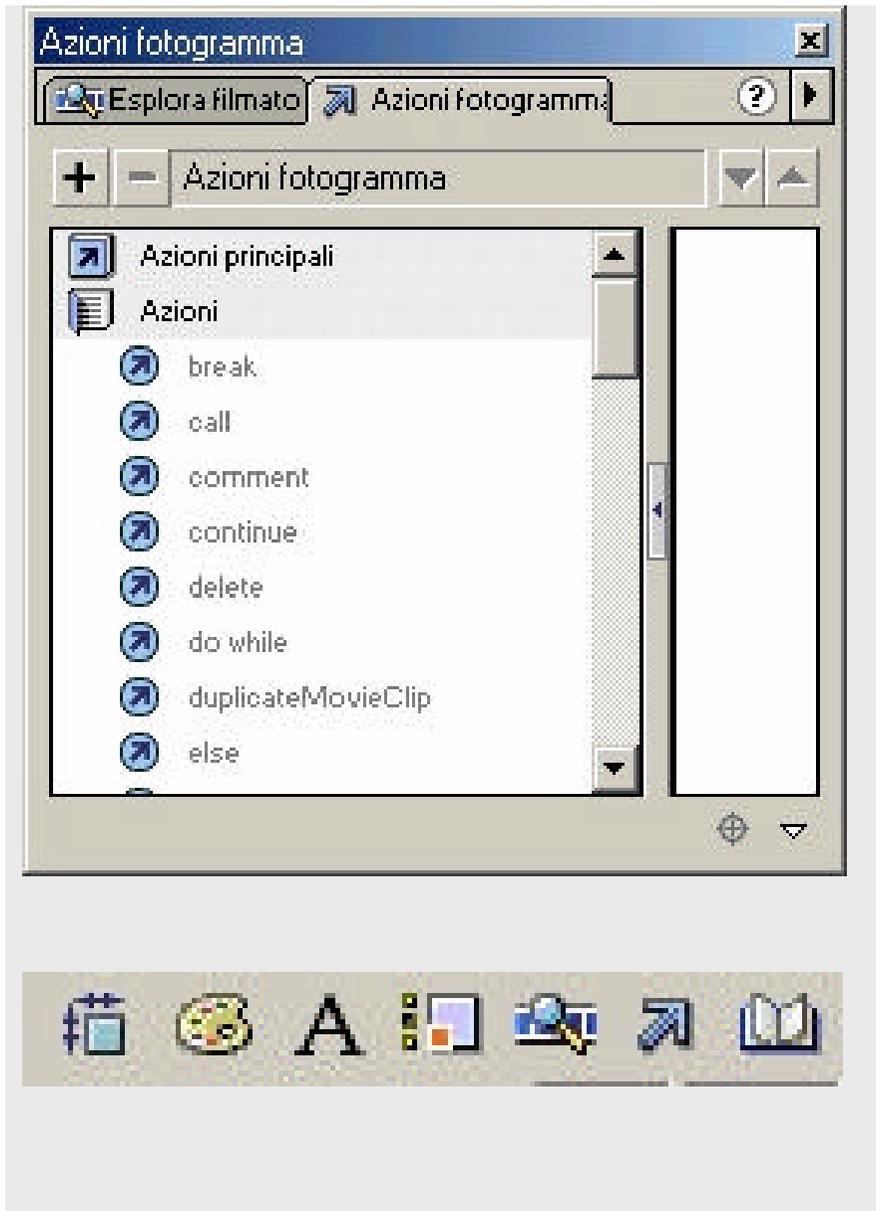
- IL PANNELLO AUDIO, PERMETTE DI ASSEGNARE UN SUONO AD UN FOTOGRAMMA DELLA LINEA TEMPORALE.

- PERMETTE ANCHE DI APRIRE L'EDITOR DI SUONI INTEGRATO E MODIFICARE L'ATTACCO, IL VOLUME, LA POSIZIONE SUL FRONTE STEREO DELL'EVENTO AUDIO SELEZIONATO.

- SCENA

- PERMETTE DI GESTIRE LE SCENE PRESENTI IN UN FILMATO. E' POSSIBILE CREARE, MODIFICARE O CANCELLARE LE SCENE.

- PANNELLI



AZIONI

- TRAMITE QUESTO PANNELLO E' POSSIBILE STABILIRE E GESTIRE L'INTERATTIVITA' DEI FILMATI

BARRA DI ACCESSO RAPIDO AI PANNELLI

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



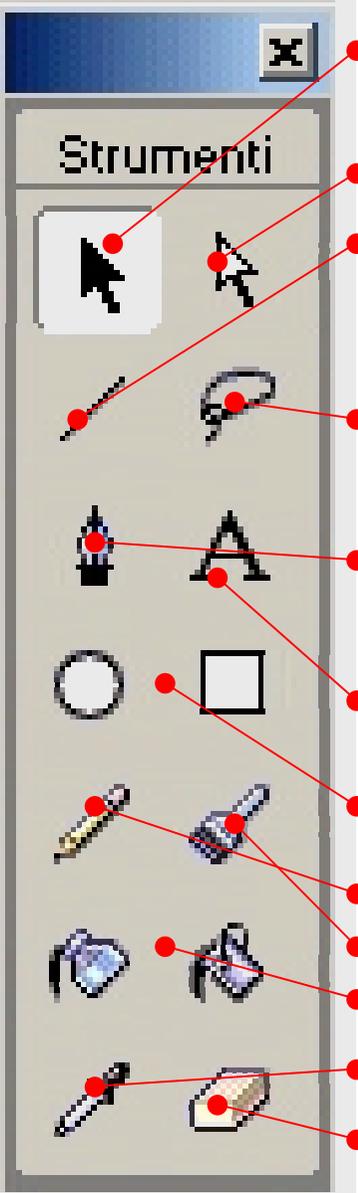
LIBRERIA

- TRAMITE QUESTO PANNELLO, E' POSSIBILE CREARE UNA LIBRERIA (SEMPLICE O CONDIVISA) NELLA QUALE INSERIRE I "SIMBOLI" (TESTO, IMMAGINI, SUONI, ECC.) CHE SI INTENDONO INSERIRE ALL'INTERNO DEL FILMATO.
- L'INSERIMENTO DEGLI OGGETTI IN LIBRERIA AVVIENE MEDIANTE TRASCINAMENTO.
- LA MODIFICA AVVIENE MEDIANTE IL DOPPIO CLICK SOPRA L'OGGETTO SELEZIONATO.

AGGIUNGERE, MODIFICARE E CANCELLARE UN ELEMENTO DELLA LIBRERIA

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- STRUMENTI DISEGNO



The image shows the 'Strumenti' (Tools) palette in Macromedia Flash 5.xx. The palette is a vertical column of icons. Red lines connect specific icons to text boxes on the right that describe their functions. The tools shown include: a selection arrow, a sub-selection arrow, a line tool, a lasso tool, a magic wand, a polygon tool, a pen tool, a text tool, an oval tool, a rectangle tool, a pencil tool, a brush tool, an eraser tool, a fill bucket tool, a color bucket tool, a copy tool, and an eraser tool.

- FRECCIA:** PERMETTE DI SELEZIONARE, SPOSTARE LE IMMAGINI.
 - AGGANCIA AGLI OGGETTI: e' possibile calamitare gli oggetti (visualizza a/aggancia agli oggetti)
 - SMUSSA, RADDRIZZA, SCALA, RUOTA: attiva la modifica corrispondente nell'oggetto selezionato.
- FRECCIA SOTTOSELEZIONE:** attiva i punti di ancoraggio
- LINEA**
 - Permette di eseguire linee rette. È controllato dal pannello TRATTO.
- LAZZO**
 - Permette di "catturare" una parte di un oggetto selezionando i punti principali che definiscono la finestra di selezione.
 - BACCHETTA MAGICA: selezione di aree di colore omogeneo
 - POLIGONO: definisce una finestra di selezione tramite linee rette.
- PENNA**
 - Permette di realizzare linee e archi a mano libera, definendo lo stile del bordo (tratto) e quello del riempimento (Riempimento).
- TESTO**
 - Permette di realizzare testi su linea singola o linea multipla (Pannello Carattere)
- OVALE e RETTANGOLO**
 - Permette di realizzare forme circolari e rettangolari definendo lo stile del bordo (tratto) e del riempimento (Riempimento). Per i rettangolo è anche possibile scegliere lo stile del raccordo.
- MATITA:** permette di realizzare disegna a mano libera (Tratto).
- PENNELLO:**permette di creare "linee" a mano libera di spessore variabile.
- BOTTIGLIA INCHIOSTRO, CONTENITORE COLORE:** permettono la colorazione del bordo e dell'area interna.
- CONTAGOCCE:** permette di copiare gli attributi di riempimento e tratto da un oggetto ad un altro.
- GOMMA DA CANCELLARE:** permette di cancellare gli oggetti realizzati scegliendo tra diverse modalità.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

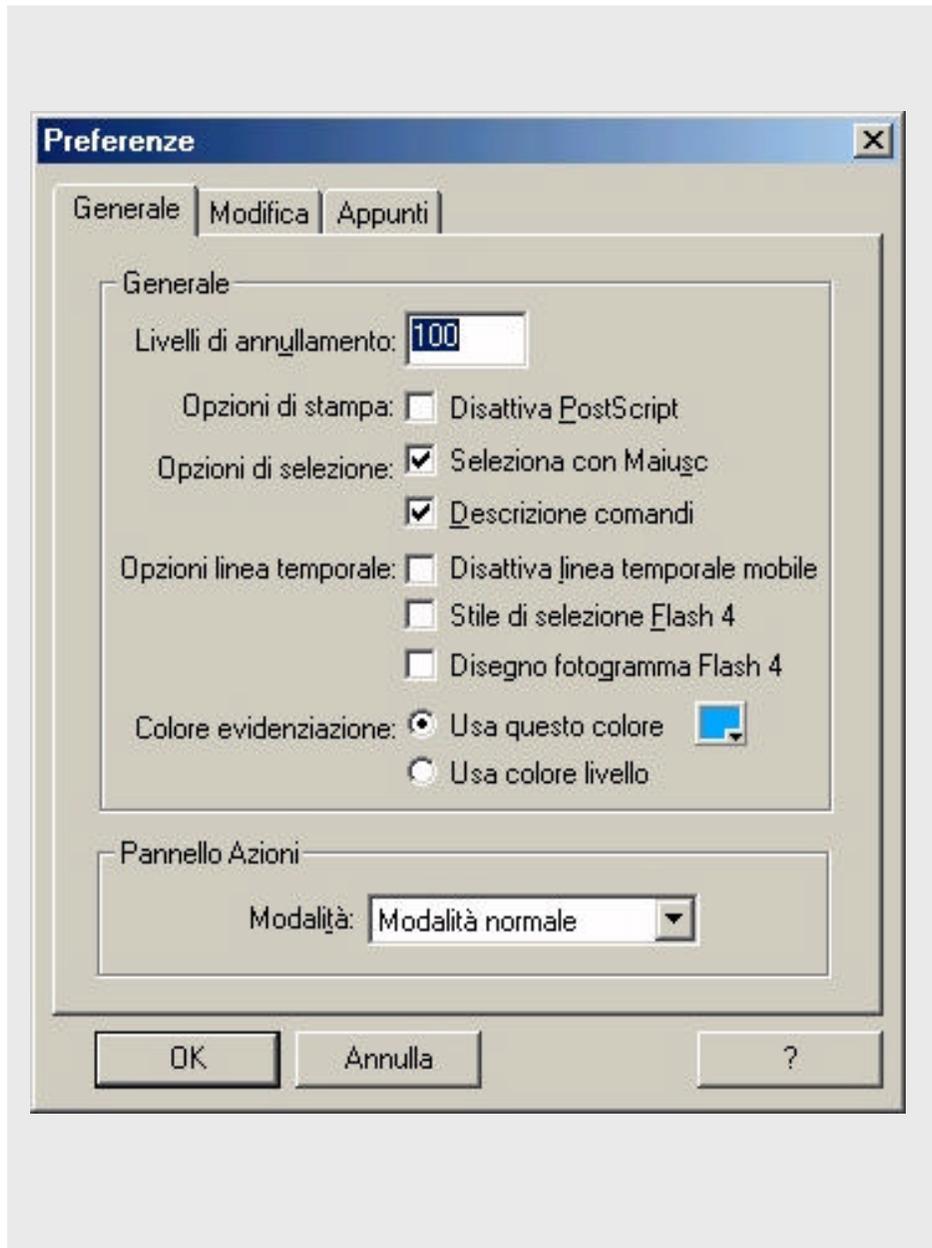
- STRUMENTI DISEGNO

The image shows the drawing tools palette in Macromedia Flash 5.xx. The palette is divided into several sections: 'Visualizza' (View), 'Colori' (Colors), and 'Opzioni' (Options). Red callout boxes point to specific tools and their functions:

- MANINA:** PERMETTE DI SPOSTARE LO STAGE RISPETTO ALLA VISUALIZZAZIONE (ZOOM) CORRENTE
- ZOOM:** RIDIMENSIONAMENTO IN E OUT DELLO STAGE
- COLORE DA ASSEGNARE AGLI OGGETTI PENNA, MATITA, PENNARELLO, BORDO IN GENERALE**
- COLORE DA ASSEGNARE A TUTTI I TIPI DI RIEMPIMENTO**
- COLORI PREDEFINITI:** RICHIAMA I COLORI BIANCO E NERO
- NESSUN COLORE:** TRACCIA SOLO I BORDI EVITANDO IL RIEMPIMENTO.
- SCAMBIA COLORI:** INVERTE I COLORI DA BORDO A RIEMPIMENTO E VICEVERSA.
- AREA DESTINATA ALLE OPZIONI LEGATE AI SINGOLI COMANDI.**

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PREFERENZE - GENERALE



GENERALE

- OPZIONI DI STAMPA: POSSIBILITÀ DI STAMPARE IN POSTSCRIPT.

- OPZIONI DI SELEZIONE:

- SELEZIONA CON MAIUSC: POSSIBILITÀ DI SELEZIONARE PIÙ ELEMENTI MEDIANTE IL TASTO MAIUSC.

- DESCRIZIONE COMANDI: VISUALIZZA LE ETICHETTE CON LA DESCRIZIONE DEI COMANDI

- OPZIONI LINEA TEMPORALE:

- DISATTIVA LINEA TEMPORALE: RIDUCE AUTOMATICAMENTE LA BARRA DELLA LINEA TEMPORALE AD UN SEMPLICE PANNELLO.

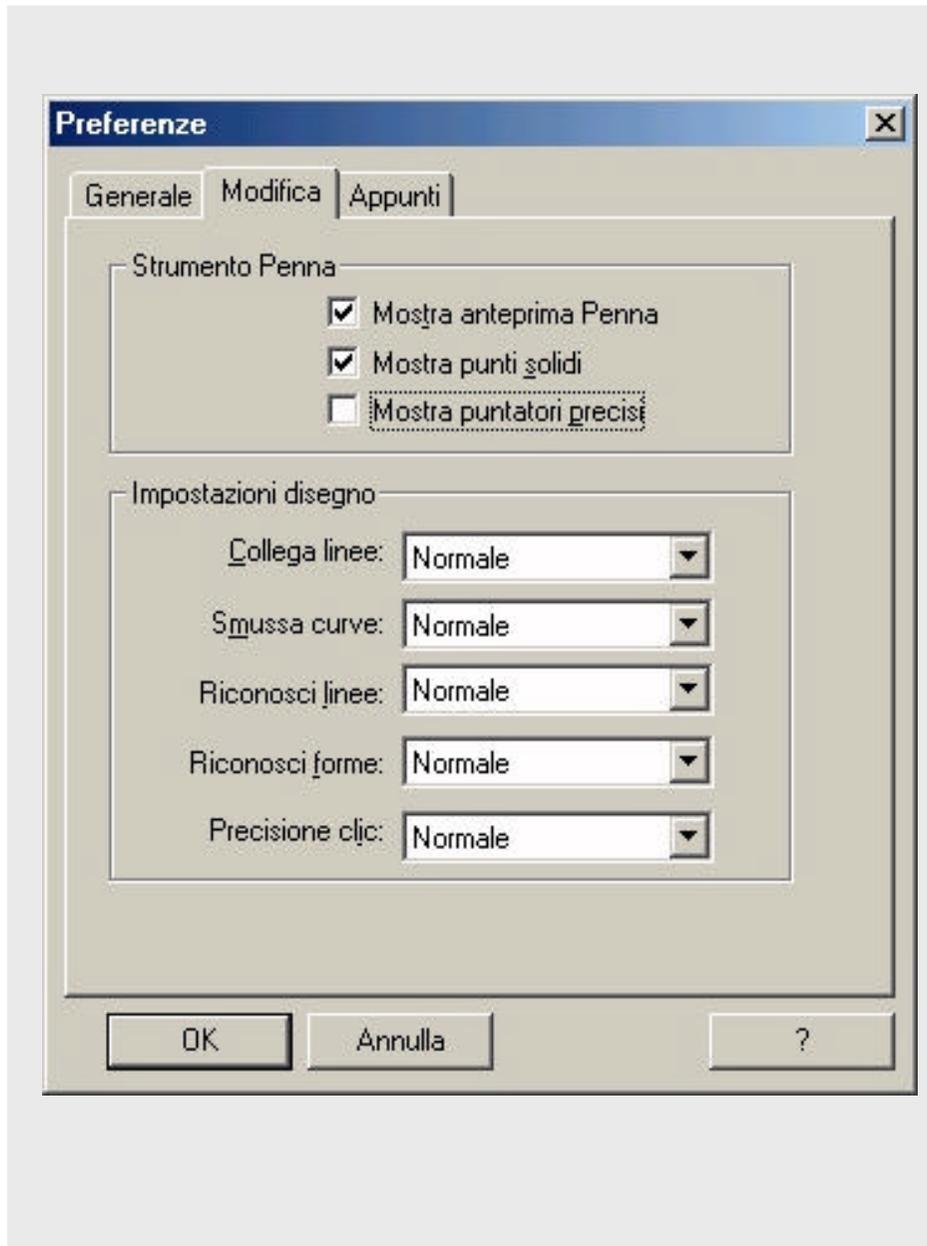
- STILE DI SELEZIONE FLASH 4: ATTIVARE PER QUESTA VERSIONE LE MODALITÀ DI QUELLA PRECEDENTE.

- DISEGNO FOTOGRAMMA FLASH 4: IN FLASH 4 I FOTOGRAMMI VUOTI VENIVANO RAPPRESENTATI DA UN PALLINO, MENTRE NELLA VERSIONE 5 NO (NON SO IL PERCHÉ QUINDI NON CHIEDETELO).

- COLORE EVIDENZIAMENTO: COLORE DELLA CASELLA DI SELEZIONE NELLO STAGE.

- PANNELLO AZIONI: È POSSIBILE GESTIRE IL PANNELLO AZIONI COME NORMALE O ESPERTO.

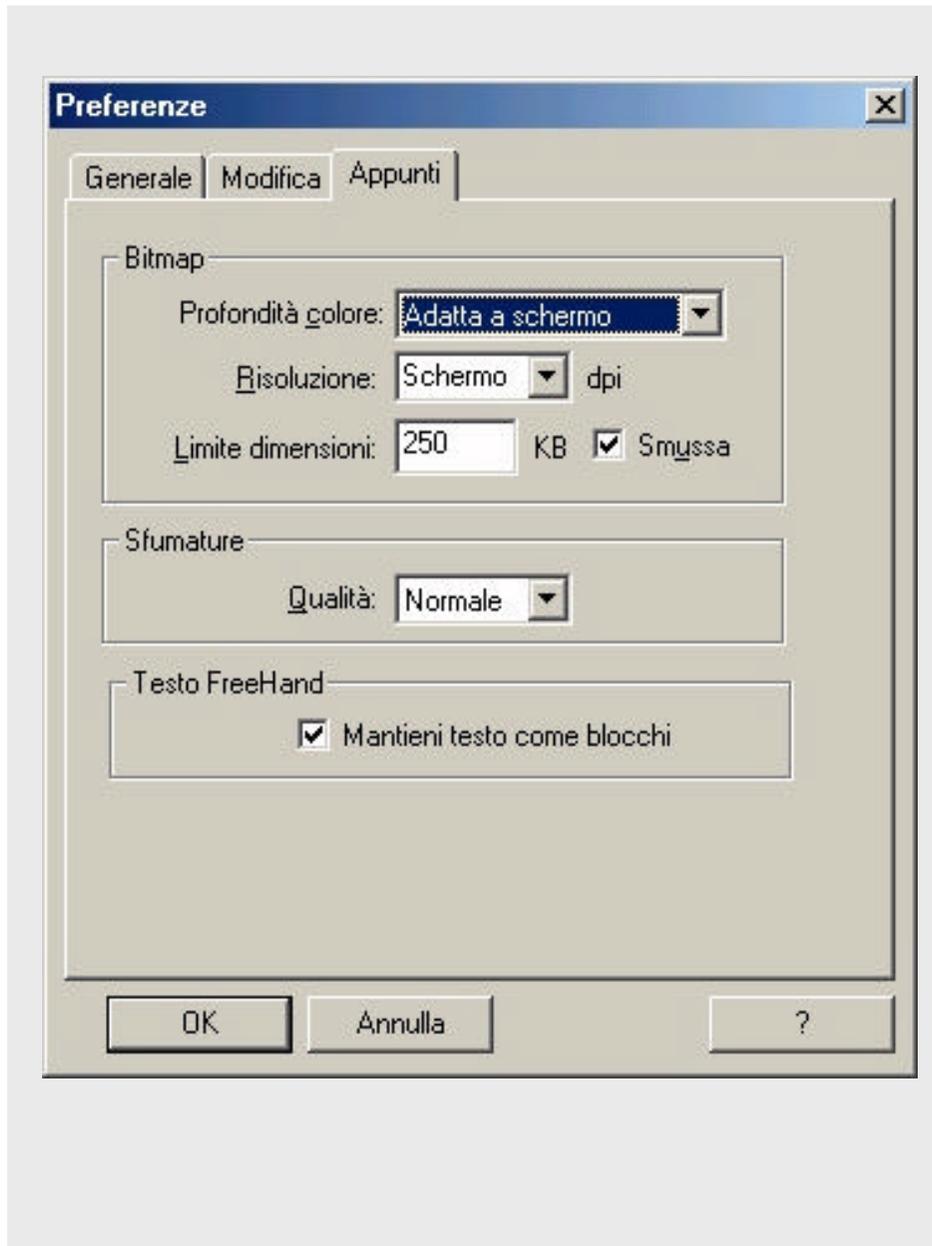
- PREFERENZE - MODIFICA



MODIFICA

- **MOSTRA ANTEPRIMA PENNA:** PERMETTE DI VISUALIZZARE DURANTE IL DISEGNO UN'ANTEPRIMA DELLE LINEE.
- **MOSTRA PUNTI SOLIDI:** DETERMINA COME APPARIRANNO I PUNTO DI ANCORAGGIO.
- **MOSTRA PUNTATORI PRECISI:** MODIFICA IL PUNTATORE CON UNA CROCE.
- **COLLEGA LINEE:** CONNESSIONE DELLE LINEE AUTOMATICA.
- **SMUSSA CURVE:** GRADO DI CORREZIONE DELLE CURVE.
- **RICONOSCI LINEE:** GRADO DI CORREZIONE DELLE LINEE.
- **RICONOSCI FORME:** GRADI DI CORREZIONE DELLE FORME TRACCIATA APPROSSIMATIVAMENTE CON FLASH.
- **PRECISIONE CLICK:** VICINANZA DI UN ELEMENTO PER POTERLO SELEZIONARE.

- PREFERENZE - APPUNTI

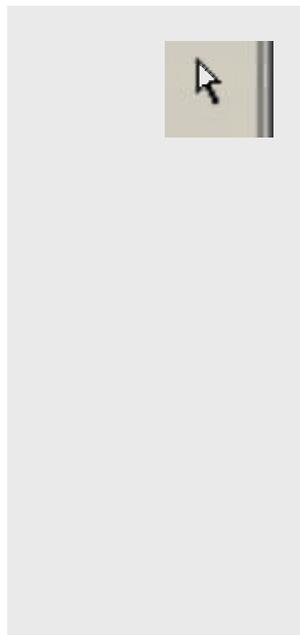
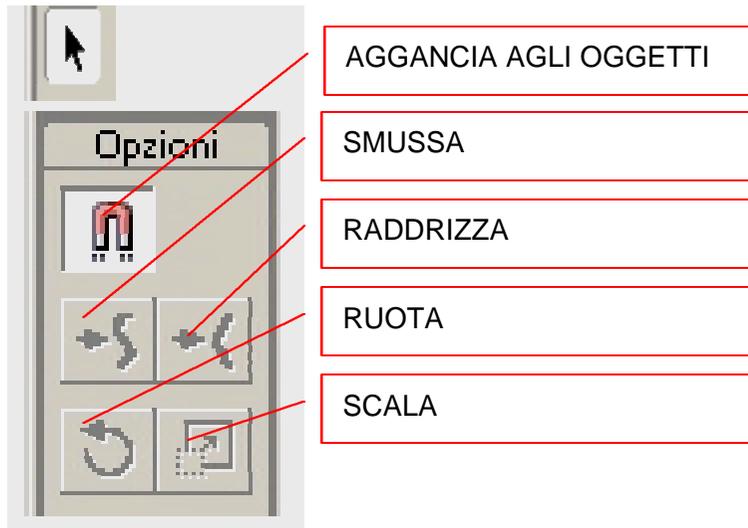


APPUNTI

QUESTA SCHEDA PERMETTE DI DEFINIRE LE CARATTERISTICHE DI COME VERRANNO INSERITI GLI OGGETTI COPIATI NEGLI APPUNTI

- **PROFONDITA' COLORE:** QUANTITA' DI COLORI UTILIZZATI PER RAPPRESENTARE L'IMMAGINE. IMPOSTAZIONE A 32 BIT CON ALFA (32-BIT COLO WALPHA) MANTIENE OGNI TRASPARENZA ORIGINALE.
- **RISOLUZIONE:** RISOLUZIONE DELL'IMMAGINE BITMAP.
- **LIMITE DIMENSIONI:** QUANTITA' DI MEMORIA RAM DA COLLOCARE PER LE BITMAP NEGLI APPUNTI.
- **SMUSSA:** APPLIA L'ANTIALIASING ALLE IMMAGINI BITMAP.
- **SFUMATURE:** QUESTO ELENCO A DISCESA, PERMETTE DI DEFINIRE LA QUALITA' DELLE SFUMATURE.
- **TESTO FREEHAND:** MANTIENE LE CARATTERISTICHE DEL TESTO DA FREEHAND A FLASH.

- DISEGNO



FRECCIA [V]

PERMETTE DI SELEZIONARE, SPOSTARE E RIDISEGNARE LE IMMAGINI (TESTI).

E' POSSIBILE CALAMITARE GLI OGGETTI TRA LORO O ALLA GRIGLIA DELLO STAGE.

E' POSSIBILE MODIFICARE LE CARATTERISTICHE GEOMETRICHE DEGLI OGGETTI SELEZIONATI

INFORMAZIONI, TRASFORMA, TRATTO, RIEMPIMENTO, MIXER, CAMPIONI,

FRECCIA (SOTTOSELEZIONE) [A]

PERMETTE DI SELEZIONARE I PUNTI DI ANCORAGGIO DI UNA FORMA.

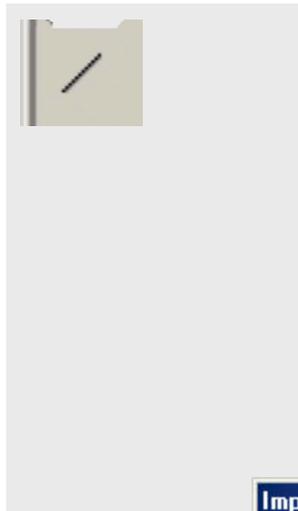
E' POSSIBILE CALAMITARE GLI OGGETTI TRA LORO O ALLA GRIGLIA DELLO STAGE.

E' POSSIBILE MODIFICARE LE CARATTERISTICHE GEOMETRICHE DEGLI OGGETTI SELEZIONATI

INFORMAZIONI, TRASFORMA, TRATTO, RIEMPIMENTO, MIXER, CAMPIONI,

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO



- BACCHETTA MAGICA
- IMPOSTAZIONI
- POLIGONO

LINEA [N]

PERMETTE IL DISEGNO ALL'INTERNO DELLO STAGE DI LINEE.

TRATTO

LAZZO [L]

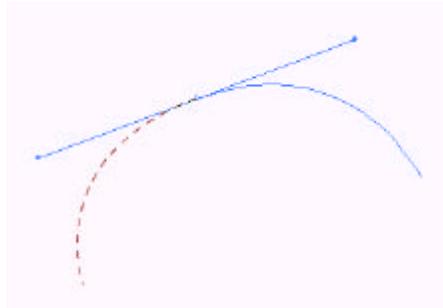
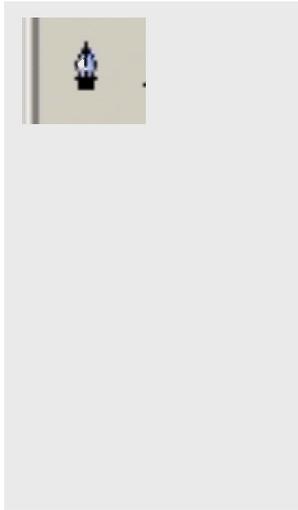
PERMETTE DI DEFINIRE CATEGORIE DI SELEZIONE PARTICOLARI, DISEGNATE MEDIANTE L'UTILIZZO DELLA BACCHETTA MAGICA O DEL POLIGONO.

VERRANNO SELEZIONATE AREE DI COLORE OMOGENEO DELLA PRECISIONE DEFINITA.

E' POSSIBILE DEFINIRE LA "PRECISIONE" E LA MODALITA' CON LA QUALE VERRANNO SELEZIONATE LE AREE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO

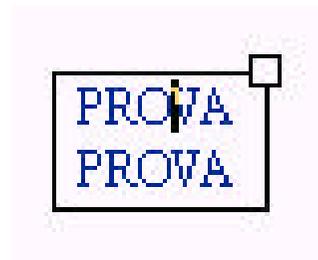
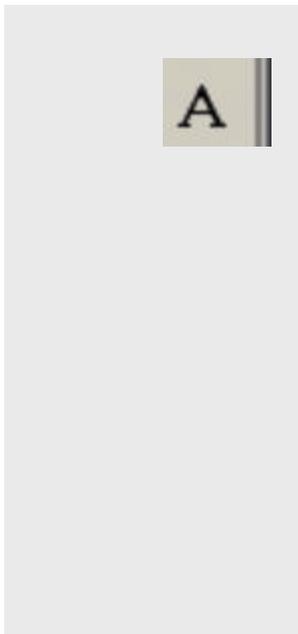


PENNA [P]

PERMETTE DI TRACCIARE LINEE O CURVE. LA FIGURA RISULTANTE PUO' ESSERE CHIUSA O APERTA. SE E' APERTA, VERRA' AUTOMATICAMENTE RIEMPIITA DEL COLORE PRESCELTO.

PER REALIZZARE UNA CURVA, E' SUFFICIENTE TENERE PREMUTO IL CLIC DEL MOUSE E MUOVERE LO STESSO FINO AD OTTENERE LA CURVA DESIDERATA

TRATTO, RIEMPIIMENTO



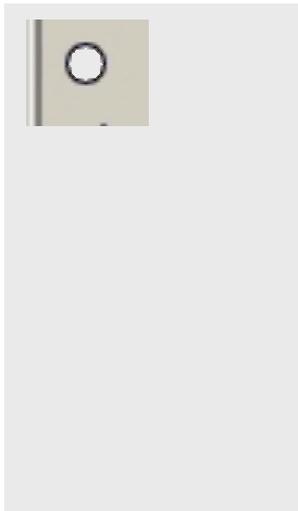
TESTO [T]

PERMETTE DI INSERIRE TESTI A RIGA SINGOLA (SCRIVENDO DI SEGUITO DOPO AVER POSIZIONATO IL CURSORE), O A RIGA MULTIPLA (MODIFICANDO CON IL MOUSE LA DIMENSIONE DELLA CASELLA DI TESTO, IMPOSTANDO COSI' LA LARGHEZZA MASSIMA). IL COLORE DEL TESTO SI DEFINISCE DALLA SCHEDA "COLORI".

CARATTERE, PARAGRAFO, OPZIONI.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

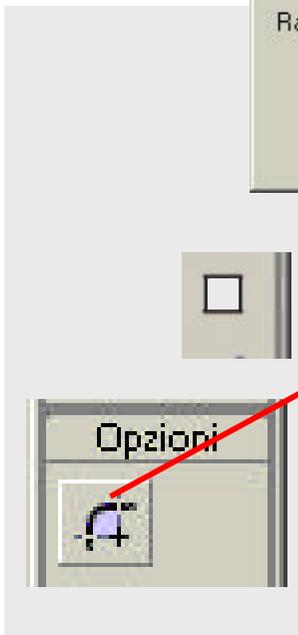
- DISEGNO



OVALE [O]

PERMETTE DI REALIZZARE FORME CIRCOLARI. SE L'OPZIONE "AGGANCIA AGLI OGGETTI" E' ATTIVATA (BARRA DEGLI STRUMENTI), SEGUENDO LA GUIDA CREERA' CIRCONFERENZE REGOLARI.

TRATTO, RIEMPIMENTO



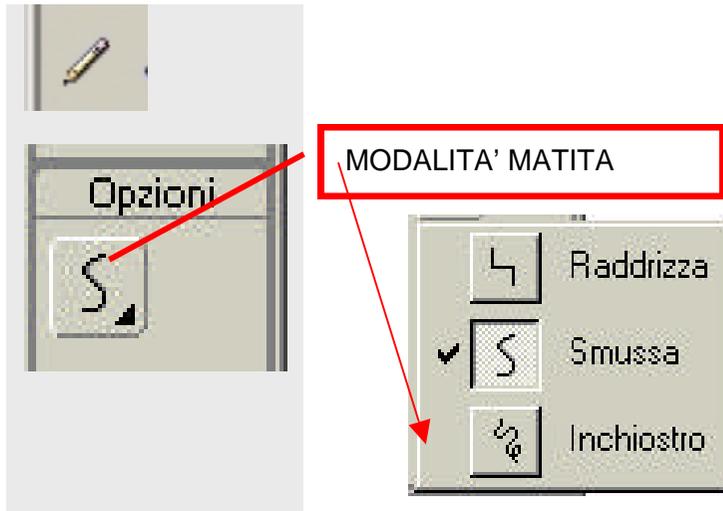
RETTANGOLO [R]

PERMETTE DI REALIZZARE FIGURE REGOLARI A FORMA RETTANGOLARE (QUADRATO COME SOPRA). NELLE OPZIONI C'E' LA POSSIBILITA' DI SCEGLIERE LA DIMENSIONE DEL RACCORDO DEGLI SPIGOLI

TRATTO, RIEMPIMENTO

TIPO DI RACCORDO

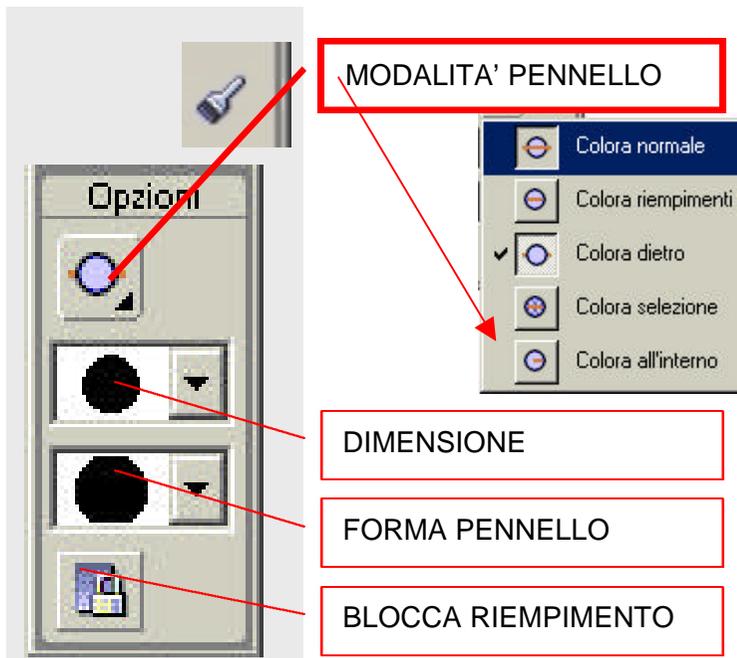
- DISEGNO



MATITA [P]

PERMETTE DI DISEGNARE A MANO LIBERA, AIUTATI DA UNA MODALITA' MATITA CHE CONVERTE AUTOMATICAMENTE IL TRACCIATO IN CURVILINEO O IN LINEE SPEZZATE.

TRATTO



PENNELLO [B]

PERMETTE DI REALIZZARE UN'AREA CONTORNATA E COLORATA.

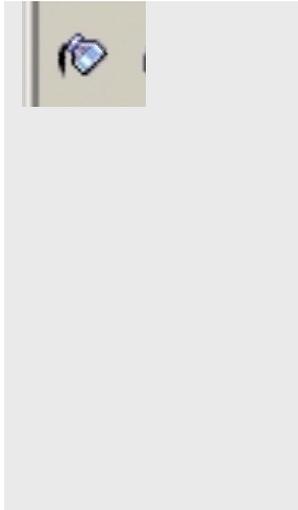
LE MODALITA' PERMETTONO DI DEFINIRE IL "LIVELLO" AL QUALE APPLICARE L'AREA DEFINITA.

BLOCCA RIEMPIMENTO PERMETTE DI CONTROLLARE LE AREE CON SFUMATURE.

TRATTO, RIEMPIMENTO

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO



BOTTIGLIA INCHIOSTRO [S]

PERMETTE DI APPLICARE COLORI O STILI DI CONTORNO SOLO AI BORDI DELL'OGGETTO TOCCATO.

TRATTO



MODALITA' RIEMPIMENTO

<input type="radio"/>	Non chiudere spazi
<input type="radio"/>	Chiudi spazi vuoti piccoli
<input type="radio"/>	Chiudi spazi vuoti medi
<input checked="" type="radio"/>	Chiudi spazi vuoti grandi

BLOCCA RIEMPIMENTO
(SFUMATURE)

TRASFORMAZIONE
RIEMPIMENTO

CONTENITORE COLORE [K]

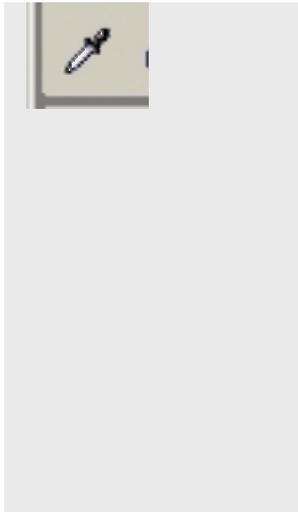
PERMETTE DI RIEMPIRE UN'AREA CHIUSA O APERTA.

LA MODALITA' DI RIEMPIMENTO PERMETTE DI DEFINIRE SE L'OPZIONE "CONTENITORE COLORE" DEVE AGIRE ANCHE SU AREE CON CONTORNI NON TOTALMENTE CHIUSI

TRASFORMAZIONE RIEMPIMENTO: MODIFICA LE AREE RIEMPITE CON COLORI SFUMATI

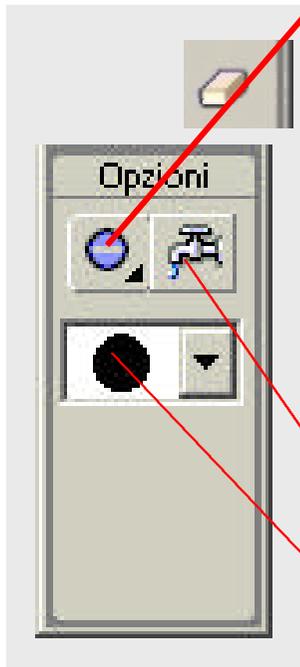
RIEMPIMENTO,

- DISEGNO



CONTAGOCCE [I]

PERMETTE DI COPIARE GLI ATTRIBUTI DI RIEMPIMENTO E TRATTO, DA UNA FORMA O LINEA PER APPLICARLI AD UN ALTRO OGGETTO SULLO STAGE.



MODALITA' RIEMPIMENTO



GOMMA DA CANCELLARE [E]

MODALITA' GOMMA, PERMETTE DI DEFINIRE GLI OGGETTI DA CANCELLARE O IL LIVELLO DELLA CANCELLATURA.

BLOCCA RIEMPIMENTO (SFUMATURE)

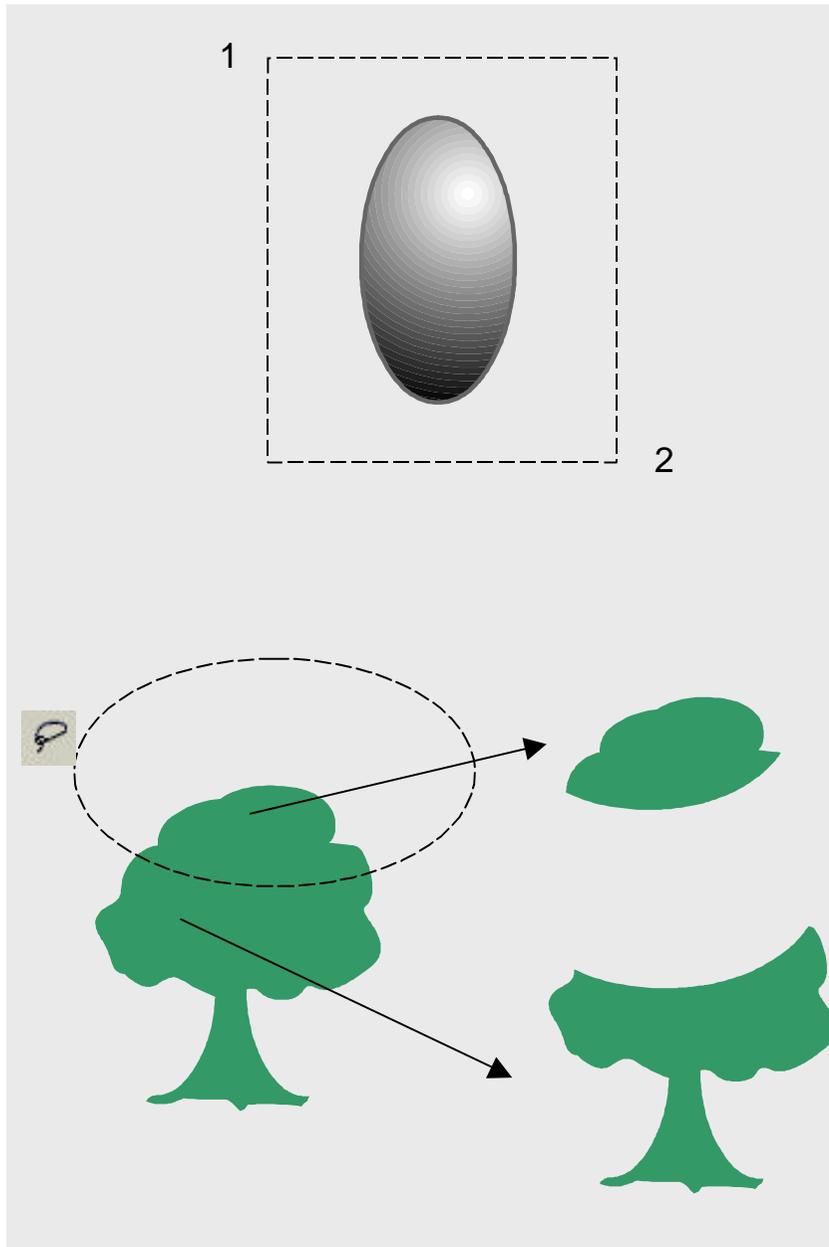
TRASFORMAZIONE RIEMPIMENTO

RUBINETTO, SELEZIONA E CANCELLA AREE DELLO STESSO COLORE

FORMA GOMMA, MODIFICA LO STILE DEL PUNTATORE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO – MODALITA' DI SELEZIONE -



LE SELEZIONI AVVENGONO SEMPRE MEDIANTE L'UTILIZZO DEL COMANDO FRECCIA.

- CLIC SEMPLICE SOPRA L'OGGETTO
- DOPPIO CLIC PER SELEZIONARE TUTTO QUELLO CHE E' COLLEGATO ALL'OGGETTO (ES. BORDO)
- FINESTRA DI SELEZIONE (SELEZIONA TUTTO QUELLO CHE CONTIENE E INTERSECA).

PER SELEZIONARE (O DESELEZIONARE) PIU' OGGETTI CONTEMPORANEAMENTE, BASTA TENERE PREMUTO IL TASTO "SHIFT" E SELEZIONARE GLI OGGETTI DA AGGIUNGERE.

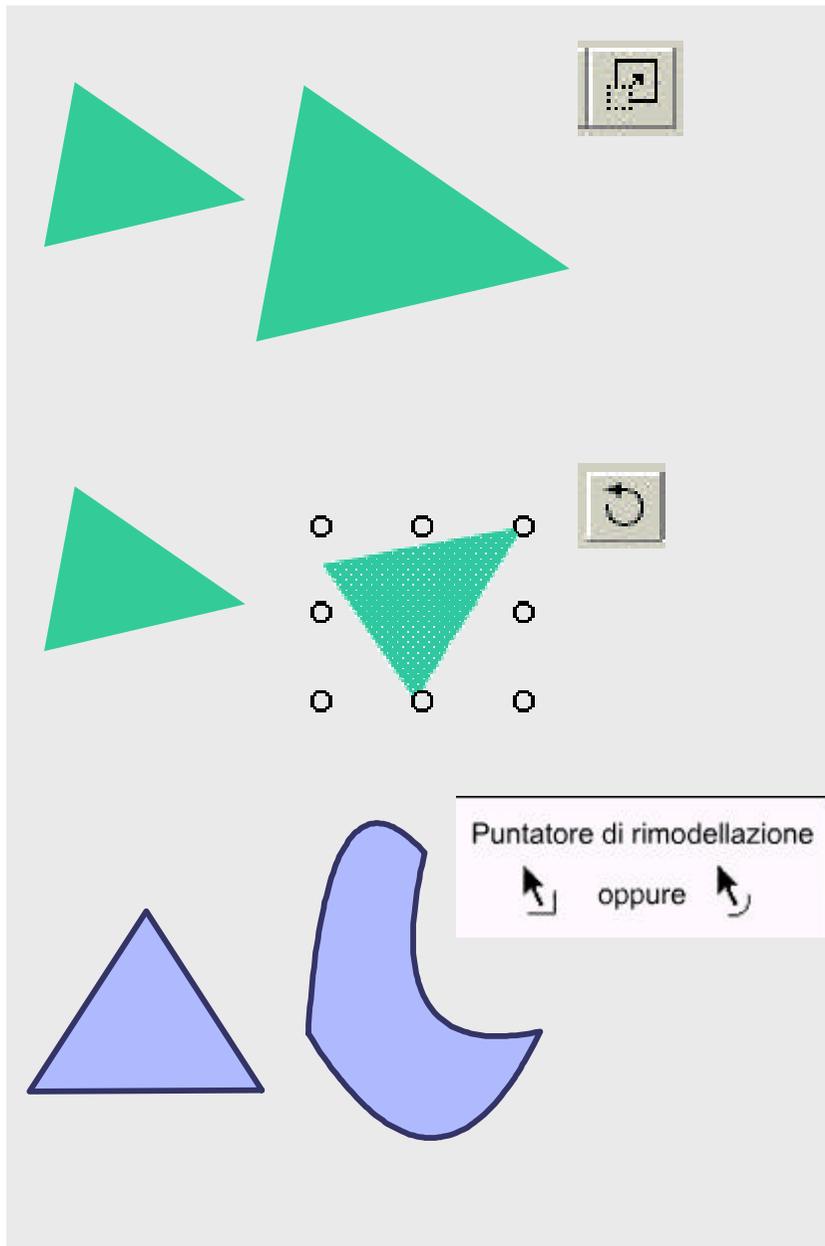
CON IL COMANDO "LAZZO", E' POSSIBILE DEFINIRE E QUINDI SELEZIONARE SOLO UN'AREA DELL'OGGETTO.

SI POSSONO DIVIDERE IN DUE O PIU' PARTI GLI OGGETTI DISEGNANDO LA LINEA O LA CURVA DI DIVISIONE. IN QUESTO MODO SI CREA UNA SPECIE DI FORBICE. PER POTER SELEZIONARE L'OGGETTO TAGLIATO, BISOGNA PRIMA CLICCARE UNA VOLTA ALL'ESTERNO DELL'OGGETTO PER DESELEZIONARLO.

UN CLIC ALL'ESTERNO DELL'OGGETTO SELEZIONATO PRECEDENTEMENTE, ELIMINA LA SELEZIONE STESSA.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO - MODIFICA DEGLI OGGETTI -



SI POSSONO MODIFICARE TUTTE LE CARATTERISTICHE DI UN OGGETTO:

- DIMENSIONI, ANGOLAZIONE, FORMA, COLORE, POSIZIONE.

IL MODO PIU' VELOCE E' QUELLO A VIDEO:

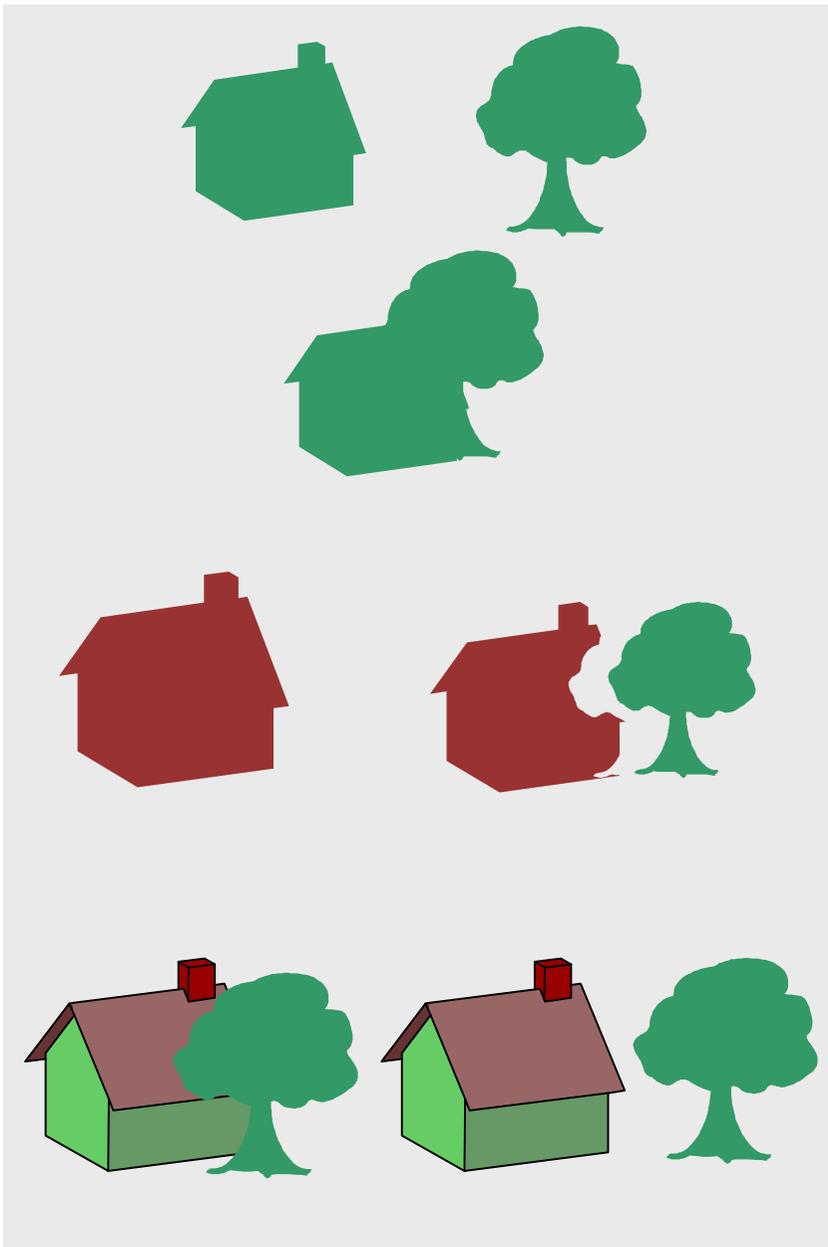
- SI SELEZIONA L'OGGETTO CON UNO DEI SISTEMI VISTI PRIMA
- SI SCEGLIE IL TIPO DI MODIFICA E SI PROCEDE DIRETTAMENTE A VIDEO SULL'OGGETTO.

IL PANNELLO CORRISPONDENTE E' QUELLO "INFORMAZIONI" E "TRASFORMA"

E' POSSIBILE ANCHE ESEGUIRE MODIFICHE SULLA GEOMETRIA PROPRIA DELL'OGGETTO, MODIFICANDO LINEE IN CURVE E VICEVERSA. QUANDO CI SI AVVICINA AD UNA FORMA CON IL COMANDO "FRECCIA", IN BASE ALLA POSSIBILITA' DI MODIFICA, SI VISUALIZZA VICINO ALLA FRECCIA UN SIMBOLO QUADRATO O UNO TONDO, DEFINENDO COSI' QUAL'E' LA MODIFICA PERMESSA.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO - MODIFICA DEGLI OGGETTI -



E' POSSIBILE UNIRE DUE O PIU' OGGETTI, SEMPLICEMENTE SOVRAPPONENDOLI E SCEGLIENDO DA MENU A TENDINA "ELABORA" L'OPZIONE "RAGGRUPPA".

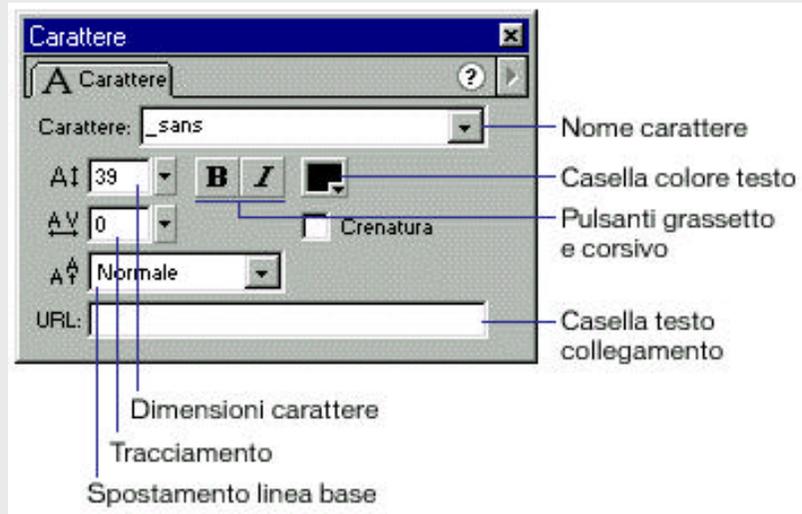
SE GLI OGGETTI HANNO LO STESSO COLORE DI RIEMPIMENTO, QUESTA OPERAZIONE E' SUPERFLUA, BASTERA' SOVRAPPORRE GLI OGGETTI, CLICCARE ALL'ESTERNO DI ESSI PER DESELEZIONARLI, E SUCCESSIVAMENTE RISELEZIONARLI PER VERIFICARE L'UNIONE AVVENUTA.

SE GLI OGGETTI HANNO COLORE DIVERSO, LA SOVRAPPOSIZIONE DEGLI STESSI DETERMINA LA SOTTRAZIONE DELL'OGGETTO CHE VIENE POSIZIONATO PER PRIMO SOPRA L'ATRO.

PER EVITARE CIO' E FAR SI CHE GLI OGGETTI SI POSSANO SOVRAPPORRE SENZA CHE VENGANO UNITI O SOTTRATTI, E' NECESSARIO PASSARE PER LA FASE DEL RAGGRUPPAMENTO. QUANDO UN OGGETTO VIENE RAGGRUPPATO, NON PUO' UNIRSI NE SOTTRARSI AD ALTRI. IL RAGGRUPPAMENTO E L'EVENTUALE SEPARAZIONE SI ESEGUE DAL MENU A TENDINA "ELABORA".

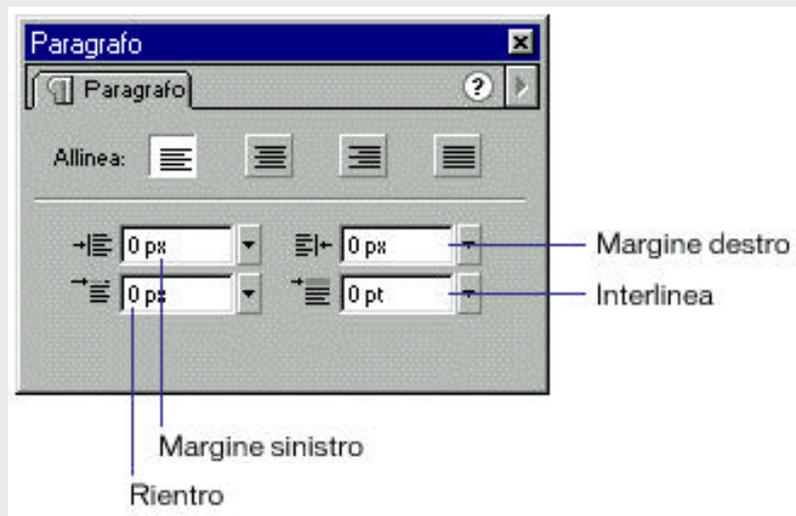
MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO - MODIFICA DEL TESTO -



DOPO AVER INSERITO UNA O PIU' LINEE DI TESTO, E' POSSIBILE MODIFICARNE TUTTE LE CARATTERISTICHE, SELEZIONANDO LA O LE LINEE DI TESTO E ATTIVANDO I PANNELLI CARATTERE E PARAGRAFO..

CARATTERE PERMETTE DI MODIFICARE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL TESTO (FONT, GRANDEZZA DEL CARATTERE, SPAZIATURA TRA LE LETTERE, COLORE DEL TESTO, LA CRENATURA, APICE E PEDICE, EVENTUALE COLLEGAMENTO IPERTESTUALE).

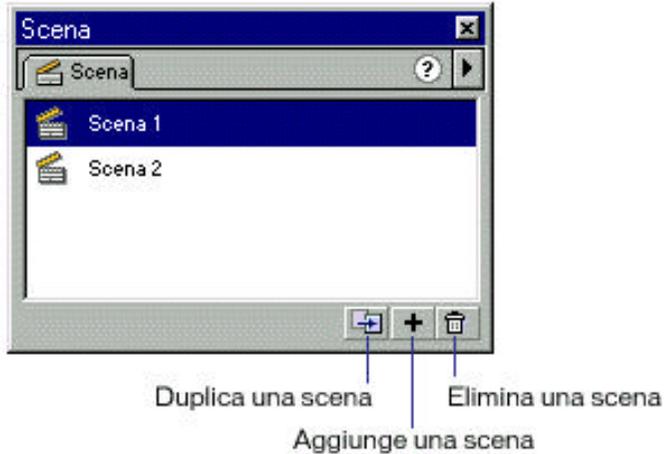


PARAGRAFO PERMETTE INVECE DI IMPOSTARE TUTTE LE INFORMAZIONI RELATIVE A GRUPPI DI CARATTERI. GIUSTIFICAZIONE, RIENTRI, INTERLINEA.

NEL GRUPPO DI PANNELLI CARATTERE, C'E' ANCHE UN PANNELLO CHIAMATO OPZIONI. QUESTO PANNELLO PERMETTE DI CREARE O MODIFICARE I CAMPI MODULO, DEFINENDO LE CARATTERISTICHE RELATIVE ALLE PROPRIETA' DEL MODULO STESSO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SCENE



USO DELLE SCENE

LE SCENE SONO, IN SOSTANZA, DEGLI STRUMENTI FINALIZZATI ALL'ORGANIZZAZIONE DEL FILMATO. E' POSSIBILE CATALOGARE LE VARIE PARTI DEL FILMATO IN SCENE E RIPRODURLE O RICHIAMARLE IN SEQUENZA.

E' POSSIBILE AGGIUNGERE, CANCELLARE, RINOMINARE, ATTIVARE LE SCENE.

OGNI SCENA PUO' CONTENERE ALL'INTERNO ANIMAZIONI E IMMAGINI DI OGNI TIPO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SIMBOLI
 - TIPI DI SIMBOLI
 - OGNI SIMBOLO È DOTATO DELLA PROPRIA LINEA TEMPORALE E DI UNO STAGE, COMPLETI DI LIVELLI. QUANDO SI CREA UN SIMBOLO, BISOGNA SCEGLIERE IL TIPO DI SIMBOLO IN BASE AL SUO COMPORTAMENTO.
 - USARE I SIMBOLI GRAFICI PER LE IMMAGINI STATICHE E PER CREARE PARTI DI ANIMAZIONI RIUTILIZZABILI COLLEGATE ALLA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO PRINCIPALE. I SIMBOLI GRAFICI FUNZIONANO IN SINCRONIA CON LA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO PRINCIPALE.

 - L'AUDIO E I COMANDI INTERATTIVI NON FUNZIONANO IN UNA SEQUENZA DI ANIMAZIONE DI SIMBOLI GRAFICI.
 - USARE I SIMBOLI DI PULSANTI PER CREARE PULSANTI INTERATTIVI NEL FILMATO CHE RISPONDANO AI CLIC O AI PASSAGGI DEL MOUSE OPPURE AD ALTRE AZIONI. È NECESSARIO DEFINIRE I GRAFICI ASSOCIATI AI DIVERSI STATI DEL PULSANTE, QUINDI ASSEGNARE AZIONI A UN'ISTANZA DEL PULSANTE.

 - USARE I SIMBOLI DI CLIP FILMATO PER CREARE ANIMAZIONI RIUTILIZZABILI. I CLIP FILMATO DISPONGONO DI UNA PROPRIA LINEA TEMPORALE CON PIÙ FOTOGRAFIE CHE VIENE RIPRODOTTA INDIPENDENTEMENTE DALLA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO PRINCIPALE. È POSSIBILE PARAGONARLI A MINIFILMATI ALL'INTERNO DI UN FILMATO PRINCIPALE CHE POSSONO CONTENERE COMANDI INTERATTIVI, AUDIO E ADDIRITTURA ALTRE ISTANZE DI CLIP FILMATO.

 - È INOLTRE POSSIBILE POSIZIONARE ISTANZE DI CLIP FILMATO ALL'INTERNO DELLA LINEA TEMPORALE DI UN SIMBOLO DI PULSANTE PER CREARE PULSANTI ANIMATI.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SIMBOLI
- CONVERSIONE DELL'ANIMAZIONE SULLO STAGE IN UN CLIP FILMATO
- SE SI È CREATA UNA SEQUENZA ANIMATA SULLO STAGE E SI DESIDERA RIUTILIZZARLA IN UN ALTRO PUNTO NEL FILMATO O MANIPOLARLA COME UN'ISTANZA, È POSSIBILE SELEZIONARLA E SALVARLA COME SIMBOLO DI CLIP FILMATO.
- PER CONVERTIRE UN'ANIMAZIONE SULLO STAGE IN UN CLIP FILMATO:
 1. NELLA LINEA TEMPORALE PRINCIPALE SELEZIONARE OGNI FOTOGRAMMA IN OGNI LIVELLO DELL'ANIMAZIONE SULLO STAGE CHE SI DESIDERA USARE.
 2. COPIARE I FOTOGRAMMI:
 - FARE CLIC CON IL PULSANTE DESTRO DEL MOUSE E FARE CLIC SU QUALSIASI FOTOGRAMMA SELEZIONATO E SCEGLIERE COPIA FOTOGRAMMI DAL MENU DI SCELTA RAPIDA.
 3. DESELEZIONARE LA SELEZIONE E ACCERTARSI CHE SULLO STAGE NON SIA SELEZIONATO NULLA. SCEGLIERE INSERISCI > NUOVO SIMBOLO.
 4. NELLA FINESTRA DI DIALOGO PROPRIETA' SIMBOLO IMMETTERE IL NOME DEL SIMBOLO. PER COMPORTAMENTO SCEGLIERE CLIP FILMATO, QUINDI FARE CLIC SU OK.
 - FLASH APRE UN NUOVO SIMBOLO IN MODALITÀ DI MODIFICA SIMBOLO.
 5. NELLA LINEA TEMPORALE FARE CLIC SUL PRIMO FOTOGRAMMA DEL PRIMO LIVELLO E SCEGLIERE MODIFICA > INCOLLA FOTOGRAMMI.
- VERRANNO INCOLLATI I FOTOGRAMMI COPIATI DALLA LINEA TEMPORALE PRINCIPALE NELLA LINEA PRINCIPALE DI QUESTO SIMBOLO DI CLIP FILMATO. LE ANIMAZIONI, I PULSANTI O IL CONTENUTO INTERATTIVO DEI FOTOGRAMMI COPIATI DIVENTANO ORA UN'ANIMAZIONE INDIPENDENTE (UN SIMBOLO DI CLIP FILMATO), CHE È POSSIBILE RIUSARE NELL'INTERO FILMATO.

- SIMBOLI - ISTANZE



CREAZIONE DI ISTANZE

DOPO AVERE CREATO UN SIMBOLO, È POSSIBILE CREARE ISTANZE DEL SIMBOLO IN QUALSIASI PUNTO DEL FILMATO, ANCHE ALL'INTERNO DI ALTRI SIMBOLI.

PER CREARE UNA NUOVA ISTANZA DI UN SIMBOLO:

1 SELEZIONARE UN LIVELLO NELLA LINEA TEMPORALE.

FLASH PUÒ POSIZIONARE LE ISTANZE SOLO IN FOTOGRAMMI CHIAVE, SEMPRE SUL LIVELLO CORRENTE. SE NON SI SELEZIONA UN FOTOGRAMMA CHIAVE, L'ISTANZA VERRÀ AGGIUNTA AL PRIMO FOTOGRAMMA CHIAVE A SINISTRA DEL FOTOGRAMMA CORRENTE.

2 SCEGLIERE FINESTRA > LIBRERIA PER APRIRE LA LIBRERIA.

3 TRASCINARE IL SIMBOLO SULLO STAGE.

DOPO AVERE CREATO UN'ISTANZA DI UN SIMBOLO, USARE IL PANNELLO ISTANZA, ACCESSIBILE SCEGLIENDO FINESTRA > PANNELLI > ISTANZA, PER SPECIFICARE GLI EFFETTI COLORE, ASSEGNARE AZIONI, IMPOSTARE LA MODALITÀ DI VISUALIZZAZIONE GRAFICA O CAMBIARE IL COMPORTAMENTO DELL'ISTANZA. IL COMPORTAMENTO DELL'ISTANZA EQUIVALE AL COMPORTAMENTO DEL SIMBOLO A MENO CHE NON SI SPECIFICHI DIVERSAMENTE. LE EVENTUALI MODIFICHE APPORTATE SONO RELATIVE SOLTANTO SULL'ISTANZA E NON AL SIMBOLO.

- SIMBOLI - ISTANZE



Pulsante Scambia simbolo



Pulsante Duplica simbolo

SOSTITUZIONE DI UN'ISTANZA CON UN ALTRO SIMBOLO

ASSEGNANDO UN SIMBOLO DIVERSO A UN'ISTANZA VIENE VISUALIZZATA UN'ISTANZA DIVERSA SULLO STAGE LASCIANDO INTATTE TUTTE LE PROPRIETÀ DELL'ISTANZA ORIGINALE (QUALI GLI EFFETTI COLORI E LE AZIONI DEI PULSANTI).

AD ESEMPIO, È POSSIBILE CREARE UN CARTONE ANIMATO CON IL SIMBOLO TOPO COME PERSONAGGIO E DECIDERE IN SEGUITO DI CAMBIARE IL PERSONAGGIO CON UN GATTO. È POSSIBILE SOSTITUIRE IL SIMBOLO TOPO CON IL SIMBOLO GATTO, E QUEST'ULTIMO VERRÀ VISUALIZZATO IN TUTTI I FOTOGRAMMI PIÙ O MENO NELLA STESSA POSIZIONE DEL PRECEDENTE PERSONAGGIO.

PER ASSEGNARE UN SIMBOLO DIVERSO A UN'ISTANZA:

1 SELEZIONARE UN'ISTANZA SULLO STAGE E SCEGLIERE **FINESTRA > PANNELLI > ISTANZA.**

2 FARE CLIC SUL PULSANTE **SCAMBIA SIMBOLO** NELLA PARTE INFERIORE DEL PANNELLO ISTANZA.

3 NELLA FINESTRA DI DIALOGO SCAMBIA SIMBOLO SELEZIONARE UN SIMBOLO CHE SOSTITUIRÀ QUELLO CORRENTEMENTE ASSEGNATO ALL'ISTANZA.

LA DUPLICAZIONE CONSENTE DI BASARE UN NUOVO SIMBOLO SU UNO ESISTENTE NELLA LIBRERIA E MINIMIZZA LA COPIA SE SI CREANO NUMEROSI SIMBOLI CHE DIFFERISCONO SOLO LEGGERMENTE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SIMBOLI - ISTANZE



IMPOSTAZIONE DELL'ANIMAZIONE PER LE ISTANZE DI GRAFICI

È POSSIBILE IMPOSTARE LA MODALITÀ DI RIPRODUZIONE DELLE SEQUENZE DI UN'ANIMAZIONE ALL'INTERNO DI UN'ISTANZA DI GRAFICO NEL PANNELLO ISTANZA.

IL SIMBOLO DI GRAFICO ANIMATO È COLLEGATO ALLA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO IN CUI È POSIZIONATO IL SIMBOLO.

IL SIMBOLO DI UN CLIP FILMATO INVECE È DOTATO DI UNA PROPRIA LINEA TEMPORALE INDIPENDENTE. POICHÉ I SIMBOLI DI GRAFICI ANIMATI USANO LA STESSA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO PRINCIPALE, VISUALIZZANO LA PROPRIA ANIMAZIONE IN MODALITÀ DI MODIFICA FILMATO. I SIMBOLI DI CLIP FILMATO INVECE VENGONO VISUALIZZATI COME OGGETTI STATICI SULLO STAGE E NON COME ANIMAZIONI NELL'AMBIENTE DI CREAZIONE DI FLASH.

PER IMPOSTARE L'ANIMAZIONE DI UN'ISTANZA DI GRAFICO:

1 SELEZIONARE UN'ISTANZA DI GRAFICO SULLO STAGE E SCEGLIERE **FINESTRA > PANNELLI > ISTANZA**.

2 SCEGLIERE UN'OPZIONE DI ANIMAZIONE DAL MENU A COMPARSA NEL RIQUADRO INFERIORE:

RIPETIZIONE CICLICA RIPETE CICLICAMENTE LA SEQUENZA DI ANIMAZIONE CONTENUTA NELL'ISTANZA CORRENTE PER TUTTI I FOTOGRAMMI OCCUPATI DALL'ISTANZA.

RIPRODUCI UNA VOLTA RIPRODUCE LA SEQUENZA DI ANIMAZIONE A PARTIRE DAL FOTOGRAMMA SPECIFICATO FINO ALLA FINE DELL'ANIMAZIONE, QUINDI INTERROMPE LA RIPRODUZIONE.

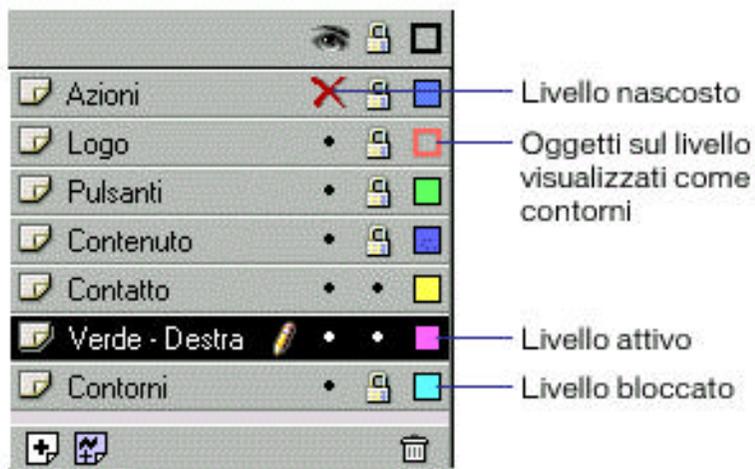
FOTOGRAMMA SINGOLO VISUALIZZA UN FOTOGRAMMA DELLA SEQUENZA DI ANIMAZIONE. SPECIFICARE QUALE FOTOGRAMMA VISUALIZZARE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SIMBOLI – ISTANZE
- DIVISIONE DI ISTANZE
- PER ROMPERE IL COLLEGAMENTO TRA UN'ISTANZA E UN SIMBOLO E TRASFORMARE L'ISTANZA IN UNA RACCOLTA DI FORME E LINEE NON RAGGRUPPATE, È NECESSARIO DIVIDERE L'ISTANZA. CIÒ È UTILE PER CAMBIARE IN MODO SOSTANZIALE L'ISTANZA SENZA CONSEGUENZE SULLE ALTRE ISTANZE.
- PER DIVIDERE UN'ISTANZA DA UN SIMBOLO:
 - 1 SELEZIONARE L'ISTANZA SULLO STAGE.
 - 2 SCEGLIERE ELABORA > DIVIDI.
 - IN QUESTO MODO L'ISTANZA VIENE SUDDIVISA NEI SUOI ELEMENTI GRAFICI COMPONENTI.
 - 3 USARE GLI STRUMENTI DI COLORAZIONE E DISEGNO PER MODIFICARE QUESTI ELEMENTI COME SI DESIDERA.
- LA DIVISIONE DI UN'ISTANZA MODIFICA SOLTANTO QUELL'ISTANZA E NON LE ALTRE ISTANZE DEL SIMBOLO. SE SI MODIFICA IL SIMBOLO DI ORIGINE DOPO AVER DIVISO L'ISTANZA, QUESTA NON VIENE AGGIORNATA CON LE ULTIME MODIFICHE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- LIVELLI



I LIVELLI SONO COME FOGLI IN ACETATO TRASPARENTI SOVRAPPOSTI L'UNO ALL'ALTRO. QUANDO SI CREA UN NUOVO FILMATO FLASH, QUESTO CONTIENE UN LIVELLO. È POSSIBILE AGGIUNGERE ULTERIORI LIVELLI PER ORGANIZZARE LE IMMAGINI, L'ANIMAZIONE E ALTRI ELEMENTI NEL FILMATO. È POSSIBILE DISEGNARE E MODIFICARE OGGETTI SU UN LIVELLO SENZA INFLUENZARE OGGETTI CONTENUTI IN UN ALTRO LIVELLO. SE UN UNA PORZIONE DI UN LIVELLO NON CONTIENE OGGETTI, LASCIA TRASPARIRE I LIVELLI SOTTOSTANTI.

IL NUMERO DI LIVELLI CHE È POSSIBILE CREARE È LIMITATO SOLAMENTE DALLA MEMORIA DEL COMPUTER; SI NOTI CHE IL NUMERO DI LIVELLI NON INFLUISCE SULLA DIMENSIONE DEL FILE DEL FILMATO PUBBLICATO.

È POSSIBILE NASCONDERE E BLOCCARE I LIVELLI OPPURE VISUALIZZARNE IL CONTENUTO COME CONTORNI. È ANCHE POSSIBILE CAMBIARE L'ORDINE DEI LIVELLI.

INOLTRE È POSSIBILE USARE SPECIALI LIVELLI GUIDA CHE FACILITANO LE OPERAZIONI DI DISEGNO E MODIFICA E LIVELLI MASCHERA CHE SEMPLIFICANO LA CREAZIONE DI EFFETTI SOFISTICATI.

SI CONSIGLIA DI USARE LIVELLI SEPARATI PER I FILE AUDIO, LE AZIONI, LE ETICHETTE DEI FOTOGRAMMI E I COMMENTI DEI FOTOGRAMMI. IN QUESTO MODO È POSSIBILE INDIVIDUARE RAPIDAMENTE QUESTI ELEMENTI QUANDO È NECESSARIO MODIFICARLI.

- LIVELLI



PER MODIFICARE LE PROPRIETÀ DI UN LIVELLO:

1 FARE DOPPIO CLIC SULL'ICONA DEL LIVELLO DI CUI SI DESIDERA MODIFICARE LE PROPRIETÀ.

2 SELEZIONARE UNA DELLE SEGUENTI OPZIONI:

NOME CONSENTE DI IMMETTERE UN NOME PER IL LIVELLO.

MOSTRA VISUALIZZA O NASCONDE IL LIVELLO.

BLOCCA CONSENTE DI BLOCCARE O SBLOCCARE IL LIVELLO RISPETTIVAMENTE PER IMPEDIRNE O CONSENTIRNE LA MODIFICA.

NORMALE IMPOSTA IL LIVELLO COME TIPO PREDEFINITO SU CUI DISEGNARE E ANIMARE OGGETTI.

GUIDA IMPOSTA IL LIVELLO COME LIVELLO GUIDA SU CUI È POSSIBILE DISEGNARE OGGETTI PER FACILITARE L'ALLINEAMENTO DELLE IMMAGINI.

GUIDATO IMPOSTA UN LIVELLO NORMALE COLLEGATO A UN LIVELLO GUIDA DI MOVIMENTO. UN LIVELLO GUIDA DI MOVIMENTO CONTROLLA IL MOVIMENTO DEGLI OGGETTI IN UN'INTERPOLAZIONE MOVIMENTO.

MASCHERA IMPOSTA UN TIPO DI LIVELLO IN CUI SI CREANO FORI PER ESPORRE GLI OGGETTI CONTENUTI IN UNO O PIÙ LIVELLI SOTTOSTANTI. QUESTA OPZIONE CONSENTE DI CREARE EFFETTI QUALI I RIFLETTORI E LE TRANSIZIONI. È POSSIBILE COLLEGARE DIVERSI LIVELLI A UN LIVELLO MASCHERA.

MASCHERATO IMPOSTA UN LIVELLO NORMALE CHE È COLLEGATO A UN LIVELLO MASCHERA.

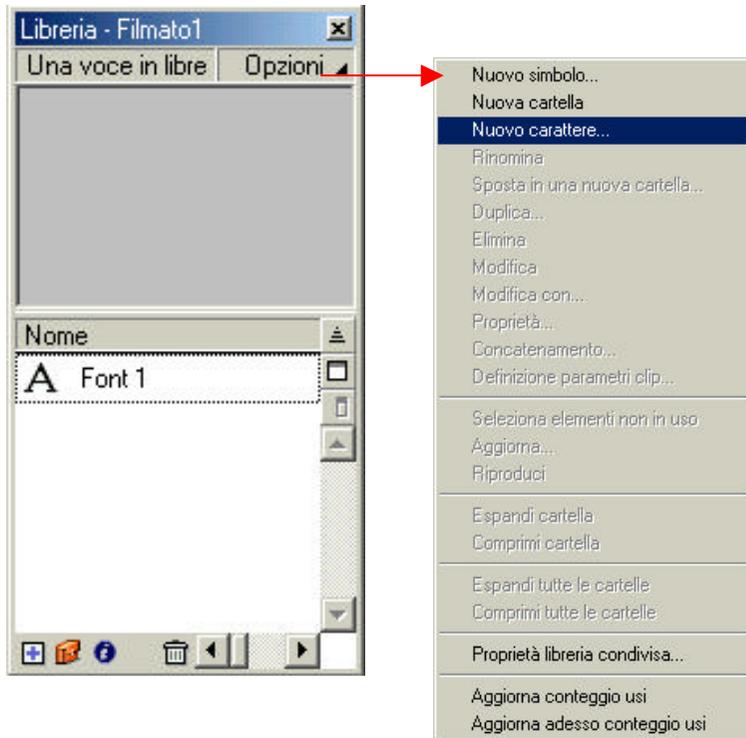
COLORE CONTORNO È IL COLORE USATO PER VISUALIZZARE GLI OGGETTI SUL LIVELLO COME CONTORNI.

VISUALIZZA LIVELLO COME CONTORNI VISUALIZZA TUTTI GLI OGGETTI SUL LIVELLO COME CONTORNI.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- TESTO
- QUANDO SI USA IL TESTO NEI FILMATI FLASH È POSSIBILE IMPOSTARNE
- DIMENSIONI, CARATTERE TIPOGRAFICO, STILE, SPAZIATURA, COLORE ALLINEAMENTO.
- IL TESTO PUÒ INOLTRE ESSERE TRASFORMATO COME SE SI TRATTASSE DI UN OGGETTO,
- RUOTANDOLO, SCALANDOLO, INCLINANDOLO RIFLETTENDOLO
- PUR MANTENENDONE LA MODIFICABILITÀ DEI CARATTERI.
- È POSSIBILE INSERIRE NEI FILMATI DELLE CASELLE DI TESTO DESTINATE ALL'INPUT DELL'UTENTE O ALLA VISUALIZZAZIONE DEI TESTI AGGIORNATI DINAMICAMENTE.
- INOLTRE, I BLOCCHI DI TESTO POSSONO ESSERE COLLEGATI A INDIRIZZI URL.
- È INOLTRE POSSIBILE DIVIDERE E RIMODELLARE I CARATTERI DI TESTO. PER DISPORRE DI ULTERIORI FUNZIONALITÀ DI GESTIONE DEL TESTO.
- NEI FILMATI FLASH È POSSIBILE USARE CARATTERI POSTSCRIPT TYPE 1,
- PER USARE I CARATTERI POSTSCRIPT, È NECESSARIO CHE ADOBE TYPE MANAGER (ATM) SIA INSTALLATO SUL SISTEMA (TRANNE I SISTEMI CON WINDOWS 2000, CHE NON RICHIEDONO L'USO DI ATM).
- QUANDO SI LAVORA CON I FILE FLA DI FLASH, LADDOVE È NECESSARIO, FLASH SOSTITUISCE I CARATTERI PRESENTI NEL FILMATO CON ALTRI TIPI DI CARATTERE INSTALLATI NEL SISTEMA. FLASH INOLTRE CONSENTE DI CREARE UN SIMBOLO DA UN CARATTERE IN MODO TALE DA POTER ESPORTARE IL CARATTERE COME PARTE DI UNA LIBRERIA CONDIVISA ED USARLO IN ALTRI FILMATI FLASH.

- TESTO



CREAZIONE DI SIMBOLI DI CARATTERE

PER USARE UN TIPO DI CARATTERE COME ELEMENTO DI UNA LIBRERIA CONDIVISA, È POSSIBILE CREARE UN SIMBOLO DI CARATTERE NELLA FINESTRA LIBRERIA. CIÒ CONSENTE DI CREARE ANCHE UN COLLEGAMENTO AL CARATTERE E DI USARLO IN UN FILMATO FLASH SENZA DOVER INCORPORARE IL CARATTERE NEL FILMATO.

PER POTER USARE IL SIMBOLO DI CARATTERE IN UNA LIBRERIA CONDIVISA, OCCORRE ASSEGNARE AL SIMBOLO UNA STRINGA DI IDENTIFICAZIONE.

PER CREARE UN SIMBOLO DI CARATTERE:

1 APRIRE LA LIBRERIA A CUI SI DESIDERA AGGIUNGERE UN SIMBOLO DI CARATTERE.

2 SCEGLIERE NUOVO CARATTERE DAL MENU OPZIONI NELL'ANGOLO SUPERIORE DESTRO DELLA FINESTRA LIBRERIA.

3 NELLA FINESTRA DI DIALOGO PROPRIETÀ SIMBOLO CARATTERE, IMMETTERE UN NOME PER IL SIMBOLO CARATTERE NELLA CASELLA DI TESTO NOME.

4 SELEZIONARE UN CARATTERE DAL MENU CARATTERE OPPURE IMMETTERE IL NOME DI UN CARATTERE NELLA RELATIVA CASELLA DI TESTO.

5 SE NECESSARIO, SELEZIONARE GRASSETTO O CORSIVO PER APPLICARE UNO STILE AL CARATTERE.

6 FARE CLIC SU OK.

- TESTO



PER ASSEGNARE UNA STRINGA DI IDENTIFICAZIONE A UN SIMBOLO DI CARATTERE:

1 SELEZIONARE IL SIMBOLO DI CARATTERE NELLA FINESTRA LIBRERIA.

2 ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE:

SCEGLIERE CONCATENAMENTO DAL MENU OPZIONI NELL'ANGOLO SUPERIORE DESTRO DELLA FINESTRA LIBRERIA.

FARE CLIC CON IL PULSANTE DESTRO DEL MOUSE QUINDI SCEGLIERE CONCATENAMENTO DAL MENU DI SCELTA RAPIDA.

3 NELLA FINESTRA DI DIALOGO PROPRIETÀ DI CONCATENAMENTO DEL SIMBOLO, SOTTO CONCATENAMENTO, SELEZIONARE ESPORTA QUESTO SIMBOLO.

4 IMMETTERE UNA STRINGA DI IDENTIFICAZIONE NELLA CASELLA DI TESTO E FARE CLIC SU OK.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

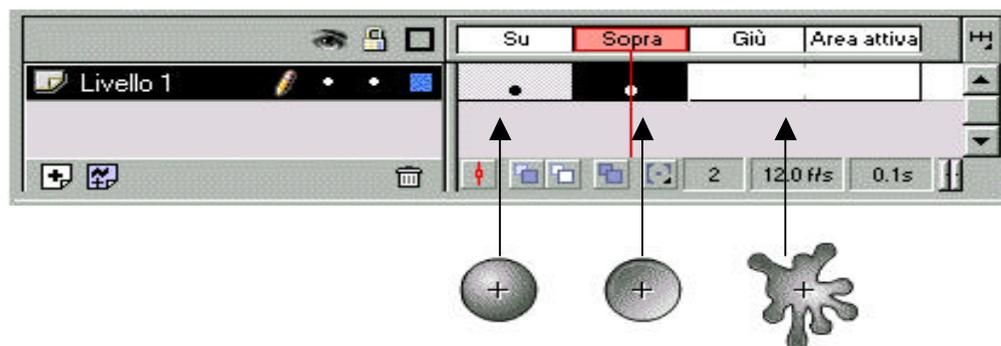
- PULSANTI
- CREAZIONE DI PULSANTI
- I PULSANTI SONO IN REALTÀ CLIP FILMATO INTERATTIVI COMPOSTI DA QUATTRO FOTOGRAMMI. QUANDO SI SELEZIONA IL COMPORTAMENTO PULSANTE PER UN SIMBOLO, FLASH CREA UNA LINEA TEMPORALE CON QUATTRO FOTOGRAMMI.
- I PRIMI TRE FOTOGRAMMI VISUALIZZANO I TRE STATI POSSIBILI DEL PULSANTE, MENTRE IL QUARTO DEFINISCE L'AREA ATTIVA DEL PULSANTE.
- LA LINEA TEMPORALE NON VIENE RIPRODOTTA, MA REAGISCE SEMPLICEMENTE ALLE AZIONI E AL MOVIMENTO DEL PUNTATORE PASSANDO AL FOTOGRAMMA APPROPRIATO.
- PER RENDERE INTERATTIVO UN PULSANTE IN UN FILMATO, POSIZIONARE UN'ISTANZA DEL SIMBOLO DI PULSANTE SULLO STAGE E ASSEGNARE AZIONI ALL'ISTANZA. LE AZIONI DEVONO ESSERE ASSEGNATE ALL'ISTANZA DEL PULSANTE NEL FILMATO E NON AI FOTOGRAMMI NELLA LINEA TEMPORALE DEL PULSANTE.
- OGNI FOTOGRAMMA NELLA LINEA TEMPORALE DI UN SIMBOLO DI PULSANTE HA UNA FUNZIONE SPECIFICA:
- IL PRIMO FOTOGRAMMA, LO STATO SU, RAPPRESENTA L'ASPETTO DEL PULSANTE QUANDO IL PUNTATORE NON È SOPRA IL PULSANTE.
- IL SECONDO FOTOGRAMMA, LO STATO SOPRA, RAPPRESENTA L'ASPETTO DEL PULSANTE QUANDO IL PUNTATORE È SOPRA DI ESSO.
- IL TERZO FOTOGRAMMA, LO STATO GIÙ, RAPPRESENTA L'ASPETTO DEL PULSANTE QUANDO VIENE SELEZIONATO.
- IL QUARTO FOTOGRAMMA, LO STATO AREA ATTIVA, DEFINISCE L'AREA CHE RISponderà AL CLIC DEL MOUSE. SI TRATTA DI UN'AREA INVISIBILE NEL FILMATO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- PULSANTI
- PER CREARE UN PULSANTE:
- 1 SCEGLIERE MODIFICA > DESELEZIONA TUTTO PER GARANTIRE CHE SULLO STAGE NON SIA SELEZIONATO NULLA.
- 2 SCEGLIERE INSERISCI > NUOVO SIMBOLO OPPURE PREMERE CTRL+F8 (WINDOWS) O COMANDO+F8 (MACINTOSH).
- PER CREARE IL PULSANTE, È NECESSARIO CONVERTIRE I FOTOGRAMMI DEL PULSANTE IN FOTOGRAMMI CHIAVE.
- 3 NELLA FINESTRA DI DIALOGO PROPRIETÀ SIMBOLO IMMETTERE UN NOME PER IL NUOVO SIMBOLO DI PULSANTE E SCEGLIERE PULSANTE PER COMPORTAMENTO.
- FLASH PASSERÀ ALLA MODALITÀ DI MODIFICA SIMBOLO. L'INTESTAZIONE DELLA LINEA TEMPORALE VIENE MODIFICATA E VENGONO VISUALIZZATI QUATTRO FOTOGRAMMI CONSECUTIVI ETICHETTATI SU, SOPRA, GIÙ E AREA ATTIVA. IL PRIMO FOTOGRAMMA, SU, È UN FOTOGRAMMA CHIAVE VUOTO.
- 4 PER CREARE L'IMMAGINE DELLO STATO SU DEL PULSANTE, USARE GLI STRUMENTI DI DISEGNO, IMPORTARE UN GRAFICO O POSIZIONARE UN'ISTANZA DI UN ALTRO SIMBOLO SULLO STAGE.
- IN UN PULSANTE È POSSIBILE USARE UN SIMBOLO DI GRAFICO O DI CLIP FILMATO, MA NON UN ALTRO PULSANTE. USARE UN SIMBOLO DI CLIP FILMATO PER CREARE UN PULSANTE ANIMATO.
- 5 FARE CLIC SUL SECONDO FOTOGRAMMA, CON ETICHETTA SOPRA, E SCEGLIERE INSERISCI > FOTOGRAMMA CHIAVE. FLASH INSERIRÀ UN FOTOGRAMMA CHIAVE CHE DUPLICA IL CONTENUTO DEL FOTOGRAMMA SU.
- 6 CAMBIARE L'IMMAGINE DEL PULSANTE PER LO STATO SOPRA.
- 7 RIPETERE I PUNTI 5 E 6 PER I FOTOGRAMMI GIÙ E AREA ATTIVA.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- PULSANTI
- IL FOTOGRAMMA AREA ATTIVA NON È VISIBILE SULLO STAGE, MA DEFINISCE L'AREA DEL PULSANTE CHE RISPONDE QUANDO SELEZIONATA. ACCERTARSI CHE L'IMMAGINE DEL FOTOGRAMMA AREA ATTIVA SIA UN'AREA PIENA SUFFICIENTEMENTE AMPIA DA CONTENERE TUTTI GLI ELEMENTI GRAFICI DEI FOTOGRAMMI SU, GIÙ E SOPRA. TALE AREA PUÒ ANCHE ESSERE PIÙ GRANDE DEL PULSANTE VISIBILE. SE NON SI SPECIFICA UN FOTOGRAMMA AREA ATTIVA, L'IMMAGINE NELLO STATO SU VIENE USATA COME IL FOTOGRAMMA DELL'AREA ATTIVA.
- È POSSIBILE CREARE UN PASSAGGIO DISGIUNTO POSIZIONANDO IL FOTOGRAMMA AREA ATTIVA IN UN PUNTO DIVERSO RISPETTO AGLI ALTRI FOTOGRAMMI DEL PULSANTE.
- 8 PER ASSEGNARE UN SUONO A UNO STATO DEL PULSANTE, SELEZIONARE IL FOTOGRAMMA DELLO STATO NELLA LINEA TEMPORALE, SCEGLIERE ELABORA > FOTOGRAMMA PER VISUALIZZARE IL PANNELLO FOTOGRAMMA, QUINDI FARE CLIC SULLA SCHEDA AUDIO NEL PANNELLO FOTOGRAMMA. CONSULTARE
- 9 UNA VOLTA TERMINATO, SCEGLIERE MODIFICA > MODIFICA FILMATO. TRASCINARE IL SIMBOLO DEL PULSANTE FUORI DALLA FINESTRA LIBRERIA PER CREARNE UN'ISTANZA NEL FILMATO.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- PULSANTI
- AGGIUNTA DI AUDIO AI PULSANTI
- È POSSIBILE ASSOCIARE SUONI AI DIVERSI STATI DI UN SIMBOLO DI PULSANTE. POICHÉ I SUONI VENGONO MEMORIZZATI CON IL SIMBOLO, SONO PRESENTI PER TUTTE LE ISTANZE DEL SIMBOLO.
- PER AGGIUNGERE AUDIO A UN PULSANTE:
 - 1 SELEZIONARE IL PULSANTE NELLA LIBRERIA.
 - 2 SCEGLIERE MODIFICA DAL MENU OPZIONI DELLA LIBRERIA.
 - 3 NELLA LINEA TEMPORALE DEL PULSANTE AGGIUNGERE UN LIVELLO PER L'AUDIO.
 - 4 NEL LIVELLO AUDIO CREARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE NORMALE O VUOTO CHE CORRISPONDA ALLO STATO DEL PULSANTE A CUI SI DESIDERA AGGIUNGERE L'AUDIO.
 - AD ESEMPIO, PER AGGIUNGERE UN SUONO CHE VENGA RIPRODOTTO QUANDO SI SCEGLIE IL PULSANTE, CREARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE NEL FOTOGRAMMA DENOMINATO GIÙ.
 - 5 FARE CLIC SUL FOTOGRAMMA CHIAVE APPENA CREATO.
 - 6 SCEGLIERE FINESTRA > PANNELLI > AUDIO.
 - 7 NEL PANNELLO AUDIO SCEGLIERE UN FILE AUDIO DAL MENU A COMPARSA AUDIO.
 - 8 SCEGLIERE EVENTO DAL MENU A COMPARSA SINCR.
- PER ASSOCIARE UN SUONO DIVERSO A OGNUNO DEI FOTOGRAMMI CHIAVE DEL PULSANTE, CREARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE VUOTO E AGGIUNGERE UN ALTRO FILE AUDIO PER OGNI FOTOGRAMMA CHIAVE. È INOLTRE POSSIBILE USARE LO STESSO FILE AUDIO E APPLICARE UN EFFETTO AUDIO DIVERSO PER OGNI FOTOGRAMMA CHIAVE DEL PULSANTE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- PULSANTI
- ATTIVAZIONE, MODIFICA E PROVA DI PULSANTI
- PER IMPOSTAZIONE PREDEFINITA AL MOMENTO DELLA CREAZIONE I PULSANTI SONO DISATTIVATI PER FACILITARNE LA SELEZIONE E L'USO. PER SELEZIONARE UN PULSANTE DISATTIVATO, FARE CLIC SU DI ESSO. QUANDO UN PULSANTE È ATTIVATO, RISPONDE AGLI EVENTI DEL MOUSE CHE SONO STATI SPECIFICATI COME SE SI STESSE RIPRODUCENDO IL FILMATO. È TUTTAVIA POSSIBILE SELEZIONARE ANCHE PULSANTI ATTIVATI. IN GENERALE DISATTIVARE I PULSANTI MENTRE SI LAVORA E ATTIVARLI PER CONTROLLARNE RAPIDAMENTE IL COMPORTAMENTO.
- PER ATTIVARE E DISATTIVARE PULSANTI:
 - SCEGLIERE CONTROLLI > ATTIVA PULSANTI SEMPLICI. DI FIANCO AL COMANDO APPARE UN SEGNO DI SPUNTA PER INDICARE CHE I PULSANTI SONO ATTIVATI. SCEGLIERE DI NUOVO IL COMANDO PER DISATTIVARE I PULSANTI.
 - TUTTI I PULSANTI SULLO STAGE ORA RISPONDERANNO ALLE AZIONI DEL MOUSE. QUANDO SI POSIZIONA IL MOUSE SU UN PULSANTE, FLASH VISUALIZZA IL FOTOGRAMMA SOPRA. QUANDO SI FA CLIC NELL'AREA ATTIVA DEL PULSANTE, FLASH VISUALIZZA IL FOTOGRAMMA GIÙ.
- PER SELEZIONARE UN PULSANTE ATTIVATO:
 - USARE LO STRUMENTO FRECCIA PER TRACCIARE UN RETTANGOLO DI SELEZIONE INTORNO AL PULSANTE.
 - PER SPOSTARE O MODIFICARE UN PULSANTE ATTIVATO:
 - 1 SELEZIONARE IL PULSANTE COME DESCRITTO SOPRA.
 - 2 ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE:
 - USARE I TASTI FRECCIA PER SPOSTARE IL PULSANTE.
 - SCEGLIERE FINESTRA > PANNELLI > ISTANZA PER MODIFICARE IL PULSANTE OPPURE FARE DOPPIO CLIC SUL PULSANTE TENENDO PREMUTO IL TASTO ALT (WINDOWS) O IL TASTO OPZIONE (MACINTOSH).

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- AUDIO
- IMPORTAZIONE DELL'AUDIO
- SCEGLIERE FILE > IMPORTA PER IMPORTARE AUDIO WAV (SOLO WINDOWS), AIFF (SOLO MACINTOSH) O MP3 (ENTRAMBE LE PIATTAFORME) IN FLASH, COME SE SI IMPORTASSE UN QUALSIASI ALTRO TIPO DI FILE.
- SE SUL SISTEMA È INSTALLATO QUICKTIME 4 O VERSIONE SUCCESSIVA, È POSSIBILE IMPORTARE ANCHE I SEGUENTI FORMATI DI FILE AUDIO:
 - SOUND DESIGNER II (SOLO MACINTOSH)
 - FILMATI QUICKTIME, SOLO AUDIO (WINDOWS O MACINTOSH)
 - SUN AU (WINDOWS O MACINTOSH)
 - AUDIO SYSTEM 7 (SOLO MACINTOSH)
 - WAV (WINDOWS O MACINTOSH)
- FLASH MEMORIZZA L'AUDIO NELLA LIBRERIA INSIEME ALLE BITMAP E AI SIMBOLI. COME PER I SIMBOLI GRAFICI, È NECESSARIA SOLO UNA COPIA DEL FILE AUDIO PER USARE TALE SUONO NEL FILMATO COME SI PREFERISCE. PER CONDIVIDERE L'AUDIO TRA FILMATI FLASH, INCLUDERE L'AUDIO NELLE LIBRERIE CONDIVISE.
- SE SI DESIDERA AGGIUNGERE EFFETTI ALL'AUDIO IN FLASH, È MEGLIO IMPORTARE AUDIO A 16 BIT. SE SI DISPONE DI POCA RAM, MANTENERE BREVI I CLIP AUDIO O USARE AUDIO A 8 BIT ANZICHÉ AUDIO A 16 BIT.
- PER IMPORTARE AUDIO:
 - 1 SCEGLIERE FILE > IMPORTA.
 - 2 NELLA FINESTRA DI DIALOGO IMPORTA INDIVIDUARE E APRIRE IL FILE AUDIO DESIDERATO.
- L'AUDIO IMPORTATO VIENE POSIZIONATO NELLA LIBRERIA PER IL FILMATO CORRENTE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- AUDIO
- AGGIUNTA DI AUDIO A UN FILMATO
- PER AGGIUNGERE L'AUDIO A UN FILMATO, È NECESSARIO ASSEGNARE UN SUONO A UN LIVELLO E IMPOSTARE LE OPZIONI NEL PANNELLO AUDIO. SI CONSIGLIA DI POSIZIONARE OGNI SUONO SU UN LIVELLO SEPARATO.
- PER AGGIUNGERE L'AUDIO A UN FILMATO:
 - 1 IMPORTARE L'AUDIO SE NON È STATO ANCORA IMPORTATO.
 - 2 SCEGLIERE INSERISCI > LIVELLO PER CREARE UN LIVELLO PER L'AUDIO.
 - 3 UNA VOLTA SELEZIONATO IL NUOVO LIVELLO AUDIO, TRASCINARE IL SUONO DALLA LIBRERIA ALLO STAGE. IL SUONO VIENE AGGIUNTO AL LIVELLO CORRENTE.
 - È POSSIBILE POSIZIONARE PIÙ SUONI SU UN LIVELLO O SU LIVELLI CONTENENTI ALTRI OGGETTI. SI CONSIGLIA, TUTTAVIA, DI POSIZIONARE OGNI SUONO SU UN LIVELLO SEPARATO. OGNI LIVELLO AGISCE COME UN CANALE AUDIO SEPARATO. L'AUDIO SUI DIVERSI LIVELLI VIENE COMBINATO QUANDO SI RIPRODUCE IL FILMATO.
 - 4 SCEGLIERE FINESTRA > PANNELLI > AUDIO.
 - 5 NEL PANNELLO AUDIO SCEGLIERE UN FILE AUDIO DAL MENU A COMPARSA AUDIO.
 - 6 SCEGLIERE UN EFFETTO DAL MENU A COMPARSA EFFETTO:
 - NESSUNO NON APPLICA ALCUN EFFETTO AL FILE AUDIO. SCEGLIERE QUESTA OPZIONE PER ELIMINARE EFFETTI APPLICATI PRECEDENTEMENTE.
 - CANALE SINISTRO/CANALE DESTRO RIPRODUCE L'AUDIO RISPETTIVAMENTE SOLO NEL CANALE SINISTRO O DESTRO.
 - DISSOLVENZA DA SINISTRA A DESTRA/DISSOLVENZA DA DESTRA A SINISTRA SPOSTA L'AUDIO DA UN CANALE ALL'ALTRO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- AUDIO
- DISSOLVENZA IN ENTRATA AUMENTA GRADUALMENTE L'AMPIEZZA DI UN SUONO NEL CORSO DELLA SUA DURATA.
- DISSOLVENZA IN USCITA DIMINUISCE GRADUALMENTE L'AMPIEZZA DI UN SUONO NEL CORSO DELLA SUA DURATA.
- PERSONALIZZATO CONSENTE DI CREARE I PUNTI DI ENTRATA E USCITA DELL'AUDIO USANDO LA FINESTRA DI DIALOGO MODIFICA INVOLUCRO.
- 7 SELEZIONARE UN'OPZIONE DI SINCRONIZZAZIONE DAL MENU A COMPARSA SINCR.:
- EVENTO SINCRONIZZA L'AUDIO CON L'OCCORRENZA DI UN EVENTO. UN EVENTO AUDIO VIENE RIPRODOTTO QUANDO VIENE VISUALIZZATO IL RELATIVO FOTOGRAMMA CHIAVE INIZIALE E VIENE RIPRODOTTO INTERAMENTE, INDIPENDENTEMENTE DALLA LINEA TEMPORALE, ANCHE SE IL FILMATO SI INTERROMPE. GLI EVENTI AUDIO VENGONO MIXATI QUANDO SI RIPRODUCE IL FILMATO PUBBLICATO.
- UN ESEMPIO DI UN EVENTO AUDIO È UN SUONO CHE VIENE RIPRODOTTO QUANDO L'UTENTE SCEGLIE UN PULSANTE.
- AVVIO DETERMINA LO STESSO COMPORTAMENTO DI EVENTO, SALVO PER IL FATTO CHE SE LA RIPRODUZIONE DEL SUONO È GIÀ INIZIATA, NE VIENE AVVIATA UNA NUOVA ISTANZA.
- STOP INTERROMPE LA RIPRODUZIONE DEL SUONO SPECIFICATO.
- STREAM SINCRONIZZA L'AUDIO PER LA RIPRODUZIONE SU UN SITO WEB. FLASH COSTRINGE L'ANIMAZIONE A PROCEDERE DI PARI PASSO CON L'AUDIO IN STREAMING. SE FLASH NON PUÒ DISEGNARE I FOTOGRAMMI DI ANIMAZIONE ABBASTANZA VELOCEMENTE, SALTA DEI FOTOGRAMMI. DIVERSAMENTE DAGLI EVENTI AUDIO, LA RIPRODUZIONE DELL'AUDIO IN STREAMING SI BLOCCA SE VIENE INTERROTTA L'ANIMAZIONE. INOLTRE, L'AUDIO IN STREAMING NON PUÒ MAI ESSERE RIPRODOTTO PER UNA DURATA MAGGIORE DELLA LUNGHEZZA DEI FOTOGRAMMI CHE OCCUPA. L'AUDIO IN STREAMING VIENE MIXATO QUANDO SI PUBBLICA IL FILMATO.
- 8 IMMETTERE UN VALORE IN N. CICLI PER SPECIFICARE IL NUMERO DI VOLTE CHE L'AUDIO DEVE ESSERE RIPETUTO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- ANIMAZIONI PER CREARE UN'ANIMAZIONE È SUFFICIENTE MODIFICARE IL CONTENUTO DI FOTOGRAMMI IN SEQUENZA.
- È POSSIBILE FARE MUOVERE UN OGGETTO ATTRAVERSO LO STAGE, AUMENTARNE O DIMINUIRNE LE DIMENSIONI, RUOTARLO, CAMBIARNE IL COLORE, APPLICARGLI LA DISSOLVENZA IN ENTRATA O IN USCITA O CAMBIARNE LA FORMA.
- LE MODIFICHE POSSONO ESSERE EFFETTUATE SEPARATAMENTE O IN COMBINAZIONE CON ALTRE.
- AD ESEMPIO, È POSSIBILE FARE RUOTARE UN OGGETTO E APPLICARGLI LA DISSOLVENZA IN ENTRATA MENTRE SI SPOSTA SULLO STAGE.
- ESISTONO DUE METODI PER CREARE UNA SEQUENZA DI ANIMAZIONE IN FLASH:
 - ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA
 - ANIMAZIONE INTERPOLATA.
- NELL'ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA SI CREA L'IMMAGINE IN OGNI FOTOGRAMMA.
- NELL'ANIMAZIONE INTERPOLATA SI CREA IL FOTOGRAMMA INIZIALE E FINALE, MENTRE QUELLI INTERMEDI VENGONO CREATI DA FLASH. FLASH VARIA LE DIMENSIONI, LA ROTAZIONE, IL COLORE O ALTRI ATTRIBUTI DELL'OGGETTO IN MODO UNIFORME TRA IL FOTOGRAMMA INIZIALE E QUELLO FINALE PER CREARE UN MOVIMENTO APPARENTE.
- L'ANIMAZIONE INTERPOLATA È IDEALE PER CREARE MOVIMENTO E CAMBIAMENTI NEL TEMPO, CONTENENDO AL CONTEMPO LA DIMENSIONE DEL FILE. NELL'ANIMAZIONE INTERPOLATA FLASH MEMORIZZA SOLO I VALORI PER I CAMBIAMENTI TRA FOTOGRAMMI. NELL'ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA, INVECE, VENGONO MEMORIZZATI I VALORI PER OGNI FOTOGRAMMA COMPLETO.

- ANIMAZIONI
- CREAZIONE DEI FOTOGRAMMI CHIAVE
- UN FOTOGRAMMA CHIAVE È UN FOTOGRAMMA IN CUI VENGONO DEFINITI I CAMBIAMENTI DELL'ANIMAZIONE.
- QUANDO SI CREA UN'ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA, OGNI FOTOGRAMMA È UN FOTOGRAMMA CHIAVE.
- NELL'ANIMAZIONE INTERPOLATA INVECE SI DEFINISCONO I FOTOGRAMMI CHIAVE NEI PUNTI IMPORTANTI DELL'ANIMAZIONE E FLASH CREA IL CONTENUTO DEI FOTOGRAMMI INTERMEDI. FLASH VISUALIZZA I FOTOGRAMMI INTERPOLATI DI UN'ANIMAZIONE INTERPOLATA SU SFONDO AZZURRO O VERDE CHIARO CON UNA FRECCIA TRA I FOTOGRAMMI CHIAVE. FLASH RIDISEGNA LE FORME IN OGNI FOTOGRAMMA CHIAVE.
- I FOTOGRAMMI CHIAVE DEVONO ESSERE CREATI SOLO NEI PUNTI IN CUI AVVIENE UN CAMBIAMENTO DELL'IMMAGINE.
- I FOTOGRAMMI CHIAVE SONO CONTRASSEGNA TI NELLA LINEA TEMPORALE:
 - UN FOTOGRAMMA CHIAVE CON CONTENUTO È RAPPRESENTATO DA UN CERCHIO SOLIDO,
 - UN FOTOGRAMMA CHIAVE VUOTO È INDICATO DA UNA LINEA VERTICALE PRIMA DEL FOTOGRAMMA. I FOTOGRAMMI CHE SI AGGIUNGONO SUCCESSIVAMENTE ALLO STESSO LIVELLO AVRANNO LO STESSO CONTENUTO DEL FOTOGRAMMA CHIAVE.
- PER CREARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE, ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE:
- SELEZIONARE UN FOTOGRAMMA NELLA LINEA TEMPORALE E SCEGLIERE INSERISCI > FOTOGRAMMA CHIAVE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- ANIMAZIONI

RAPPRESENTAZIONI DI ANIMAZIONI NELLA LINEA TEMPORALE

FLASH DISTINGUE NEL MODO SEGUENTE L'ANIMAZIONE INTERPOLATA DALL'ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA NELLA LINEA TEMPORALE:



- I FOTOGRAMMI CHIAVE CON INTERPOLAZIONE MOVIMENTO SONO INDICATI DA UN PUNTO NERO, MENTRE I FOTOGRAMMI INTERPOLATI INTERMEDI HANNO UNA FRECCIA NERA SU SFONDO AZZURRO.



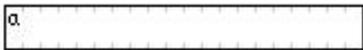
- I FOTOGRAMMI CHIAVE CON INTERPOLAZIONE FORMA SONO INDICATI DA UN PUNTO NERO, MENTRE I FOTOGRAMMI INTERMEDI HANNO UNA FRECCIA NERA SU SFONDO VERDE CHIARO.



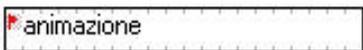
- UNA LINEA TRATTEGGIATA INDICA CHE MANCA IL FOTOGRAMMA CHIAVE FINALE.



- UN FOTOGRAMMA CHIAVE SINGOLO È INDICATO DA UN PUNTO NERO. I FOTOGRAMMI IN GRIGIO CHIARO DOPO UN FOTOGRAMMA CHIAVE SINGOLO PRESENTANO LO STESSO CONTENUTO CON NESSUNO CAMBIAMENTO E PRESENTANO UNA LINEA NERA CON UN RETTANGOLO VUOTO NELL'ULTIMO FOTOGRAMMA DELLA SEQUENZA.



- UNA A MINUSCOLA INDICA CHE AL FOTOGRAMMA È STATA ASSEGNATA UN'AZIONE FOTOGRAMMA CON IL PANNELLO AZIONI.



- UNA BANDIERA ROSSA INDICA CHE IL FOTOGRAMMA CONTIENE UN'ETICHETTA O UN COMMENTO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- ASSEGNAZIONE DI AZIONI A OGGETTI
- È POSSIBILE ASSEGNARE UN'AZIONE A UN PULSANTE O A UN CLIP FILMATO IN MODO CHE L'AZIONE VENGA ESEGUITA QUANDO L'UTENTE SELEZIONA IL PULSANTE O VI POSIZIONA SOPRA IL PUNTATORE OPPURE QUANDO IL CLIP FILMATO VIENE CARICATO O RAGGIUNGE UN DETERMINATO FOTOGRAMMA.
- QUANDO SI ASSEGNA L'AZIONE A UN'ISTANZA DEL PULSANTE O DEL CLIP FILMATO, LE ALTRE ISTANZE DEL SIMBOLO RIMANGONO INALTERATE.
- QUANDO SI ASSEGNA UN'AZIONE A UN PULSANTE O A UN CLIP FILMATO, FLASH ATTRIBUISCE AUTOMATICAMENTE UN'AZIONE SPECIALE, DETTA GESTORE, AL PULSANTE (AZIONE ON MOUSE EVENT) E AL CLIP FILMATO (AZIONE ON CLIP EVENT).
- IL GESTORE CONTROLLA L'EVENTO IN UN CERTO MODO E CONTIENE GRUPPI DI ISTRUZIONI ACTIONSCRIPT CHE VENGONO ESEGUITE QUANDO SI VERIFICANO DETERMINATI EVENTI.
- CIASCUN GESTORE INIZIA CON LA PAROLA ON O ONCLIP EVENT SEGUITA DALL'EVENTO CONTROLLATO DAL GESTORE.
- GLI EVENTI SONO AZIONI CHE SI VERIFICANO DURANTE LA RIPRODUZIONE DI UN FILMATO, AD ESEMPIO UN CLIP FILMATO CHE VIENE CARICATO, L'INDICATORE DI RIPRODUZIONE CHE RAGGIUNGE UN FOTOGRAMMA OPPURE LA PRESSIONE DI UN TASTO SULLA TASTIERA DA PARTE DELL'UTENTE.
- È POSSIBILE SPECIFICARE L'EVENTO ASSOCIATO AL MOUSE O IL TASTO DELLA TASTIERA CHE ATTIVA L'AZIONE.
- INOLTRE È POSSIBILE SPECIFICARE L'EVENTO ASSOCIATO AL CLIP CHE ATTIVA L'AZIONE.
- DOPO AVER ASSEGNATO UN'AZIONE, SI CONSIGLIA DI VERIFICARNE IL FUNZIONAMENTO.
- SOLO LE AZIONI FOTOGRAMMA SEMPLICI, COME GO TO E PLAY, FUNZIONANO IN MODALITÀ DI MODIFICA.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- ASSEGNARE UN'AZIONE A UN PULSANTE O A UN CLIP FILMATO:
- 1 SELEZIONARE IL PULSANTE O L'ISTANZA DEL CLIP FILMATO, QUINDI SCEGLIERE FINESTRA > AZIONI.
- SE L'ELEMENTO SELEZIONATO NON È UN'ISTANZA DI PULSANTE, CLIP FILMATO O FOTOGRAMMA OPPURE SE SONO STATI SELEZIONATI PIÙ OGGETTI, IL PANNELLO AZIONI RISULTERÀ DISATTIVATO.
- 2 NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO, FARE CLIC SULLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI PER VISUALIZZARNE IL CONTENUTO.
- 3 PER ASSEGNARE UN'AZIONE, ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE.
 - FARE DOPPIO CLIC SU UN'AZIONE NELLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI, NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO.
 - TRASCINARE UN'AZIONE DALLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI SUL LATO SINISTRO DEL PANNELLO ALLA FINESTRA DI SCRIPT SUL LATO DESTRO.
 - FARE CLIC SUL PULSANTE DI AGGIUNTA (+) E SCEGLIERE L'AZIONE DESIDERATA DAL MENU A COMPARSA.
 - USARE LA COMBINAZIONE DI TASTI CORRISPONDENTE.
- NEL CASO IN CUI SIA STATO SELEZIONATO UN CLIP FILMATO, FLASH INSERISCE AUTOMATICAMENTE L'AZIONE ON CLIP EVENT E L'AZIONE SELEZIONATA NELLA FINESTRA DI SCRIPT. SE È STATO SELEZIONATO UN PULSANTE, FLASH INSERIRÀ AUTOMATICAMENTE IL CODICE ON MOUSE EVENT PER ATTIVARE L'AZIONE SELEZIONATA.
- 4 FARE CLIC SUL PULSANTE A FORMA DI FRECCIA RIVOLTA VERSO IL BASSO NELL'ANGOLO INFERIORE DESTRO DEL PANNELLO AZIONI PER VISUALIZZARE I CAMPI DEI PARAMETRI. SELEZIONARE L'AZIONE DESIDERATA E IMMETTERE I NUOVI VALORI NEI CAMPI DEI PARAMETRI PER MODIFICARE I PARAMETRI DELLE AZIONI ESISTENTI.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- AZIONI PRINCIPALI PER NAVIGAZIONE E INTERAZIONE
- LE AZIONI PRINCIPALI DEL PANNELLO AZIONI CONSENTONO DI CONTROLLARE LA NAVIGAZIONE E L'INTERAZIONE CON L'UTENTE IN UN FILMATO MEDIANTE LA SELEZIONE DI AZIONI E LA CREAZIONE AUTOMATICA DI CODICE ACTIONSCRIPT. LE AZIONI PRINCIPALI INCLUDONO:
 - PASSAGGIO A UN FOTOGRAMMA O A UNA SCENA USANDO L'AZIONE GO TO.
 - RIPRODUZIONE E INTERRUZIONE DEI FILMATI USANDO LE AZIONI PLAY E STOP.
 - REGOLAZIONE DELLA QUALITÀ DI VISUALIZZAZIONE DI UN FILMATO USANDO L'AZIONE TOGGLE HIGH QUALITY.
 - INTERRUZIONE DI TUTTI I SUONI USANDO L'AZIONE STOP ALL SOUNDS.
 - PASSAGGIO A UN ALTRO URL USANDO L'AZIONE GET URL.
 - CONTROLLO DELLA RIPRODUZIONE DI UN FILMATO DA PARTE DI FLASH PLAYER USANDO L'AZIONE FS COMMAND.
 - CARICAMENTO E SCARICAMENTO DI FILMATI ADDIZIONALI USANDO LE AZIONI LOAD MOVIE E UNLOAD MOVIE.
 - CONTROLLO DI ALTRI FILMATI E CLIP FILMATO USANDO L'AZIONE TELL TARGET.
 - VERIFICA DEL CARICAMENTO DI UN FOTOGRAMMA USANDO L'AZIONE IF FRAME IS LOADED.
 - ASSEGNAZIONE DI UN EVENTO ASSOCIATO AL MOUSE O A UN TASTO SULLA TASTIERA CHE INNESCA L'AZIONE USANDO L'AZIONE ON MOUSE EVENT.
 - INOLTRE, L'AZIONE PRINT CONSENTE DI RENDERE I FOTOGRAMMI DEL FILMATO STAMPABILI.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- ASSEGNAZIONE DI AZIONI A FOTOGRAMMI
- AFFINCHÉ UN FILMATO ESEGUA UN'AZIONE QUANDO RAGGIUNGE UN FOTOGRAMMA CHIAVE, ASSEGNARE UN'AZIONE FOTOGRAMMA AL FOTOGRAMMA CHIAVE.
- AD ESEMPIO, PER CREARE UNA RIPETIZIONE CICLICA ALL'INTERNO DI UN FILMATO, È POSSIBILE AGGIUNGERE UN'AZIONE FOTOGRAMMA AL FOTOGRAMMA 20 CHE DEFINISCA "VAI AL FOTOGRAMMA 10 E AVVIA LA RIPRODUZIONE".
- È CONSIGLIABILE INSERIRE TUTTE LE AZIONI FOTOGRAMMA IN UN SOLO LIVELLO PER RENDERNE PIÙ SEMPLICE LA GESTIONE.
- I FOTOGRAMMI CON AZIONI SONO CONTRASSEGNA TI DA UNA PICCOLA a NELLA LINEA TEMPORALE.

- PER ASSEGNARE UN'AZIONE A UN FOTOGRAMMA CHIAVE:
- 1 SELEZIONARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE NELLA LINEA TEMPORALE, QUINDI SCEGLIERE FINESTRA > AZIONI.
- 2 NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO, FARE CLIC SULLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI PER VISUALIZZARNE IL CONTENUTO.
- 3 PER ASSEGNARE UN'AZIONE, ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE.
 - FARE DOPPIO CLIC SU UN'AZIONE DELLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA.
 - TRASCINARE UN'AZIONE DALLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO ALLA LISTA DELLE AZIONI SUL LATO DESTRO.
 - FARE CLIC SUL PULSANTE DI AGGIUNTA (+) E SCEGLIERE UN'ISTRUZIONE DAL MENU A COMPARSA.
 - USARE LA COMBINAZIONE DI TASTI CORRISPONDENTE

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- IMPOSTAZIONE DELLE OPZIONI DEGLI EVENTI ASSOCIATI AL MOUSE
- L'ASSEGNAZIONE DI UN'AZIONE A UN PULSANTE DETERMINA L'ASSEGNAZIONE AUTOMATICA DI UN'AZIONE MOUSE EVENT AL PULSANTE PER CONSENTIRE LA GESTIONE DELL'AZIONE.
- CIASCUN GESTORE INIZIA CON LA PAROLA ON, SEGUITA DALL'EVENTO CONTROLLATO DAL GESTORE STESSO.
- AD ESEMPIO:
 - ON (RELEASE) ON (KEYPRESS "<SPACE>") ON (ROLLOVER) IL PARAMETRO RELEASE INDICA CHE L'UTENTE HA PREMUTO E RILASCIATO IL PULSANTE DEL MOUSE.
 - È POSSIBILE DEFINIRE GLI EVENTI ASSOCIATI AL MOUSE CHE ATTIVANO L'AZIONE DI UN PULSANTE NEL PANNELLO AZIONI.
 - PER IMPOSTARE LE OPZIONI DEGLI EVENTI ASSOCIATI AL MOUSE:
 - 1 SELEZIONARE IL PULSANTE AL QUALE SI DESIDERA ASSEGNARE UN'AZIONE.
 - 2 NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO AZIONI, FARE CLIC SULLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI PER VISUALIZZARNE IL CONTENUTO.
 - 3 SCEGLIERE UNA DELLE SEGUENTI OPZIONI:
 - SELEZIONARE L'AZIONE ON MOUSE EVENT.
 - SELEZIONARE UN'AZIONE DALLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI.
 - 4 NELLA SEZIONE DEI PARAMETRI, PER EVENTO, SELEZIONARE L'EVENTO ASSOCIATO ALLA TASTIERA O AL MOUSE CHE ATTIVERÀ L'AZIONE:
 - PRESSIONE INNESCA L'AZIONE QUANDO SI PREME IL PULSANTE DEL MOUSE MENTRE IL PUNTATORE È SOPRA IL PULSANTE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
 - RILASCIO (IMPOSTAZIONE PREDEFINITA) INNESCA L'AZIONE QUANDO SI RILASCIA IL PULSANTE DEL MOUSE MENTRE IL PUNTATORE È SOPRA IL PULSANTE. IN QUESTO MODO SI IMPOSTA UN NORMALE COMPORTAMENTO DI RISPOSTA ALLA SELEZIONE DEL PULSANTE.
 - RILASCIO FUORI INNESCA L'AZIONE QUANDO SI RILASCIA IL PULSANTE DEL MOUSE MENTRE IL PUNTATORE NON È SOPRA IL PULSANTE.
 - PRESSIONE TASTO INNESCA L'AZIONE QUANDO SI PREME IL TASTO SPECIFICATO. SE SI SELEZIONA QUESTA OPZIONE, IMMETTERE IL NOME DEL TASTO NELLA CASELLA DI TESTO.
 - PASSAGGIO SOPRA INNESCA L'AZIONE QUANDO IL PUNTATORE PASSA SOPRA IL PULSANTE.
 - PASSAGGIO IN USCITA INNESCA L'AZIONE QUANDO IL PUNTATORE ESCE DALL'AREA DEL PULSANTE.
 - TRASCINAMENTO SOPRA INNESCA L'AZIONE QUANDO IL PULSANTE DEL MOUSE È PREMUTO MENTRE IL PUNTATORE È SOPRA AL PULSANTE, VIENE SPOSTATO FUORI DALL'AREA DEL PULSANTE E QUINDI RIPORTATO SUL PULSANTE.
 - TRASCINAMENTO FUORI INNESCA L'AZIONE QUANDO IL PULSANTE DEL MOUSE È PREMUTO MENTRE IL PUNTATORE È SOPRA IL PULSANTE E QUINDI VIENE SPOSTATO FUORI DALL'AREA DEL PULSANTE.
- 5 ASSEGNARE EVENTUALI ALTRE AZIONI AL PULSANTE: