

ADOBE® FLASH® PROFESSIONAL

Aiuto ed esercitazioni

Alcuni collegamenti potrebbero avere come destinazione contenuti disponibili solo in lingua inglese.

Giugno 2013



Novità

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Novità di Flash Professional CC

Flash Professional CC è un'applicazione completamente rinnovata con architettura modulare a 64 bit, interfaccia utente ottimizzata e sofisticate nuove funzioni. È anche un'applicazione Cocoa nativa, che garantisce la compatibilità futura con Mac OS X. Questa riprogettazione a 360 gradi assicura importanti miglioramenti in termini di prestazioni, affidabilità e usabilità.

Miglioramenti delle prestazioni

Supporto della risoluzione HiDPI in Flash Professional CC

L'interfaccia utente riprogettata di Flash Professional

Miglioramento dell'efficienza nei flussi di lavoro di progettazione

Esportazione di video

Uso di Toolkit for CreateJS 1.2

Miglioramenti del flusso di lavoro di sviluppo di applicazioni AIR

Flash Professional CC e Adobe Scout

Messaggi di errore delle API JS

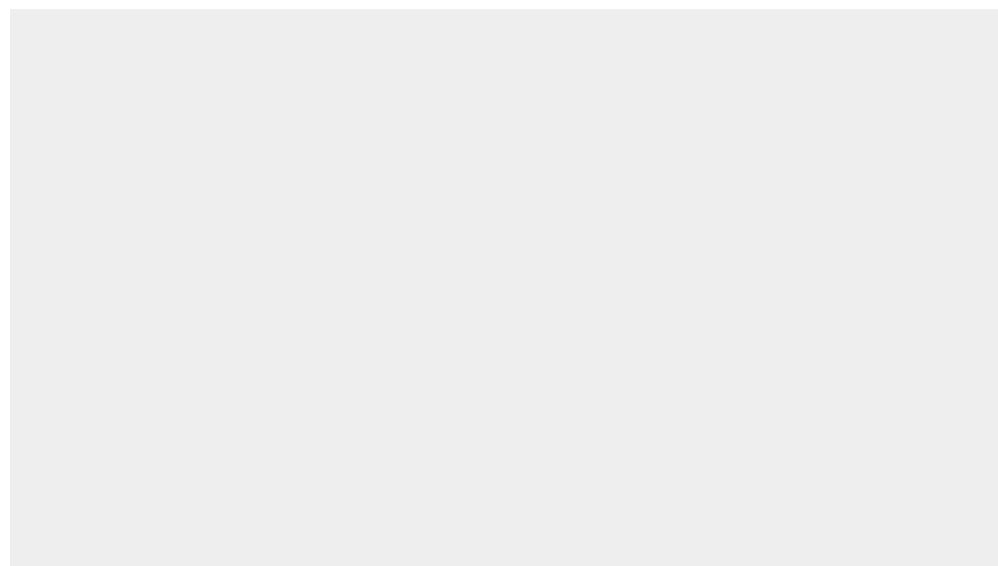
Requisiti di sistema

Miglioramenti delle prestazioni

[Torna all'inizio](#)

Un miglioramento fondamentale introdotto in Flash Professional CC è l'enorme salto di qualità delle prestazioni. Dalla semplificazione dei flussi di lavoro complessi alla risoluzione di bug critici, Flash Pro è stato oggetto di un vasto intervento di riprogettazione. Le modifiche introdotte garantiscono miglioramenti importanti in termini di prestazioni su tutte le piattaforme supportate.

- Tempo di avvio dell'applicazione (avvio a caldo) più di 10 volte più veloce.
- Pubblicazione molto più veloce
- Salvataggio di file di animazione di grandi dimensioni fino a sette volte più veloce.
- Scrubbing della linea temporale quasi due volte più veloce.
- Importazione più rapida sullo stage e nella libreria.
- Apertura più rapida di file FLA e AS.
- Esperienza di disegno più fluida con anteprima dal vivo per gli strumenti di disegno.
- Utilizzo ridotto della CPU per una maggiore durata della batteria.



Supporto della risoluzione HiDPI in Flash Professional CC

[Torna all'inizio](#)

È stato aggiunto in Flash Professional CC il supporto dei display HiDPI, come lo schermo Retina disponibile nel nuovo MacBook Pro. I display HiDPI migliorano in modo eccezionale la fedeltà e la risoluzione delle immagini. Con Flash Professional CS6, in cui il supporto HiDPI non era nativo, il testo non risultava altrettanto nitido e le immagini non così dettagliate. La maggiore risoluzione di questi tipi di display richiedeva un aggiornamento completo dell'interfaccia utente di Flash Professional. Inoltre, occorre garantire che il contenuto sia visualizzato con un livello di

fedeltà appropriato.

L'interfaccia utente di Flash Professional CC è ora visualizzata con un livello di chiarezza e di nitidezza superiore. Include icone, caratteri, disegni sullo stage, rendering del contenuto generale e l'intero IDE vero e proprio.

Per impostazione predefinita, Flash Professional CC abilita la visualizzazione HiDPI su MAC. Tuttavia, è possibile disattivare la visualizzazione Retina su MAC, nel qual caso Flash Professional CC si adegua automaticamente alla modifica.

L'interfaccia utente ridisegnata di Flash Professional

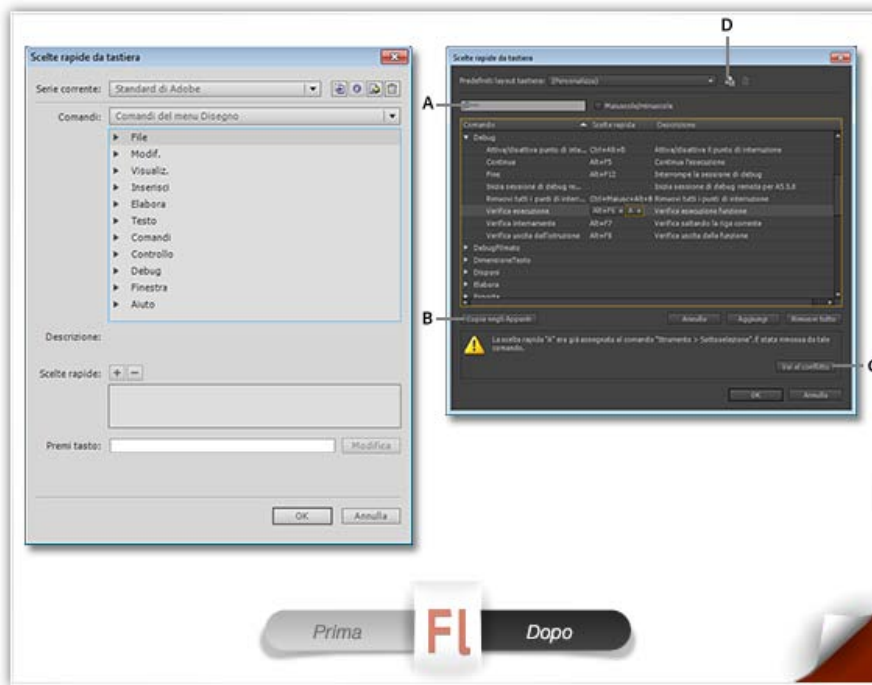
[Torna all'inizio](#)

Il pannello Scelte rapide da tastiera ridisegnato

Il pannello Scelte rapide da tastiera è stato ridisegnato e ottimizzato per migliorare l'usabilità e le prestazioni.

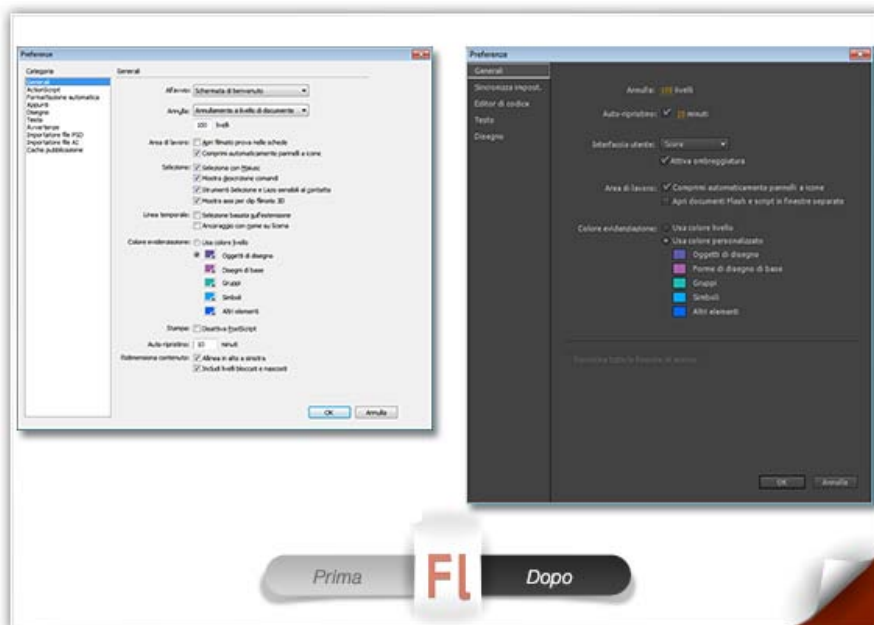
- (A) Il pannello Scelte rapide da tastiera ora è dotato di una funzione di ricerca che permette di individuare facilmente il comando desiderato.
- (B) Potete anche copiare l'intero elenco di scelte rapide da tastiera negli Appunti e incollarlo in un editor di testo per utilizzarlo come riferimento rapido.
- (C) In caso di conflitto, quando si imposta una scelta rapida per un comando, viene visualizzato un messaggio di avviso. Potete anche accedere rapidamente al comando in conflitto in modo da risolvere il problema.
- (D) Potete modificare una serie di scelte rapide da tastiera e salvarle come preimpostazione. Potete quindi selezionare e utilizzare la preimpostazione a seconda delle esigenze.

Per maggiori informazioni, vedete [Scelte rapide da tastiera](#).



Pannello Preferenze semplificato

Il pannello Preferenze ha un look tutto nuovo ed è migliorato sensibilmente dal punto di vista dell'usabilità. Varie opzioni utilizzate di rado sono state rimosse. Queste opzioni non solo incidavano sull'usabilità, ma avevano anche un impatto sulle prestazioni. Le modifiche introdotte contribuiscono anche a migliorare il flusso di lavoro con Creative Cloud quando si esegue la sincronizzazione delle preferenze.



Miglioramenti dell'editor ActionScript

Flash Professional CC introduce varie modifiche dell'editor ActionScript:

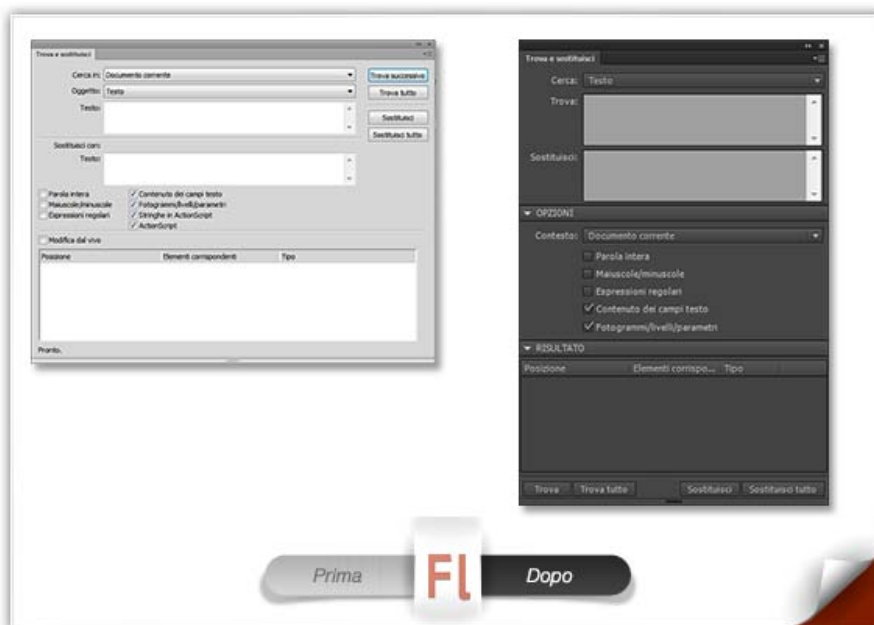
- Il pannello Azioni e l'editor di file ActionScript sono stati agganciati in una singola finestra.
- Le funzione di commenti sul codice è ora in grado di aggiungere o rimuovere commenti in modo intelligente in base alla selezione di una o più righe di codice.
- Scintilla, un componente open source di modifica del codice, è stato ora integrato in Flash Pro.

Miglioramenti della finestra di dialogo Trova/Sostituisci

I miglioramenti seguenti sono stati apportati alla funzionalità Trova/Sostituisci.

1. L'interfaccia utente della finestra di dialogo Trova/Sostituisci è stata sensibilmente migliorata per estenderne la funzionalità.
2. Possibilità di limitare la ricerca al fotogramma corrente in un documento
3. Possibilità di eseguire la ricerca in tutti i documenti aperti
4. Opzioni di ricerca separate per codice e altro testo

Nota: la finestra di dialogo Trova/Sostituisci è disponibile dal pannello Azioni.



Miglioramento dell'efficienza nei flussi di lavoro di progettazione

Flash Professional CC introduce diverse nuove funzionalità e miglioramenti fondamentali che contribuiscono a ottimizzare l'efficienza del flusso di lavoro di progettisti e animatori. Queste funzioni contribuiscono a semplificare e velocizzare molte operazioni comuni che in precedenza erano molto più noiose e laboriose da eseguire.

Quando si lavora con un numero infinito di oggetti sullo stage, un approccio strutturato alla configurazione della linea temporale è importante. I miglioramenti introdotti consentono di organizzare livelli, oggetti e linea temporale ottimizzando i tempi e l'efficienza del lavoro in fase di progettazione.

Anche l'interfaccia utente di Flash Pro è stata ridisegnata con l'introduzione di importanti cambiamenti visivi. Il nuovo stile di interfaccia utente di Flash Pro è disponibile nei temi scuro e chiaro. L'interfaccia utente scura permette di focalizzarsi maggiormente sullo stage, anziché sui vari strumenti e menu, durante la progettazione.

Distribuire simboli e bitmap a fotogrammi chiave

L'opzione **Distribuisci a fotogrammi chiave** consente di distribuire più oggetti su uno stesso livello a diversi fotogrammi chiave. Potete creare rapidamente animazioni fotogramma per fotogramma distribuendo più simboli o bitmap a singoli fotogrammi chiave. L'animazione viene quindi prodotta quando questi fotogrammi vengono riprodotti in una sequenza. Potete osservare l'effetto spostando la testina di riproduzione sulla linea temporale. Per maggiori informazioni, vedete Creazione di animazioni interpolate distribuendo gli oggetti ai fotogrammi chiave oppure [Distribuisci a fotogrammi chiave](#).

Scambiare più simboli e bitmap

L'opzione **Scambia simbolo/bitmap** consente di scambiare simboli e bitmap. Quando lavorate con oggetti numerabili sullo stage, questa opzione vi permette di duplicare rapidamente simboli e bitmap. Nell'eseguire lo scambio, Flash Pro conserva anche le proprietà applicate al simbolo o alla bitmap originali. Per maggiori dettagli, vedete [Scambio di simboli multipli](#) e [Scambio di bitmap multiple](#).

Nota: non potete scambiare un simbolo con una bitmap e viceversa.

Selezionare più livelli come guide o maschere

La linea temporale di Flash Professional CC include opzioni per la selezione di più livelli come tipi di livelli guida o maschera. Le nuove opzioni consentono di organizzare e gestire i livelli e gli oggetti in modo più efficiente. Per maggiori informazioni sui livelli guida o maschera, vedete gli articoli [Livelli della linea temporale](#) e [Uso dei livelli maschera](#).

Impostare proprietà su più livelli

Flash Professional CC consente di applicare Proprietà a più livelli contemporaneamente. Dal tipo di livello ai colori di contorno, potete modificare impostazioni applicabili a tutti i livelli selezionati.

Quando si lavora con più livelli, diventa laborioso selezionare e applicare manualmente le proprietà a ogni singolo livello. Usate dunque questa funzione per applicare proprietà comuni a più livelli contemporaneamente. Questo miglioramento fondamentale non consente solo di risparmiare tempo, ma contribuisce anche a ottimizzare l'efficienza semplificando un processo altrimenti laborioso. Per maggiori informazioni, vedete [Impostare proprietà su più livelli](#).

Miglioramenti dei marcatori di intervallo della linea temporale

- Flash Pro CC consente di espandere o comprimere gli intervalli della linea temporale in modo proporzionale. Utilizzando le scelte rapide da tastiera (Ctrl+trascinamento in Windows e Comando+trascinamento in MAC), è possibile spostare in modo proporzionale i marcatori di intervallo su entrambi i lati della testina di riproduzione.
- Potete anche spostare l'intervallo Ciclo sulla linea temporale nella posizione desiderata. Prima era necessario trascinare entrambi i marcatori per spostare l'intervallo. Con Flash Pro CC, potete tenere premuto il tasto Maiusc e trascinare l'intervallo spostando solo uno dei marcatori sulla linea temporale.
- Flash Pro CC conserva il contesto della linea temporale principale e di quelle nidificate quando si eseguono operazioni con scene, modifiche di simboli ecc. La posizione della testina di riproduzione viene mantenuta per la linea temporale principale e per le linee temporali nidificate, conservando così il contesto necessario per il fotogramma sul quale si era lavorato in precedenza.

Lavorare in modalità a schermo intero

Flash Professional CC consente di lavorare in modalità a schermo intero. Nel passaggio alla modalità a schermo intero, viene assegnato più spazio allo stage nascondendo i pannelli e le opzioni di menu. I pannelli vengono convertiti in "pannelli ombra" ai quali possibile accedere passando con il puntatore del mouse sopra i lati dello schermo.

Per attivare la modalità a schermo intero, premere F11 in Windows o Ctrl+Cmd+F su MAC.

Centratura sullo stage

Quando lavorate in un'area di lavoro di grandi dimensioni, potete scorrere fino a determinati angoli dello stage su cui volete concentrare

l'attenzione. In questi casi, scorrere indietro fino al centro dello stage può essere laborioso. L'opzione Centra lo stage di Flash Professional CC risolve questo particolare problema. In qualsiasi momento, potete usare l'opzione Centra lo stage per spostarvi rapidamente al centro dello stage. In Flash Professional CC, selezionate Visualizza > Ingrandimento > Centra lo stage per andare al centro dello stage. In alternativa, potete premere i tasti Ctrl + 0 (Comando + 0 in MAC) per ottenere lo stesso risultato. Oppure, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa di selezione dell'ingrandimento.

Flussi di lavoro di importazione file PSD e AI riprogettati

I flussi di lavoro di importazione dei file PSD e AI sono ora più veloci, più semplici e più efficaci. Le finestre di dialogo di importazione sono state modificate per offrire un'esperienza semplificata.

Nelle versioni precedenti di Flash Pro, il flusso di lavoro facilitato non supportava la modifica in gruppo delle proprietà dei livelli. Il nuovo approccio consente di modificare o impostare le proprietà per diversi livelli simultaneamente.

In sintesi, queste sono le due principali modifiche apportate ai flussi di lavoro di importazione PSD/AI:

- La visualizzazione del pannello dei livelli è stata esclusa.
- I livelli nascosti impacchettati in una composizione livelli rimangono nascosti.

Anteprima a colori dal vivo per gli strumenti di disegno

Flash Pro CC consente di visualizzare in anteprima una forma insieme al colore selezionato mentre si disegna sullo stage. Nelle versioni precedenti di Flash Pro erano visibili solo i contorni della forma. Con Flash Pro CC, l'ottimizzazione Anteprima dal vivo consente di visualizzare il Tratto e il Colore riempimento di una forma, insieme ai suoi contorni.

Inoltre, se si seleziona un colore differente per il tratto o il riempimento di una forma, Flash Pro CC consente di visualizzare un'anteprima dal vivo del colore sulla forma. Per vedere l'anteprima dal vivo dei colori, selezionate la forma sullo stage e passate con il puntatore sopra il colore desiderato.

Adattare al punto di ancoraggio

Flash Professional CC consente di fissare risorse Flash a punti di ancoraggio predefiniti sullo stage durante il ridimensionamento dello stage.

1. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante nel riquadro Proprietà (accanto al campo Dimensione) per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni documento.
2. Ridimensionate lo stage modificando i valori delle dimensioni dello stage.
3. Non potete assegnare un punto di ancoraggio alla risorsa Flash senza ridimensionare lo stage.
4. Selezionate l'opzione Ridimensiona contenuto.
5. Scegliete un punto di ancoraggio appropriato in cui posizionare il contenuto.
6. Fate clic su OK.

Interfaccia utente scura

L'interfaccia utente di Flash Professional CC può essere configurata con un tema chiaro o scuro. In base alle vostre preferenze di progettazione, potete reimportare il tema dell'interfaccia utente. Per impostazione predefinita, Flash Pro CC ha un'interfaccia utente scura. Per modificare il tema dei colori, procedete come segue:

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generale.
2. Selezionate il tema scuro o chiaro dal menu a discesa Interfaccia utente.
3. Fate clic su OK.

Esportazione di video

[Torna all'inizio](#)

Il flusso di lavoro Esporta video è stato ridisegnato per favorire un'esperienza più fluida e semplificata. Flash Pro si differenzia dalle versioni precedenti nell'esportazione video in quanto esporta esclusivamente file QuickTime (MOV). Flash Pro è ora completamente integrato con Adobe Media Encoder. Grazie a questa integrazione è possibile convertire i file MOV in diversi altri formati. Per ulteriori informazioni, vedete Esportazione di video con Adobe Media Encoder.

Uso di Toolkit for CreateJS 1.2

[Torna all'inizio](#)

L'estensione Toolkit for CreateJS 1.2 è ora completamente integrata e disponibile come un riquadro all'interno di Flash Pro CC. Toolkit for CreateJS consente a progettisti e animatori di creare risorse per progetti HTML5 utilizzando le librerie open source JavaScript di CreateJS. Con un semplice clic, Toolkit for CreateJS esporta il contenuto come codice JavaScript visualizzabile in anteprima nel browser. In questo modo potete iniziare a creare contenuti HTML5 efficaci in meno di un minuto. Il Toolkit supporta la maggior parte delle funzionalità fondamentali di Flash Professional relative alle animazioni e alle illustrazioni, quali vettori, bitmap, interpolazioni, suoni, pulsanti e script della linea temporale JavaScript.

Per ulteriori informazioni, vedete [Uso di Toolkit for CreateJS di Flash Professional](#).

Miglioramenti del flusso di lavoro di sviluppo di applicazioni AIR

Flash Pro CC introduce nuove funzionalità che ottimizzano i flussi di lavoro di sviluppo di applicazioni AIR per dispositivi iOS. Tali funzioni sfruttano importanti aggiornamenti apportati alla libreria AIR che aggiungono potenti funzionalità a Flash Professional.

Connettività per più dispositivi

Potete provare e distribuire applicazioni AIR su più dispositivi simultaneamente. Questo approccio semplificato alla prova e alla distribuzione delle applicazioni consente di eseguire prove su più dispositivi con schermi di dimensioni diverse simultaneamente. Per poter utilizzare questa funzione, assicuratevi di collegare i dispositivi tramite USB. Per ulteriori informazioni, vedete Connettività per più dispositivi tramite USB.

Funzionalità di test e debug in modalità interprete

La modalità interprete consente di effettuare rapidamente test e debug delle applicazioni scritte per dispositivi iOS. In modalità interprete, le applicazioni AIR vengono installate (sui dispositivi iOS di destinazione) bypassando la necessità di convertire il codice ActionScript in ARM. La modalità interprete non garantisce soltanto un notevole risparmio di tempo, ma semplifica anche il processo di distribuzione delle applicazioni. Per maggiori informazioni, vedete Prova e debug utilizzando la modalità interprete.

Prova e debug su iOS tramite USB

Flash Pro CC consente di eseguire test e debug delle applicazioni su dispositivi iOS collegati tramite USB. Si tratta di un'aggiunta alle funzionalità di prova e debug tramite Wi-Fi disponibile in Flash Professional. Tuttavia, collegando i dispositivi via USB, i flussi di lavoro di prova e debug risultano semplificati in quanto vengono ridotti i passaggi manuali. Infatti, questa funzionalità velocizza le procedure di prova e debug di applicazioni destinate a dispositivi iOS. Per ulteriori informazioni, vedete Prova e debug su iOS tramite USB.

Flash Professional CC e Adobe Scout

Flash Professional CC è ora in grado di sfruttare le funzionalità avanzate di telemetria offerte da Adobe Scout. Questa possibilità vi permette di recuperare e utilizzare i dati di profiling raccolti in modo intuitivo da Scout.

Scout è un tool di analisi e profiling per il runtime Flash che vi permette di ottimizzare le applicazioni per dispositivi mobili, desktop o web. È progettato per fornire dati precisi aggregati da varie risorse di sistema. I dati forniti da Scout sono sufficientemente intuitivi per eseguire facilmente la misurazione, il profiling e l'analisi delle prestazioni delle applicazioni.

Scout fornisce dati di telemetria di base per i file SWF eseguiti su un computer. Per abilitare e visualizzare i dati avanzati, Flash Professional offre apposite opzioni nella finestra di dialogo delle impostazioni di pubblicazione.

Per integrare Flash Professional CC con Scout, installate Scout sullo stesso computer dove è installato Flash Professional. Potete anche installare Adobe Scout su un sistema differente e utilizzare la funzionalità Remote Logging per accedere ai dati di telemetria dei file SWF eseguiti su un altro sistema. Per ulteriori informazioni, vedete Uso di Flash Professional CC con Adobe Scout.

Messaggi di errore delle API JS

I messaggi di errore delle API JS risultavano poco utili e sono stati quindi migliorati in modo significativo con l'inclusione di dati contestuali. Ora i messaggi di errore contengono il numero di riga, la definizione del problema con l'esatto messaggio di errore, i nomi file e altri dettagli che aiutano l'utente nel debug.

Requisiti di sistema

Vedete i requisiti di sistema di Adobe Flash Professional CC in <http://www.adobe.com/it/products/flash/tech-specs.html>.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Novità di Flash Professional CS6

In questo articolo viene fornita una panoramica delle novità di Adobe Flash Professional CS6.

[Supporto di Adobe AIR 3.4 \(solo per Flash Professional CS6 aggiornamento 12.0.2\)](#)

[Toolkit for CreateJS 1.2](#)

[Simulazione di contenuto mobile per AIR](#)

[Scegliere l'interfaccia di rete per il debug remoto per AIR](#)

[Toolkit for CreateJS](#)

[Esportare fogli sprite](#)

[Compressione SWF a elevata efficienza](#)

[Pubblicazione in modalità diretta](#)

[Supporto per la modalità di rendering Diretta nei plugin AIR](#)

[Debug in iOS tramite Wi-Fi](#)

[Supporto per il runtime autonomo in AIR](#)

[Estensioni native per AIR](#)

[Scaricare l'ultima versione di Flash Player da Flash Pro](#)

[Esporta sequenza PNG](#)

Supporto di Adobe AIR 3.4 (solo per Flash Professional CS6 aggiornamento 12.0.2)

[Torna all'inizio](#)

Grazie all'aggiornamento 12.0.2 di Flash Professional CS6, Flash Professional estende il supporto a AIR 3.4 e Flash Player 11.4. Questo aggiornamento consente di sfruttare funzioni esposte da AIR 3.4 che ottimizzano il flusso di lavoro di sviluppo per i dispositivi iOS.

- Distribuzione diretta di applicazioni AIR sui dispositivi iOS
- iOS Simulator nativo
- Supporto per il display Retina ad alta risoluzione per il nuovo iPad

Toolkit for CreateJS 1.2

[Torna all'inizio](#)

Toolkit for CreateJS 1.2 estende il supporto per la conversione dei pulsanti in HTML5. L'aggiornamento include inoltre varie correzioni di errori relativi a JSX. Anche altri problemi, quale l'omissione di fotogrammi chiave vuoti multipli, sono stati risolti in questo aggiornamento.

Potete scaricare e installare Toolkit for CreateJS 1.2 da Adobe Extension Manager CS6. Per ulteriori informazioni sul Toolkit, vedete [Uso di Toolkit for CreateJS di Flash Professional](#).

Simulazione di contenuto mobile per AIR

[Torna all'inizio](#)

Il nuovo simulatore di contenuto mobile permette di simulare chiavi hardware, accelerometro, multi-tocco e localizzazione geografica.

Scegliere l'interfaccia di rete per il debug remoto per AIR

[Torna all'inizio](#)

Quando pubblicate un'app AIR su un dispositivo Android o iOS, potete scegliere l'interfaccia di rete da utilizzare per il debug remoto. Flash Pro incorpora l'indirizzo IP dell'interfaccia di rete selezionata nell'applicazione mobile di debug. L'app può quindi connettersi automaticamente all'IP host per avviare una sessione di debug quando viene avviata sul dispositivo mobile di destinazione. Per accedere all'impostazione, scegliete File > Impostazioni pubblicazione, quindi selezionate la scheda Distribuzione nella finestra di dialogo Impostazioni AIR. Per ulteriori informazioni, vedete [Compilazione di applicazioni per AIR for iOS](#) e [Pubblicazione per Adobe AIR per desktop](#).

Toolkit for CreateJS

[Torna all'inizio](#)

Adobe Flash Professional Toolkit for CreateJS è un'estensione per Flash Professional CS6 che permette a designer e autori di animazioni di creare risorse per progetti HTML5 utilizzando le librerie open source JavaScript CreateJS. L'estensione supporta la maggior parte delle funzionalità fondamentali di Flash Professional relative alle animazioni e alle illustrazioni, quali vettori, bitmap, interpolazioni classiche, suoni, guide di movimento, maschere animate e script della linea temporale JavaScript. Con un solo clic, l'estensione Toolkit for CreateJS consente di esportare il contenuto dello stage e della libreria come codice JavaScript che può essere visualizzato in anteprima nel browser per facilitare e

velocizzare la creazione di contenuto HTML5 avanzato.

Toolkit for CreateJS è progettato per facilitare la transizione a HTML5 degli utenti Flash Pro. Il toolkit converte i simboli della libreria e il contenuto dello stage in codice JavaScript formattato correttamente che risulta comprensibile, modificabile e facilmente riutilizzabile per gli sviluppatori che aggiungono l'interattività utilizzando JavaScript e le API CreateJS, che risulteranno familiari agli utenti di ActionScript 3. Toolkit for CreateJS inoltre permette di pubblicare una semplice pagina HTML che offre un modo rapido per visualizzare le risorse in anteprima. Per ulteriori informazioni, vedete [questo articolo](#).

Esportare fogli sprite

[Torna all'inizio](#)

Ora è possibile esportare un foglio sprite selezionando un simbolo nella libreria o sullo stage. Un foglio sprite è un file di immagine singolo che contiene tutti gli elementi grafici utilizzati nel simbolo selezionato. Gli elementi sono disposti in modo affiancato all'interno del file. Potete anche includere bitmap della libreria quando selezionate un simbolo dalla libreria. Per creare un foglio sprite, procedete nel modo seguente:

1. Selezionate un simbolo nella libreria o sullo stage.
2. Fate clic con il pulsante destro e scegliete Esporta foglio Sprite.

Compressione SWF a elevata efficienza

[Torna all'inizio](#)

Per i file SWF pubblicati per Flash Player 11 e versioni successive è disponibile un nuovo algoritmo di compressione, LZMA. Il nuovo formato di compressione è più efficiente fino al 40%, in particolare con i file che contengono molto codice ActionScript o molta grafica vettoriale.

1. Scegliete File > Impostazioni pubblicazione
2. Nella sezione Avanzate della finestra di dialogo, selezionate l'opzione Comprimi filmato e scegliete LZMA dal menu.

Pubblicazione in modalità diretta

[Torna all'inizio](#)

È disponibile una nuova modalità finestra denominata Diretta che abilita il contenuto con accelerazione hardware tramite Stage3D. (Stage3D richiede Flash Player 11 o successivo.)

1. Scegliete File > Impostazioni pubblicazione
2. Selezionate Wrapper HTML.
3. Selezionate Diretta dal menu Modalità finestra.

Per ulteriori informazioni, vedete [qui](#).

Supporto per la modalità di rendering Diretta nei plugin AIR

[Torna all'inizio](#)

Questa funzione introduce nelle applicazioni AIR il supporto del rendering in modalità Diretta di Flash Player per StageVideo/Stage3D. La nuova impostazione `renderMode=direct` può essere utilizzata nel file descrittore dell'applicazione di un'applicazione AIR. La modalità Diretta può essere impostata per AIR per desktop, AIR for iOS e AIR for Android.

Debug in iOS tramite Wi-Fi

[Torna all'inizio](#)

Ora potete eseguire il debug delle applicazioni AIR su iOS tramite Wi-Fi, incluse le opzioni punti di interruzione, step-in, step-out, monitoraggio variabili e tracce.

Per ulteriori informazioni sul debug delle applicazioni AIR, vedete [AIR Debug Launcher](#).

Supporto per il runtime autonomo in AIR

[Torna all'inizio](#)

La finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione di AIR ora contiene un'opzione per l'incorporamento del runtime AIR nel pacchetto dell'applicazione. Un'applicazione con il runtime incorporato può essere eseguita su qualsiasi dispositivo desktop, Android o iOS nel quale non è installato il runtime AIR condiviso.

Adobe consiglia:

Guardate i video Adobe AIR con supporto per runtime autonomo per [Dispositivi mobili](#) e [Desktop](#).

Estensioni native per AIR

[Torna all'inizio](#)

Potete incorporare estensioni native nelle applicazioni AIR che sviluppate in Flash Pro. Utilizzando le estensioni native, le vostre applicazioni possono accedere a tutte le funzioni della piattaforma di destinazione anche se il runtime non dispone del supporto incorporato per tali funzioni.

Adobe consiglia:

Guardate questi video: Android Native Extensions, [Part 1](#) e [Part 2](#).

Scaricare l'ultima versione di Flash Player da Flash Pro

[Torna all'inizio](#)

Ora potete accedere alla pagina di download di Flash Player su Adobe.com direttamente dal menu Aiuto di Flash Pro.

Esporta sequenza PNG

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate questa funzione per generare file di immagine che Flash Pro o altre applicazioni possono usare per generare contenuto. Ad esempio, le sequenze PNG sono spesso utilizzate nelle applicazioni di gaming. Questa funzione permette di esportare una sequenza di file PNG da una voce di libreria o da singoli clip filmato, simboli grafici e pulsanti sullo stage.

1. Selezionate un singolo simbolo di clip filmato, pulsante o immagine nella libreria o sullo stage.
2. Fate clic con il pulsante destro sull'elemento selezionato per visualizzare il menu di scelta rapida.
3. Scegliete Esporta sequenza PNG.
4. Nella finestra di dialogo Salva del sistema, scegliete una posizione per il file di output. Fate clic su OK.
5. Nella finestra di dialogo Esporta PNG, impostate le opzioni desiderate. Fate clic su Esporta per esportare la sequenza PNG.

Parole chiave: Novità di Flash CS6, Flash Professional CS6 - Nuove funzioni, Flash CS6 - Nuove funzioni, Novità di Flash Professional CS6

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Novità (CS5.5)

[Authoring su dispositivi e desktop diversi](#)

[Miglioramenti del testo TLF](#)

[Miglioramenti dell'interfaccia utente](#)

[Altri miglioramenti](#)

Per una panoramica video dei nuovi flussi di lavoro mobili nelle funzionalità di Adobe Flash Professional CS5.5, guardate l'esercitazione video [Flash Pro CS5.5 - Mobile Workflows](#).

Le funzioni che seguono sono state introdotte per la prima volta in Flash Professional CS5.5:

Authoring su dispositivi e desktop diversi

[Torna all'inizio](#)

Condividere elementi in fase di authoring Potete condividere elementi tra file FLA in fase di authoring. I file FLA devono far parte di un progetto Flash gestito tramite il pannello Progetto. Per ulteriori informazioni, vedete [Condivisione di elementi di libreria in fase di authoring](#).

Copiare e incollare livelli Potete tagliare, copiare e incollare un intero livello o un set di livelli in un'unica linea temporale o in linee temporali separate. Per ulteriori informazioni, vedete [Copiare e incollare livelli](#) (solo CS5.5).

Modificare in scala il contenuto quando si modificano le dimensioni dello stage Quando modificate le dimensioni dello stage tramite la finestra di dialogo Proprietà documento, potete modificare in scala automaticamente il contenuto in modo che si adatti alle nuove dimensioni dello stage. Per ulteriori informazioni, vedete [Modifica in scala del contenuto sullo stage](#).

Esportare come bitmap I simboli vettoriali possono essere esportati come bitmap quando pubblicate un file, in modo da ridurre l'uso della CPU durante la riproduzione. Questa funzione è utile per la pubblicazione su dispositivi mobili che usano CPU meno potenti. Per ulteriori informazioni, vedete [Conversione di grafica tra i formati vettoriale e bitmap](#) (solo CS5.5).

Converti in bitmap Questa funzione consente di creare una bitmap nella Libreria da un'istanza di simbolo. La nuova bitmap può essere utile nelle versioni separate del progetto per dispositivi mobili o altri a tipi di dispositivi con prestazioni ridotte. Per ulteriori informazioni, vedete [Conversione di grafica tra i formati vettoriale e bitmap](#) (solo CS5.5).

Snippet di codice per dispositivi mobili e AIR Il pannello Snippet di codice include snippet specifici per dispositivi mobili e applicazioni AIR. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo del pannello Snippet di codice, vedete [Aggiungere interattività con gli snippet di codice](#).

Supporto di AIR for Android Potete pubblicare un file FLA come applicazione AIR for Android. Per ulteriori informazioni, vedete [Pubblicazione di applicazioni AIR for Android](#).

AIR 2.6 SDK AIR 2.6 SDK è integrato e include le API più recenti per iOS. Sono incluse funzioni per accesso al microfono, lettura dal rullino fotografico e CameraUI. È inoltre incluso il supporto per il display Retina, tramite il menu Risoluzione della finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.

Debug sul dispositivo tramite USB Potete eseguire il debug di un'applicazione AIR for iOS o AIR for Android su un dispositivo mobile tramite una porta USB. Per informazioni sul debug di codice ActionScript 3.0, vedete [Debug di ActionScript 3.0](#).

Miglioramenti del testo TLF

[Torna all'inizio](#)

Righelli tabulazioni TLF Ai blocchi di testo TLF è associato un righello tabulazioni. Il righello consente di creare e modificare le tabulazioni nel testo TLF. Potete inoltre digitare caratteri di tabulazione nei campi di testo TLF. Per ulteriori informazioni, vedete [Utilizzo di righelli tabulazioni](#) (solo CS5.5).

Testo TCM per TLF statico Flash Pro CS5.5 utilizza Text Container Manager per la gestione del testo TLF che non verrà modificato in fase di runtime. TCM evita di dover includere l'intera libreria TLF di ActionScript nel file SWF pubblicato, riducendo significativamente le dimensioni del file.

Ottimizzazione delle dimensioni dei file di testo TLF Le dimensioni dei file SWF che utilizzano testo TLF sono inferiori e le prestazioni migliori in Flash Player.

Supporto del testo TLF per i fogli di stile Potete utilizzare i fogli di stile con il testo TLF, così come li utilizzate con il testo classico. Entrambi i tipi di testo richiedono ActionScript per l'utilizzo dei fogli di stile.

Miglioramenti dell'interfaccia utente

[Torna all'inizio](#)

Pannello Snippet di codice Il nuovo pannello Snippet di codice consente di visualizzare il codice ActionScript e la descrizione di ogni snippet prima di inserirlo. Potete anche trascinare riferimenti all'istanza nel pannello di visualizzazione del codice e rilasciarle sulle istanze nello stage. Per ulteriori informazioni, vedete [Aggiungere interattività con gli snippet di codice](#).

Nuova finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione La finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione è stata riorganizzata e ottimizzata. Per ulteriori informazioni, vedete [Impostazioni di pubblicazione \(CS5.5\)](#).

Controller di riproduzione integrato con intervallo di ciclo Un controller di riproduzione della linea temporale viene visualizzato nella parte

inferiore della linea temporale e dell'Editor movimento. Il controller include un pulsante Ciclo che consente di specificare un intervallo di fotogrammi da riprodurre ciclicamente durante la fase di authoring. Per ulteriori informazioni, vedete [La linea temporale](#).

Aggiornamento del pannello Progetto Il pannello Progetto è stato migliorato e facilita l'utilizzo di progetti Flash con più documenti. Per ulteriori informazioni, vedete [Lavorare con i progetti Flash](#).

Modifiche del pannello Proprietà documento Potete modificare direttamente le impostazioni di pubblicazione di Flash Player e le dimensioni dello stage nel pannello Proprietà documento. Potete inoltre aprire la finestra Impostazioni pubblicazione dal pannello Proprietà.

Proprietà Visible dei simboli modificabili nella finestra di ispezione Proprietà Nel pannello Proprietà potete attivare e disattivare la visibilità delle istanze di clip filmato. Questa impostazione richiede la pubblicazione per il lettore Flash Player 10.2 o una versione successiva.

Nuova finestra di dialogo per la risoluzione dei conflitti della libreria Il pannello Libreria è stato migliorato con una nuova finestra di dialogo per la risoluzione dei conflitti in caso di importazione di simboli con lo stesso nome nella libreria. La finestra di dialogo consente di inserire gli elementi duplicati in una nuova cartella.

Altri miglioramenti

[Torna all'inizio](#)

Blocco per gli ossi IK Ora potete bloccare il giunto di un osso allo stage durante la fase di posa di un'armatura. Questa funzione impedisce al giunto di spostarsi relativamente allo stage. Per ulteriori informazioni, vedete [Vincolare il movimento degli ossi IK](#).

Memorizzare nella cache come bitmap - sfondo opaco Quando utilizzate la funzione Memorizza in cache come bitmap, potete specificare un nuovo colore di sfondo opaco per la bitmap. Per ulteriori informazioni sulla funzione Memorizza in cache come bitmap, vedete [Modifica in scala e memorizzazione in cache dei simboli](#).

Recupero e salvataggio automatici La funzione di recupero automatico consente a Flash di creare periodicamente un'istantanea di tutti i documenti aperti, in modo da consentire all'utente di recuperare improvvise perdite di dati. La funzione di salvataggio automatico consente di salvare periodicamente ogni documento. Per ulteriori informazioni, vedete [Impostare le preferenze generali e Impostare le proprietà per un documento nuovo o esistente](#).

Formato di progetto condiviso con Flash Builder I progetti Flash Pro possono essere condivisi in modo nativo con Flash Builder. Per informazioni sull'utilizzo dei progetti, vedete [Lavorare con i progetti Flash](#).

Compilazione incrementale Quando utilizzate il comando Pubblica, Flash Pro memorizza nella cache le versioni compilate degli elementi contenuti nel file FLA per migliorare le prestazioni. Ogni volta che create un file SWF, vengono ricompilati solo gli elementi modificati.

Correzioni per i problemi di precaricamento e script di RSL È stata aggiunta una nuova classe [ProLoader](#) ad ActionScript 3.0, che facilita la creazione di script tra un file SWF secondario caricato e il relativo file SWF principale. Per ulteriori informazioni, vedete [Caricamento dinamico di contenuto di visualizzazione](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Esercitazioni introduttive di Flash Professional

[Five steps to learning Flash Professional](#)

articolo (21 maggio 2013)

Questa guida di apprendimento vi aiuterà a fare esperienza rapidamente e a conseguire una profonda conoscenza di come si sviluppano progetti e applicazioni con Adobe Flash Professional CS6.

[Esercitazioni video Learn Flash Professional CS6](#)

esercitazione (28 agosto 2012)

Imparate a conoscere gli elementi fondamentali di Flash CS6 con le guide introduttive e le esercitazioni sulle nuove funzioni preparate dagli esperti del prodotto.

[Learning Adobe Flash CS6 - Infinite Skills](#)

esercitazione (8 agosto 2012)

[Components Learning Guide for Flash](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

esercitazione

I componenti di Adobe Flash Professional CS5 sono i blocchi costitutivi per la creazione di applicazioni ricche e interattive sul Web. Fornendo controlli complessi che si comportano in modo uniforme e sono pronti per l'uso e la personalizzazione, i componenti riducono significativamente il tempo e l'impegno necessari per sviluppare applicazioni partendo da zero.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Informazioni sull'esportazione da Flash

Esportare file SWF

Informazioni sui formati dei file di esportazione

Aggiornare file SWF per Dreamweaver

[Torna all'inizio](#)

Esportare file SWF

Diversamente dal comando Pubblica, i comandi di esportazione di Flash non memorizzano le impostazioni di esportazione separatamente con ciascun file (utilizzate il comando Pubblica per creare tutti i file necessari per caricare un documento Flash Professional sul Web).

Esporta filmato consente di esportare un documento Flash Professional in un formato grafico statico e creare un file di immagine numerato per ogni fotogramma del documento e di esportare l'audio di un documento in un file WAV (solo in Windows).

1. Aprite il documento Flash Professional da esportare oppure selezionate all'interno del documento il fotogramma o l'immagine da esportare.
2. Selezionate File > Esporta > Esporta filmato oppure File > Esporta > Esporta immagine.
3. Immettete il nome del file di output.
4. Selezionate il formato di file e fate clic su Salva. Se il formato selezionato richiede più informazioni, viene visualizzata una finestra di dialogo relativa alle opzioni di esportazione.
5. Impostate le opzioni di esportazione per il formato selezionato. Vedete Informazioni sui formati dei file di esportazione.
6. Fate clic su OK, quindi su Salva.

Informazioni sui formati dei file di esportazione

[Torna all'inizio](#)

Ricordate quanto segue:

- Se il formato selezionato richiede più informazioni, viene visualizzata una finestra di dialogo relativa alle opzioni di esportazione.
- Quando salvate un'immagine Flash Professional come file bitmap, GIF, JPEG, PICT (Macintosh) o BMP (Windows), l'immagine perde le informazioni vettoriali e viene salvata solo con le informazioni sui pixel. Potete modificare immagini esportate come bitmap in un editor di immagini quale Adobe® Photoshop®, ma non più modificarle in programmi di disegno basati su vettori.
- Quando esportate un file Flash Professional in formato SWF, il testo viene codificato in Unicode, un formato che fornisce il supporto per set di caratteri internazionali, inclusi i caratteri a doppio byte. Flash Professional Player 6 di Adobe e le versioni successive supportano la codifica Unicode.

Il contenuto Flash Professional viene esportato come sequenze, mentre le immagini vengono esportate come singoli file. PNG è l'unico formato bitmap utilizzabile da più piattaforme che supporta la trasparenza (un canale alfa). Alcuni formati di esportazione non bitmap non supportano gli effetti alfa (trasparenza) o i livelli maschera.

Nella tabella che segue sono elencati i formati in cui è possibile esportare contenuto e immagini Flash Professional:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
GIF animato, Sequenza GIF e Immagine GIF	.gif	•	•
Sequenza e immagine bitmap (BMP)	.bmp	•	
Documento Flash (SWF)	.swf	•	•
Sequenza JPEG e Immagine JPEG	.jpg	•	•
Sequenza e immagine PICT (Macintosh)	.pct		•
Sequenza PNG e Immagine PNG	.png	•	•
Esporta QuickTime	.mov	•	•

Audio WAV (Windows)	.wav	•	
Windows AVI (Windows)	.avi	•	

Aggiornare file SWF per Dreamweaver

[Torna all'inizio](#)

Per aggiungere contenuto alla pagina, esportate i file SWF direttamente in un sito di Adobe® Dreamweaver®, che genererà il codice HTML necessario. Potete avviare Flash Professional da Dreamweaver per aggiornare un contenuto. In Dreamweaver è possibile aggiornare il documento Flash Professional (FLA) ed esportare di nuovo e automaticamente il contenuto aggiornato.

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con Dreamweaver, vedete *Uso di Dreamweaver* nella Guida di Dreamweaver.

1. In Dreamweaver, aprite la pagina HTML con il contenuto Flash Professional.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate il contenuto Flash Professional nella pagina HTML e fate clic su Modifica.
 - Nella vista Progettazione, premete Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e fate doppio clic sul contenuto Flash Professional.
 - Nella vista Progettazione, fate clic sul contenuto Flash Professional con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica con Flash.
 - Nella vista Progettazione, nel pannello Sito, fate clic sul contenuto Flash Professional con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Apri con Flash.
3. Se il file FLA per il file esportato non si apre, viene visualizzata la finestra di dialogo Apri file. Accedete al file FLA e fate clic su Apri.
4. Se in Dreamweaver è stata usata la funzione Cambia tutti i collegamenti del sito, viene visualizzato un messaggio di avvertenza. Per applicare le modifiche dei collegamenti al file SWF, fate clic su OK. Se desiderate che il messaggio di avvertenza non venga più visualizzato quando aggiornate il file SWF, fate clic sull'apposita casella.
5. Aggiornate il file FLA secondo necessità in Flash Professional.
6. Per salvare il file FLA e riesportarlo in Dreamweaver, effettuate una delle seguenti operazioni.
 - Per aggiornare il file e chiudere Flash Professional, fate clic sull'apposito pulsante sopra l'angolo superiore sinistro dello stage.
 - Per aggiornare il file e tenere Flash Professional aperto, selezionate File > Aggiorna per Dreamweaver.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Pubblicazione dei documenti Flash](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Aggiungere interattività con gli snippet di codice

Prima di iniziare

(Flash CS5) Aggiungere uno snippet di codice a un oggetto o a un fotogramma della linea temporale

(Flash CS5.5) Aggiungere uno snippet di codice a un oggetto o a un fotogramma della linea temporale

Aggiungere snippet al pannello Snippet di codice

Il pannello Snippet di codice è studiato per permettere agli utenti non esperti di programmazione di iniziare rapidamente a utilizzare semplici sequenze di codice ActionScript 3.0. Questo pannello consente di aggiungere codice ActionScript 3.0 a un file FLA al fine di abilitare le funzionalità più comuni. L'uso del pannello Snippet di codice non richiede una precedente conoscenza del linguaggio ActionScript 3.0.

Con il pannello Snippet di codice, potete:

- Aggiungere codice che regola il comportamento di un oggetto sullo stage
- Aggiungere codice che controlla lo spostamento dell'indicatore di riproduzione sulla linea temporale
- (Solo per CS5.5) - Aggiungere codice che abilita l'interazione dell'utente con i touch screen
- Aggiungere al pannello snippet di codice che avete creato

Utilizzare gli snippet di codice forniti con Flash è anche un buon modo per iniziare a imparare il linguaggio ActionScript 3.0. Osservando il codice incluso negli snippet e seguendo le istruzioni relative agli snippet, potete cominciare a capire la struttura del codice e apprendere la terminologia di base.

Prima di iniziare

[Torna all'inizio](#)

Quando si lavora con il pannello Snippet di codice, è importante capire alcuni concetti fondamentali di Flash:

- Per utilizzare molti degli snippet di codice, dovete personalizzare alcuni elementi nel codice. In Flash Pro CS5, queste modifiche vengono effettuate nel pannello Azioni. In Flash Pro CS5.5, potete eseguire questa operazione trascinando il cursore dagli elementi del codice sull'oggetto che il codice deve controllare. Ogni snippet contiene istruzioni specifiche per questa operazione.
- Tutti gli snippet di codice inclusi sono scritti in ActionScript 3.0. Il linguaggio ActionScript 3.0 non è compatibile con ActionScript 2.0.
- Alcuni snippet influiscono sul comportamento di un oggetto, ad esempio rendendolo cliccabile o determinandone lo spostamento o la sparizione. Gli snippet di questo tipo vengono applicati all'oggetto sullo stage.
- Alcuni snippet determinano l'esecuzione di un'azione non appena l'indicatore di riproduzione entra nel fotogramma che contiene lo snippet. Gli snippet di questo tipo vengono applicati a un fotogramma della linea temporale.
- Quando applicate uno snippet, il codice viene aggiunto al fotogramma corrente del livello Azioni sulla linea temporale. Se non avete creato un livello Azioni voi stessi, Flash ne aggiunge uno sopra tutti gli altri livelli della linea temporale.
- Affinché ActionScript possa controllare un oggetto sullo stage, all'oggetto deve essere stato assegnato un nome istanza nella finestra di ispezione Proprietà.
- In Flash Pro CS5, ogni snippet di codice è associato a un suggerimento (tooltip) che ne descrive la funzione. In Flash Pro CS5.5, potete fare clic sui pulsanti Mostra descrizione e Mostra codice che appaiono quando selezionate uno snippet nel pannello.

Video ed esercitazioni aggiuntivi

- Video: [Creating an application with the Code Snippets panel](#) (12:11, Adobe TV)
- Video: [Creating a zoom in and spin custom snippet](#) (10:20, flashandmath.com)
- Esercitazione: [Code snippets for beginning ActionScript 3 programmers and designers - Flash Pro CS5](#)

(Flash CS5) Aggiungere uno snippet di codice a un oggetto o a un fotogramma della linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Per aggiungere un'azione da applicare a un oggetto o all'indicatore di riproduzione:

1. Selezionate un oggetto sullo stage o un fotogramma nella linea temporale.

Se selezionate un oggetto che non è un'istanza di simbolo o un oggetto di testo TLF, Flash lo converte in un simbolo di clip filmato quando applicate lo snippet.

Se selezionate un oggetto che non ha già un nome istanza, Flash ne aggiunge uno quando applicate lo snippet.

2. Nel pannello Snippet di codice (Finestra > Snippet di codice), fate doppio clic sullo snippet che volete applicare.
Se avete selezionato un oggetto sullo stage, Flash aggiunge lo snippet al pannello Azioni nei fotogrammi che contengono l'oggetto selezionato.
Se avete selezionato un fotogramma della linea temporale, Flash aggiunge lo snippet soltanto a quel fotogramma.
3. Nel pannello Azioni, visualizzate il codice appena aggiunto e sostituite gli elementi necessari in base alle istruzioni riportate all'inizio dello snippet.

[Torna all'inizio](#)

(Flash CS5.5) Aggiungere uno snippet di codice a un oggetto o a un fotogramma della linea temporale

Per aggiungere un'azione da applicare a un oggetto o all'indicatore di riproduzione:

1. Selezionate lo snippet che desiderate applicare nel pannello Snippet di codice (Finestra > Snippet di codice).
2. Per visualizzare una descrizione dello snippet, fate clic sul pulsante Mostra descrizione visualizzato a destra nello snippet selezionato.
3. Per visualizzare il codice all'interno dello snippet, fate clic sul pulsante Mostra codice a destra dello snippet.
4. Se lo snippet contiene il testo "instance_name_here", trascinatelo nell'istanza sullo stage che il codice deve controllare. Per l'operazione di trascinamento e rilascio, l'istanza del simbolo deve essere un clip filmato o un pulsante.
Se l'istanza non ha ancora un nome, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di immettere un nome per tale istanza.
Potete anche fare clic sul testo e immettere il nome dell'istanza direttamente nel codice. Utilizzate questo metodo se state utilizzando l'istanza di una forma o un simbolo grafico.
5. Se lo snippet contiene altro testo a colori, selezionatelo e immettete le informazioni corrette in base alle istruzioni presenti nello snippet di codice.
6. Quando avete completato la modifica dello snippet di codice, fate clic sul pulsante Inserisci.
Flash aggiunge il codice al livello Azioni. Se il livello Azioni non esiste, ne viene creato uno automaticamente.
Se avete selezionato un oggetto sullo stage, Flash aggiunge lo snippet al pannello Azioni nei fotogrammi che contengono l'oggetto selezionato.
Se avete selezionato un fotogramma della linea temporale, Flash aggiunge lo snippet al livello Azioni soltanto in quel fotogramma.
7. (Facoltativo) Per visualizzare il codice inserito, aprite il pannello Azioni (Finestra > Azioni).

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere snippet al pannello Snippet di codice

Potete aggiungere nuovi snippet al pannello Snippet di codice in due modi:

- Inserendo uno snippet nella finestra di dialogo Crea nuovo snippet di codice.
- Importando un file di snippet in formato XML.

Per utilizzare la finestra di dialogo Crea nuovo snippet di codice:

1. Nel pannello Snippet di codice, scegliete Crea nuovo snippet di codice dal menu del pannello.
2. Nella finestra di dialogo, immettete il titolo, il testo del suggerimento e il codice ActionScript 3.0 per lo snippet.
Potete aggiungere qualunque codice che avete selezionato nel pannello Azioni, facendo clic sul pulsante Riempimento automatico.
3. Selezionate la casella di controllo "Sostituisci automaticamente instance_name_here durante l'applicazione dell'esempio di codice" se il codice include la stringa "instance_name__here" e volete che Flash la sostituisca con il nome istanza corretto quando lo snippet viene applicato.
Flash aggiunge il nuovo snippet al pannello Snippet di codice in una cartella denominata Personalizza.

Per importare uno snippet di codice in formato in XML:

1. Nel pannello Snippet di codice, scegliete Importa XML snippet di codice dal menu del pannello.
2. Selezionate il file XML da importare e fate clic su Apri.

Per vedere il formato XML corretto per gli snippet di codice, scegliete Modifica XML snippet di codice dal menu del pannello.

Per eliminare uno snippet di codice, fate clic su di esso con il pulsante destro nel pannello e scegliete Elimina snippet di codice dal menu di scelta rapida.

Colore

Pannello Colore

Tavolozze di colori

Creare o modificare un colore uniforme

Duplicare, eliminare e cancellare i colori

I modelli colore descrivono i colori visualizzati e usati nella grafica digitale. Ogni modello, ad esempio RGB, HSB o CMYK, rappresenta un metodo diverso di descrivere e classificare il colore. I modelli di colore usano valori numerici per rappresentare lo spettro visibile del colore. Lo spazio colore, o spazio colorimetrico, è una variante del modello di colore e include una gamma (intervallo) specifica di colori. All'interno del modello RGB, ad esempio, vi sono diversi spazi cromatici: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Nonostante questi tre spazi definiscano il colore usando gli stessi tre assi (R, G e B), le gamme corrispondenti sono diverse.

Quando lavorate con i colori in un elemento grafico, in sostanza regolate valori numerici all'interno del file. È facile considerare un colore come un numero. Tuttavia, questi valori numerici non rappresentano colori assoluti, ma hanno un significato solo all'interno dello spazio colorimetrico della periferica di riproduzione.

Dal momento che ogni periferica ha un proprio spazio cromatico, può riprodurre solo i colori della gamma di tale spazio. Quando trasferite un'immagine da una periferica all'altra, i colori possono variare perché le periferiche interpretano i valori RGB o HSB in base al proprio spazio colorimetrico. Ad esempio, non potete ottenere la corrispondenza perfetta tra i colori visualizzati su un monitor e quelli riprodotti con una stampante desktop. Le stampanti usano lo spazio cromatico CMYK, mentre i monitor lo spazio RGB. Pertanto le gamme sono diverse. Alcuni colori stampati non possono essere visualizzati su un monitor e alcuni colori visualizzati su un monitor non possono essere stampati su carta.

Quando create dei colori da utilizzare nei documenti Flash, tenete presente che anche se è impossibile ottenere una corrispondenza perfetta di tutti i colori su dispositivi diversi, potete raggiungere ottimi risultati se prendete in considerazione le capacità di visualizzazione grafica dei dispositivi utilizzati dagli utenti a cui vi rivolgete.

Adobe® Flash® Professional consente di applicare, creare e modificare i colori mediante il modello di colore RGB o HSB. È possibile selezionare i colori da applicare al tratto o al riempimento dell'oggetto che desiderate creare o a un oggetto già esistente sullo stage utilizzando la tavolozza predefinita o una tavolozza creata dall'utente.

Quando applicate un colore del tratto a una forma, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Applicare un colore uniforme, un gradiente o una bitmap al riempimento della forma. Per utilizzare una bitmap come riempimento di una forma, dovete importarla nel file corrente. Selezionate qualsiasi colore uniforme e gradiente, nonché lo stile e il peso (spessore) del tratto.
- Creare una forma contornata priva di riempimento utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Creare una forma piena priva di contorno utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Applicare un riempimento di colore uniforme al testo.

Il pannello Colore consente di creare e modificare colori uniformi e riempimenti con gradiente nelle modalità RGB e TSL.

Per accedere al selettore colore di sistema, selezionate l'icona Selettore colore  dal controllo Colore tratto o Colore riempimento del pannello Colore, del pannello Strumenti o della finestra di ispezione Proprietà di una forma.

Pannello Colore

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Colore consente di modificare la tavolozza dei colori di un file FLA e di cambiare il colore di tratti e riempimenti, effettuando le seguenti operazioni:

- Importare, esportare, cancellare o modificare la tavolozza di colori di un file FLA tramite il pannello Campioni colore.
- Selezionare i colori nella modalità Esadecimale.
- Creare gradienti a più colori.
- Utilizzare i gradienti per creare un'ampia gamma di effetti, ad esempio per creare l'illusione della profondità in un oggetto bidimensionale.

Il pannello Colore contiene i controlli seguenti:

Colore tratto Modifica il colore del tratto, del bordo o dell'oggetto grafico.

Colore di riempimento Modifica il colore del riempimento. Il riempimento è l'area di colore che riempie completamente la forma.

Menu Tipo di colore Cambia lo stile del riempimento:

Nessuno Rimuove il riempimento.

Tinta unita Colore Offre un riempimento uniforme in un unico colore.

Gradiente lineare Produce un gradiente che si dissolve e trasforma lungo un percorso lineare.

Gradiente radiale Produce un gradiente che si dissolve e trasforma verso l'esterno in un percorso circolare rispetto a un punto focale centrale.

Riempimento bitmap Consente di sovrapporre all'area di riempimento selezionata un'immagine bitmap scelta dall'utente. Quando si seleziona Bitmap, una finestra di dialogo consente di selezionare un'immagine bitmap nel computer locale e di aggiungerla alla libreria. Potete applicare questa immagine bitmap come riempimento; l'aspetto è simile a un motivo a mosaico al cui interno l'immagine viene ripetuta.

HSB Consente di modificare i valori di tonalità, saturazione e luminosità in un riempimento.

RGB Consente di modificare la densità dei colori rosso, verde e blu (RGB) in un riempimento.

Alfa Imposta l'opacità di un riempimento uniforme o il cursore attualmente selezionato di un riempimento con gradiente. Un valore alfa di 0% crea un riempimento invisibile (trasparente); un valore alfa pari a 100% crea un riempimento opaco.

Campione di colore corrente Visualizza il colore selezionato. Se si seleziona un tipo di riempimento con gradiente (Lineare o Radiale) dal menu Tipo, il campione di colore corrente visualizza le transizioni di colore all'interno del gradiente creato.

Selettore colore di sistema Consente di selezionare visivamente un colore. Fate clic sul selettore colore di sistema e trascinate il mirino finché non si trova il colore desiderato.

Esadecimale Visualizza il valore esadecimale del colore corrente. Per cambiare il colore mediante il valore esadecimale, digitate un nuovo valore. I valori esadecimali dei colori sono combinazioni alfanumeriche di 6 caratteri che rappresentano un colore.

Flusso Consente di controllare i colori applicati oltre i limiti di un gradiente lineare o radiale.

Estendi Colore (Predefinito) Applica i colori specificati oltre il limite del gradiente.

Rifletti Colore Fa in modo che i colori con gradiente riempiano la forma con un effetto di specchio riflettente. I gradienti specificati vengono ripetuti dall'inizio alla fine del gradiente, quindi vengono ripetuti nella sequenza opposta dalla fine all'inizio del gradiente, e ancora dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.

Ripeti Colore Ripete il gradiente dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.

Nota: le modalità di Limite sono supportate solo in Adobe Flash Player 8 e versioni successive.

RGB lineare Crea un gradiente lineare o radiale compatibile con SVG (Scalable Vector Graphics).

Tavolozze di colori

[Torna all'inizio](#)

Ogni file Flash Professional contiene la propria tavolozza di colori, memorizzata nel documento Flash Professional. Questa tavolozza viene visualizzata in Flash Professional sotto forma di campioni di colore nei controlli Colore di riempimento e Colore tratto e nel pannello Campioni colore. La tavolozza predefinita è la tavolozza web-safe a 216 colori. Per aggiungere colori alla tavolozza corrente, utilizzate il pannello Colore.

Potete importare ed esportare tavolozze di colori sia con gradiente che uniformi da un file Flash Professional all'altro, nonché da Flash Professional ad altre applicazioni.

Tavolozza predefinita e tavolozza web-safe

Potete salvare la tavolozza corrente come tavolozza predefinita, sostituire la tavolozza corrente con quella predefinita specificata per il file oppure caricare la tavolozza web-safe per sostituire quella corrente.

- Per caricare o salvare la tavolozza predefinita, nel pannello Campioni colore selezionate uno dei seguenti comandi dal menu nell'angolo superiore destro:

Carica colori predefiniti Sostituisce la tavolozza corrente con quella predefinita.

Salva come predefiniti Salva la tavolozza di colori corrente come predefinita. La nuova tavolozza predefinita viene utilizzata quando create nuovi file.

- Per caricare la tavolozza web-safe a 216 colori, nel pannello Campioni colore selezionate Web 216 dal menu nell'angolo superiore destro.

Ordinare i colori della tavolozza per tonalità

Per semplificare l'individuazione di un colore, potete ordinare i colori della tavolozza per tonalità.

❖ Nel pannello Campioni colore, selezionate Ordina per colore dal menu nell'angolo superiore destro.

Importare ed esportare le tavolozze di colori

Per importare ed esportare colori e gradienti RGB da un file Flash Professional all'altro, utilizzate i file Gruppo colori Flash Professional (file CLR). Per importare ed esportare tavolozze di colori RGB, utilizzate i file Tavola colori (file ACT). Potete anche importare tavolozze di colori, ma non gradienti, dai file GIF. Non è possibile importare o esportare gradienti da file ACT.

Importare una tavolozza di colori

1. Nel pannello Campioni colore, selezionate uno dei comandi descritti di seguito dal menu nell'angolo superiore destro:

- L'opzione Aggiungi colori aggiunge i colori importati alla tavolozza corrente.
- L'opzione Sostituisci colori sostituisce la tavolozza corrente con i colori importati.

2. Accedete al file desiderato, selezionatelo e fate clic su OK.

Esportare una tavolozza di colori

1. Nel pannello Campioni colore, selezionate Salva colori dal menu nell'angolo superiore destro e immettete un nome per la tavolozza di colori.
2. Come tipo di file da specificare in Salva come (Windows) o Formato (Macintosh), selezionate Gruppo colori Flash o Tavola colori. Fate clic su Salva.

[Torna all'inizio](#)

Creare o modificare un colore uniforme

Il pannello Colore consente di modificare qualsiasi colore. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. Potete selezionare i colori nelle modalità RGB o TSL oppure espandere il pannello per usare la modalità Esadecimale. Potete inoltre specificare un valore alfa per definire il grado di trasparenza di un colore nonché selezionare un colore dalla tavolozza dei colori esistente.

Potete ingrandire il pannello Colore per visualizzare i seguenti elementi: un'area dei colori in sostituzione della barra, un campione di colore separato indicante il colore corrente e quello precedente nonché un cursore per la luminosità, che consente di modificare la luminosità del colore in tutte le modalità di colore.

1. Per applicare il colore a un'immagine esistente, selezionate uno o più oggetti sullo stage e scegliete Finestra > Colore.
2. Fate clic sull'icona del tratto o del riempimento per specificare l'attributo da modificare.

Nota: fate clic sull'icona e non sul controllo dei colori, che determina l'apertura del selettore Colora.

3. Se al punto 3 avete selezionato l'icona del riempimento, verificate che nel menu Tipo sia selezionato Uniforme.
4. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un colore, fate clic sull'area del colore desiderato nel pannello Colore. Per regolare la luminosità del colore, trascinate il cursore Luminosità.

Nota: per creare colori diversi dal bianco o dal nero, accertatevi che il cursore non sia posizionato su uno dei due estremi.

- Immettete i valori dei colori nelle relative caselle: Rosso, Verde e Blu per la visualizzazione RGB, i valori di tonalità, saturazione e luminosità per la visualizzazione TSL oppure i valori esadecimali per la visualizzazione esadecimale. Immettete un valore alfa per specificare il grado di trasparenza, da 0 per la trasparenza completa a 100 per l'opacità completa.
- Per ritornare alle impostazioni di colore predefinite, cioè bianco e nero (tratto nero e riempimento bianco), fate clic sul pulsante Bianco e nero .
- Per invertire i colori di riempimento e tratto, fate clic sul pulsante Scambia colori .
- Se non desiderate applicare alcun colore al riempimento o al tratto, fate clic sul pulsante Nessun colore .

Nota: questa opzione non può essere applicata a un oggetto esistente. In alternativa, selezionate il tratto o riempimento esistente e cancellatelo.

- Fate clic sul controllo Colore tratto o Colore riempimento e selezionate un colore.
5. Per aggiungere il nuovo colore all'elenco di campioni di colore del documento corrente, selezionate Aggiungi campione dal menu nell'angolo superiore destro.

[Torna all'inizio](#)

Duplicare, eliminare e cancellare i colori

Potete duplicare i colori nella tavolozza, eliminare singoli colori oppure cancellare tutti i colori dalla tavolozza.

- Per duplicare o eliminare un colore, selezionate Finestra > Campioni colore, fate clic sul colore da duplicare o eliminare, quindi selezionate Duplica campione o Elimina campione dal menu del pannello. Quando duplicate un campione, viene visualizzata l'icona del secchio di vernice. Fate clic nell'area vuota del pannello Campioni con il secchio di vernice per creare un duplicato del colore selezionato.
- Per cancellare tutti i colori dalla tavolozza, nel pannello Campioni colore selezionate Cancella colori dal menu del pannello. Vengono rimossi tutti i colori a eccezione del bianco e del nero.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Creare file video da utilizzare in Flash

Controllare la riproduzione dei video

Procedura guidata Importa video

Formati video e Flash

Esercitazioni ed esempi

Adobe® Flash® Professional consente di incorporare riprese video digitali nelle presentazioni Web. I vantaggi in termini di tecnologia e creatività garantiti dai formati video FLV e F4V (H.264) consentono di associare il video a dati, immagini, audio e controlli interattivi. Il video FLV o F4V consente di inserire con facilità oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Il tipo di distribuzione dei video determina la modalità di creazione del relativo contenuto e di integrazione con Flash Professional. Potete incorporare video in Flash Professional utilizzando i metodi descritti di seguito.

Streaming video con Adobe Flash Media Server Potete ospitare contenuto video su Adobe® Flash® Media Server, una soluzione server ottimizzata per la distribuzione di contenuti multimediali in tempo reale. Flash Media Server utilizza Real-Time Messaging Protocol (RTMP), un protocollo progettato per applicazioni server in tempo reale, come streaming di contenuto video e audio. Potete ospitare un Flash Media Server personalizzato oppure utilizzare un servizio FVSS (Flash® Video® Streaming Service) di tipo hosted. Adobe ha stretto collaborazioni con diversi fornitori di reti per la distribuzione di contenuto (CDN, Content Delivery Network) per offrire servizi di hosting per la distribuzione di file video FLV o F4V on-demand attraverso reti affidabili e ad alte prestazioni. Sviluppato con Flash Media Server e integrato direttamente nell'infrastruttura di distribuzione, monitoraggio e reporting della rete CDN, il servizio FVSS costituisce il modo migliore per distribuire file video FLV o F4V al pubblico più vasto possibile, senza preoccuparsi della configurazione e della manutenzione del server e della rete di streaming.

Per controllare la riproduzione del video e fornire agli utenti controlli intuitivi per interagire con lo streaming video, utilizzate il nuovo componente FLVPlayback, Adobe® ActionScript® oppure [Open Source Media Framework](#) (OSMF). Per ulteriori informazioni sull'uso di OSMF, vedete la [documentazione OSMF](#).

Scaricamento progressivo di video da un server Web Se non avete accesso a Flash Media Server o FVSS o se le esigenze video si riferiscono a un sito Web con volumi e quantità limitati di contenuto video, potete prendere in considerazione lo *scaricamento progressivo*. Lo scaricamento progressivo di un video clip da un server Web non offre le prestazioni in tempo reale di Flash Media Server, tuttavia consente di utilizzare video clip di dimensioni relativamente elevate e di mantenere al minimo le dimensioni dei file SWF pubblicati.

Per controllare la riproduzione del video e fornire agli utenti controlli intuitivi per interagire con esso, potete utilizzare il nuovo componente FLVPlayback o ActionScript.

Incorporamento di video nel documento Flash Potete incorporare un file video di dimensioni e durata ridotte direttamente nel documento Flash Professional e pubblicarlo come parte del file SWF. L'incorporamento di contenuto video direttamente nel file SWF di Flash Professional aumenta in modo significativo la dimensione del file pubblicato ed è adatto solo per file video di dimensioni ridotte (di solito, meno di 10 secondi di durata). Inoltre, la sincronizzazione dell'audio al video (nota anche come sync audio/video) può non riuscire quando nel documento Flash si incorporano dei clip video di durata maggiore. Un ulteriore svantaggio presentato dall'incorporamento di video all'interno di file SWF è rappresentato dall'impossibilità di aggiornare il video senza ripubblicare il file SWF.

Controllare la riproduzione dei video

[Torna all'inizio](#)

Potete controllare la riproduzione del video in Flash Professional mediante il componente FLVPlayback, creando del codice ActionScript personalizzato che riproduca il flusso video esterno o che controlli la riproduzione del video nella linea temporale per il video incorporato.

Componente FLVPlayback Questo metodo consente di aggiungere rapidamente un controllo completo per la riproduzione di file FLV al documento Flash Professional e supporta sia lo scaricamento progressivo che lo streaming di file FLV o F4V. FLVPlayback consente di creare facilmente controlli video intuitivi che gli utenti possono utilizzare per controllare la riproduzione del video e di applicare all'interfaccia video skin già pronti o personalizzati. Per maggiori informazioni, vedete Componente FLVPlayback.

Open Source Media Framework (OSMF) Il framework OSMF consente agli sviluppatori di scegliere e combinare con facilità componenti plug-in per creare esperienze di riproduzione di alta qualità e ricche di funzioni. Per ulteriori informazioni, vedete il [sito Web OSMF](#) e la [documentazione OSMF](#). L'articolo Adobe DevNet [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) fornisce un esempio dettagliato di utilizzo del framework OSMF.

Controllare il video esterno mediante ActionScript Potete riprodurre i file FLV o esterni in un documento Flash Professional in fase di runtime utilizzando gli oggetti NetConnection e NetStream in ActionScript. Per maggiori informazioni, vedete [Controllo della riproduzione dei video esterni mediante ActionScript](#).

Potete controllare la riproduzione del video utilizzando i comportamenti, ovvero script di ActionScript già pronti.

Controllare il video incorporato nella linea temporale Per controllare la riproduzione dei file video incorporati, dovete scrivere del codice ActionScript che controlli la linea temporale che contiene il video. Per maggiori informazioni, vedete [Controllare la riproduzione di video mediante la linea temporale](#).

Procedura guidata Importa video

La procedura guidata Importa video semplifica l'importazione di video in un documento Flash Professional guidandovi attraverso il processo di selezione di un file video esistente e importando il file per l'uso in uno dei tre diversi scenari di riproduzione video. Garantisce un livello base di configurazione per il metodo di importazione e riproduzione scelto che potrete in seguito modificare in base alle vostre necessità.

Nella finestra di dialogo Importa video sono presenti tre opzioni per l'importazione di video:

Carica video esterno con componente di riproduzione Consente di importare il video e creare un'istanza del componente FLVPlayback per controllare la riproduzione del video. Quando siete pronti per la pubblicazione del documento Flash in formato SWF e il caricamento sul server Web, dovete caricare anche il file video su un server Web o Flash Media Server e configurare il componente FLVPlayback con il percorso del file video caricato.

Incorpora FLV o F4V nel file SWF e riproduci nella linea temporale Incorpora il file FLV o F4V nel documento Flash. Quando importate video in questo modo, questo viene collocato nella linea temporale in modo che i singoli fotogrammi video siano visibili sotto forma di fotogrammi della linea temporale. Un file video FLV o F4V incorporato diventa parte del documento Flash Professional.

Nota: *l'incorporamento di contenuto video direttamente nel file SWF Flash Professional aumenta in modo significativo la dimensione del file pubblicato ed è adatto solo per file video di dimensioni ridotte. Inoltre, la sincronizzazione dell'audio al video (nota anche come sync audio/video) può non riuscire quando nel documento Flash si incorporano dei clip video di durata maggiore.*

Importa come video per dispositivi mobili impacchettato nel file SWF Simile all'incorporamento di video in un documento Flash Professional, in questo modo il video viene impacchettato in un documento Flash Lite per la distribuzione in un dispositivo mobile. Per ulteriori informazioni sull'uso del video nei documenti Flash Lite, vedete [Operazioni con i file video in Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x e 3.x](#) o [Operazioni con i file video in Sviluppo di applicazioni Flash Lite 4](#).

Formati video e Flash

Torna all'inizio

Per importare video in Flash, dovete utilizzare video codificato in formato FLV o H.264. Durante la procedura guidata Importa video (File > Importa > Importa video) vengono controllati i file video selezionati per l'importazione e viene visualizzato un avviso se il video non è in un formato riproducibile con Flash. Se il video non è in formato FLV o F4V, potete utilizzare Adobe® Media® Encoder per codificarlo nel formato corretto.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder è un'applicazione di codifica autonoma utilizzata da programmi quali Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® e Flash Professional per l'output in determinati formati multimediali. A seconda del programma utilizzato, Adobe Media Encoder fornisce una finestra di dialogo specifica delle impostazioni di esportazione che include numerose impostazioni associate a determinati formati di esportazione, quali Adobe Flash Video e H.264. Per ogni formato, la finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione include una serie di impostazioni predefinite concepite appositamente per supporti specifici. Potete inoltre salvare impostazioni predefinite personalizzate e condividerle con altri oppure ricaricarle, in base alle vostre esigenze.

Per informazioni sulla codifica di video in formato FLV o F4V utilizzando Adobe Media Encoder, vedete [Utilizzo di Adobe Media Encoder](#).

Codec video H.264, On2 VP6 e Sorenson Spark

Quando codificate il video mediante Adobe Media Encoder, potete scegliere fra tre diversi codec video con cui codificare il contenuto video per l'utilizzo con Flash:

H.264 Il supporto per il codec video H.264 è stato incorporato in Flash Player a partire dalla versione 9.0.r115. Il formato video F4V che usa questo codec fornisce un rapporto qualità/velocità di trasferimento significativamente migliore rispetto ai codec video Flash precedenti, tuttavia richiede più risorse di elaborazione rispetto ai codec video Sorenson Spark e On2 VP6 inclusi in Flash Player 7 e 8.

Nota: *se volete utilizzare il video con supporto del canale alfa per la creazione di effetti composti, dovete impiegare il codec video On2 VP6; F4V infatti non supporta i canali alfa video.*

On2 VP6 Il codec On2 VP6 è il codec video da utilizzare preferibilmente quando create file FLV che intendete utilizzare con Flash Player 8 e versione successiva. Il codec On2 VP6 fornisce:

- Video di qualità superiore rispetto alla codifica eseguita con il codec Sorenson Spark alla stessa velocità di trasferimento dei dati
- Supporto per l'utilizzo di un canale alfa a 8 bit per la composizione del video

Per supportare un video di qualità migliore con la stessa velocità di trasferimento dei dati, il codec On2 VP6 richiede molto più tempo per la codifica e più potenza di elaborazione sul computer client per la decodifica e la riproduzione. Per tale motivo, valutate attentamente quali possono essere i requisiti minimi dei computer utilizzati dagli utenti a cui è destinato il contenuto FLV.

Sorenson Spark Introdotto in Flash Player 6, il codec video Sorenson Spark deve essere utilizzato se intendete pubblicare documenti Flash che richiedono la compatibilità retroattiva con Flash Player 6 e 7. Se prevedete di avere una base utenti molto estesa che utilizza computer datati, prendete in considerazione i file FLV codificati con il codec Sorenson Spark, poiché richiede meno risorse di elaborazione per la riproduzione rispetto ai codec On2 VP6 o H.264.

Se il contenuto Flash Professional carica in modo dinamico i video Flash Professional (mediante scaricamento progressivo o Flash Media Server), potete utilizzare On2 VP6 senza che sia necessario ripubblicare il file SWF originariamente creato per Flash Player 6 o 7, a condizione che per la visualizzazione del contenuto venga utilizzato Flash Player 8 o una versione successiva. Mediante lo streaming o lo scaricamento del video On2 VP6 in Flash versioni 6 o 7 e la riproduzione del contenuto mediante Flash Player 8 o versioni successive, evitate di dover ricreare i file SWF per poterli utilizzare con Flash Player 8 e versioni successive.

Importante: solo Flash Player 8 e 9 supportano sia la pubblicazione che la riproduzione di video On2 VP6.

Codec	Versione SWF (versione di pubblicazione)	Versione Flash Player (richiesta per la riproduzione)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 o successive	9.2 o successive

Suggerimenti per la creazione di video Adobe FLV e F4V

Considerate i seguenti suggerimenti per ottimizzare la creazione di video FLV o F4V:

Lavorate con il video nel formato nativo del progetto fino all'output finale

Se eseguite la conversione di un formato video digitale già compresso in un altro formato, quale FLV o F4V, è possibile che il codificatore utilizzato in origine abbia introdotto disturbi video. Il primo compressore infatti ha già applicato un algoritmo di codifica sul video, riducendone la qualità, le dimensioni dei fotogrammi e la frequenza. Tale compressione può avere inoltre introdotto imperfezioni digitali e disturbo che influiscono sul processo di codifica finale e possono richiedere una velocità di trasferimento dati superiore al fine di garantire una buona qualità durante la codifica.

Mirate alla semplicità

Evitate transizioni elaborate, che sono difficili da comprimere e non garantiscono la fluidità dei movimenti. I tagli decisi (contrapposti alle dissolvenze) di solito rappresentano la scelta migliore. Le sequenze video accattivanti, quali l'ingrandimento progressivo di un oggetto, l'effetto di una pagina che viene voltata o di una palla in volo non si comprimono correttamente e dovrebbero essere usate con moderazione.

Considerate la velocità di trasferimento dati dei vostri utenti

Quando distribuite video su Internet, create file con velocità di trasferimento inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa per il caricamento, quelli con connessioni via modem devono attendere che questi vengano scaricati. Create videoclip brevi per mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni remote.

Selezionate la frequenza di fotogrammi corretta

La frequenza di fotogrammi indica il numero di fotogrammi riprodotti in un secondo (f/s). Se disponete di un clip con velocità di trasferimento dati superiore, una frequenza di fotogrammi inferiore può migliorare la qualità della riproduzione attraverso la larghezza di banda limitata. Se, ad esempio, state eseguendo la compressione di un clip con movimento ridotto, dimezzando la frequenza di fotogrammi sarà possibile risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se state eseguendo la compressione di un video con una grande quantità di movimento, la riduzione della frequenza dei fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, mantenete tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Per la distribuzione sul Web, richiedete tali dettagli al vostro servizio di hosting. Per i dispositivi mobili, utilizzate i predefiniti di codifica specifici del dispositivo e l'emulatore del dispositivo disponibile tramite Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro. Se occorre ridurre la frequenza di fotogrammi, potete ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Selezionate una dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità dati e alle proporzioni dei fotogrammi

A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando selezionate le dimensioni dei fotogrammi per le impostazioni di codifica, prendete in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Per evitare il pillarbox, è importante scegliere una dimensione dei fotogrammi che abbia le stesse proporzioni del formato di origine. Ad esempio, se codificate un filmato NTSC in una dimensione fotogrammi PAL, si verificherà il pillarbox.

Adobe Media Encoder rende disponibili alcune preimpostazioni video FLV o F4V di Adobe, compresi dimensioni dei fotogrammi e frequenza di fotogrammi predefiniti per vari standard televisivi a velocità di trasferimento dati diverse. Utilizzate il seguente elenco di dimensioni comuni dei fotogrammi (in pixel) come riferimento oppure fate delle prove con le diverse preimpostazioni di Adobe Media Encoder per individuare quella migliore per il vostro progetto.

Modem di connessione remota NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem di connessione remota PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cavo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cavo PAL 4 x 3 768 x 576

Usate lo streaming per ottenere prestazioni ottimali

Per ridurre il tempo di download, utilizzate capacità di interattività e navigazione su più livelli, eseguite lo streaming dei file video Adobe FLV o F4V con Flash Media Server oppure utilizzate il servizio di hosting di uno dei partner del Flash Video Streaming Service di Adobe, localizzabili nel sito Web Adobe. Per ulteriori informazioni sulla differenza tra download progressivo e streaming con Flash Media Server, fate riferimento a "Delivering

Verificate i tempi di scaricamento progressivo

È importante conoscere il tempo necessario per scaricare una parte sufficiente di video da consentirvi di eseguire la riproduzione fino alla fine senza interruzioni per completare il download. Durante il download della prima parte del videoclip, potete visualizzare altro contenuto per nascondere il download. Per i clip di breve lunghezza, usare la seguente formula: Pausa = Tempo di scaricamento – Tempo di riproduzione + 10% del tempo di riproduzione. Se ad esempio, il vostro clip è lungo 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarlo, dotate il clip di un buffer di 33 secondi (60 secondi – 30 secondi + 3 secondi = 33 secondi).

Rimuovete il disturbo e l'interlacciamento

Per una codifica ottimale, potrebbe essere necessario rimuovere disturbo e interlacciamento.

Maggiore è la qualità dell'originale, maggiore sarà la qualità del risultato finale. Sebbene la frequenza e le dimensioni dei fotogrammi dei video su Internet siano solitamente minori rispetto ai video trasmessi in televisione, i monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori superiori a un normale televisore. Anche in una finestra di piccole dimensioni, la qualità dell'immagine può risultare molto più importante per i video digitali che per i televisori analogici. Le imperfezioni e il disturbo che si notano appena su un televisore possono risultare molto più evidenti sullo schermo di un computer.

Adobe Flash è progettato per i display progressivi degli schermi di computer e di altri dispositivi, anziché per display interlacciati, quali quelli dei televisori. I filmati interlacciati visualizzati su display progressivi possono presentare righe verticali alternate nelle zone con grande quantità di movimento. Per questo motivo, Adobe Media Encoder rimuove l'interlacciamento da tutte le riprese video che elabora.

Seguite le stesse linee guida adottate per l'audio

Le considerazioni applicate alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, partite da un audio pulito. Se state codificando materiale proveniente da un CD, provate a registrare il file utilizzando il trasferimento digitale diretto invece che l'input analogico della scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh. Per eseguire registrazioni da un'origine analogica, si consiglia di usare una scheda audio della migliore qualità.

Nota: se la sorgente audio è mono, è consigliabile codificare il file in mono per l'utilizzo con Flash. Se codificate mediante Adobe Media Encoder e utilizzate delle preimpostazioni, verificate se la preimpostazione codifica in stereo o in mono, e se necessario selezionate mono.

Esercitazioni ed esempi

[Torna all'inizio](#)

Le esercitazioni video e gli articoli seguenti (in inglese) forniscono spiegazioni dettagliate sulla creazione e preparazione di video da utilizzare in Flash Professional. In alcuni esempi viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Creating FLV and F4V files \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video encoding basics \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Batch encoding with Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Using Adobe Media Encoder](#) (Adobe.com)
- Articolo: [H.264 for the rest of us](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno in Flash

[Informazioni sul disegno](#)
[Modalità di disegno e oggetti grafici](#)

Informazioni sul disegno

[Torna all'inizio](#)

Gli strumenti di disegno disponibili in Adobe® Flash® Professional consentono di creare e modificare le linee e le forme delle immagini contenute nei documenti. Le linee e le forme che create in Flash Professional sono tutti elementi di grafica vettoriale leggera, che consente di ottenere file FLA di dimensioni contenute.

Prima di iniziare a disegnare e colorare in Flash Professional, è importante comprendere in che modo in Flash Professional vengono create immagini e in che modo il disegno, la colorazione e la modifica di forme può influire su altre forme presenti nello stesso livello.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare gli strumenti di disegno in Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- [Using the drawing tools \(1:55\)](#)
- [Using the drawing tools \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Object and merge drawing \(2:09\)](#)

Grafica bitmap e vettoriale

I computer visualizzano le immagini in formato vettoriale o bitmap. Comprendere la differenza tra i due formati può essere utile per lavorare in modo più efficiente. Con Flash Professional potete creare e animare immagini vettoriali compatte. Flash Professional consente inoltre di importare e manipolare immagini bitmap e vettoriali create in altre applicazioni.

Immagini vettoriali

Le immagini vettoriali descrivono le immagini utilizzando linee e curve, denominate vettori, che includono anche proprietà relative al colore e alla posizione. L'immagine di una foglia, ad esempio, è descritta da punti attraverso i quali passano le linee che creano il contorno della foglia. Il colore della foglia è determinato dal colore del contorno e dell'area racchiusa dal contorno.



Linee nella grafica vettoriale.

Quando modificate un'immagine vettoriale, vengono di fatto modificate le proprietà delle linee e delle curve che ne descrivono la forma. È possibile spostare, ridimensionare, rimodellare e cambiare il colore delle immagini vettoriali senza modificare la qualità del loro aspetto. Le immagini vettoriali sono indipendenti dalla risoluzione, ossia possono essere visualizzate su dispositivi di output con risoluzioni diverse senza alcuna riduzione della qualità.

Immagini bitmap

La grafica bitmap descrive le immagini utilizzando punti colorati, denominati pixel, disposti su una griglia. Ad esempio, l'immagine di una foglia è descritta dalla posizione e dal colore specifici di ogni pixel della griglia, con un processo di creazione molto simile a quello di un mosaico.



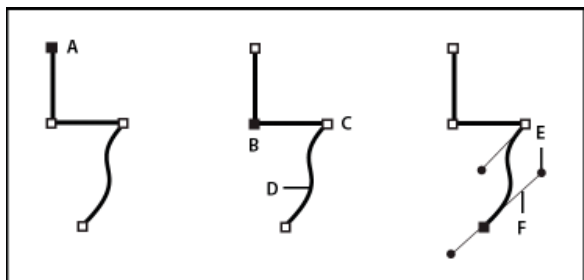
Pixel nella grafica bitmap.

Quando modificate immagini bitmap, vengono modificati i pixel anziché le linee e le curve. Le immagini bitmap variano con la risoluzione, in quanto i dati che descrivono l'immagine sono fissati a una griglia di dimensioni specifiche. La modifica di un'immagine bitmap può cambiarne la qualità dell'aspetto. In particolare, il ridimensionamento delle immagini bitmap può rendere irregolari i bordi dell'immagine poiché i pixel all'interno della griglia vengono ridistribuiti. La visualizzazione delle immagini bitmap su un dispositivo di output con una risoluzione inferiore rispetto a quella dell'immagine ne riduce la qualità.

Tracciati

Ogni volta che disegnatte una linea o una forma in Flash, viene creata una linea denominata tracciato. Un tracciato è composto da uno o più segmenti retti o curvi. L'inizio e la fine di ogni segmento sono contrassegnati da punti di ancoraggio, analoghi per funzione a puntine che fissano una cordicella in posizione. Un tracciato può essere chiuso (ad esempio un cerchio) o aperto, con punti terminali riconoscibili (ad esempio una linea ondulata). linee:rimodellazione

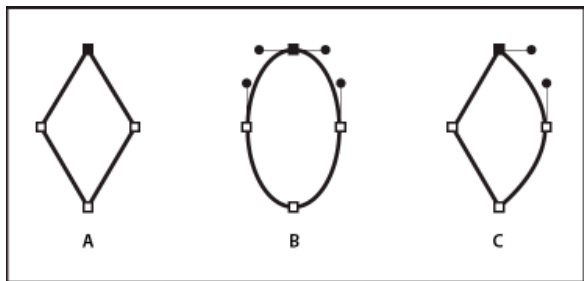
Potete modificare la forma di un tracciato trascinandone i punti di ancoraggio, i punti di direzione alla fine delle linee di direzione che vengono visualizzate in corrispondenza dei punti di ancoraggio o lo stesso segmento del tracciato.



Componenti di un tracciato

A. Punto terminale selezionato (pieno) **B.** Punto di ancoraggio selezionato **C.** Punto di ancoraggio non selezionato **D.** Segmento tracciato curvilineo **E.** Punto di direzione **F.** Linea di direzione.

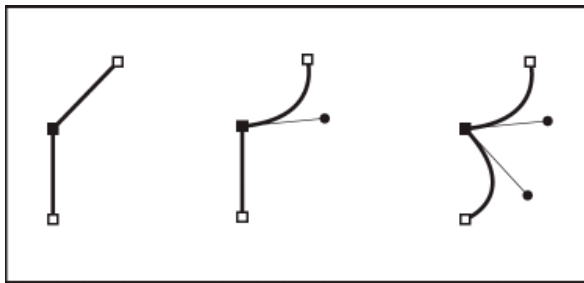
I tracciati possono avere due tipi di punti di ancoraggio: punti d'angolo e punti curva. In corrispondenza di un punto d'angolo il tracciato cambia bruscamente direzione. In corrispondenza di un punto curva, i segmenti di tracciato si uniscono in una curva continua. Potete disegnare un tracciato con qualsiasi combinazione di punti d'angolo e punti curva. Se usate un punto di tipo errato, potete cambiarlo in un secondo momento.



Punti di un tracciato

A. Quattro punti d'angolo **B.** Quattro punti curva **C.** Combinazione di punti d'angolo e punti curva.

Un punto d'angolo può collegare due segmenti retti o curvi; un punto curva collega sempre due segmenti curvi.



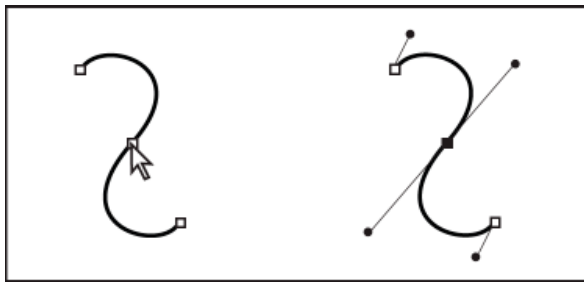
Un punto d'angolo può collegare sia segmenti retti che curvi.

Nota: prestate attenzione a non confondere i punti d'angolo e i punti curva con i segmenti retti e curvi.

Il profilo di un tracciato è detto tratto. Un colore o una sfumatura applicato all'area interna di un tracciato aperto o chiuso è detto riempimento. Un tratto può essere caratterizzato da uno spessore, da un colore e da un motivo di tratteggio. Dopo avere creato un tracciato o una forma, potete modificare le caratteristiche del tratto e del riempimento.

Linee e punti di direzione

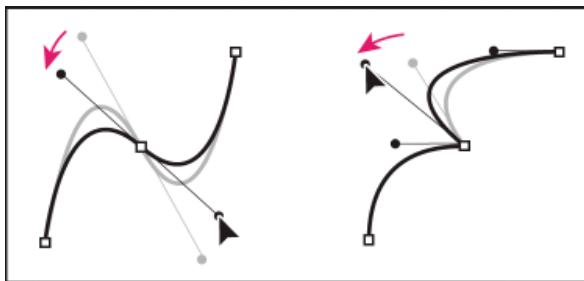
Quando si seleziona un punto di ancoraggio che collega segmenti curvi (o si seleziona il segmento stesso), in corrispondenza dei punti di ancoraggio dei segmenti di collegamento vengono visualizzate maniglie di direzione formate da linee di direzione che terminano in punti di direzione. L'angolo e la lunghezza delle linee di direzione determinano la forma e le dimensioni dei segmenti curvi. Lo spostamento dei punti di direzione cambia la forma delle curve. Le linee di direzione non vengono visualizzate nel risultato finale.



Dopo che avete selezionato un punto di ancoraggio (a sinistra), le linee di direzione appaiono su tutti i segmenti curvi collegati dal punto di ancoraggio (a destra).

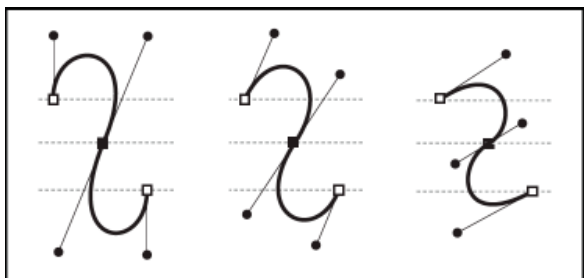
Un punto curva ha sempre due linee di direzione che si spostano insieme come una singola unità retta. Quando spostate una linea di direzione su un punto curva, i segmenti curvi su entrambi i lati del punto vengono regolati contemporaneamente, mantenendo una curva continua in corrispondenza di quel punto di ancoraggio.

Un punto d'angolo può invece avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo. Le linee di direzione dei punti d'angolo mantengono l'angolo usando differenti angolature. Se invece spostate una linea direzionale in corrispondenza di un punto d'angolo, vengono regolate soltanto le curve dello stesso lato della linea direzionale.



Regolazione delle linee di direzione su un punto curva (a sinistra) e su un punto d'angolo (a destra).

Le linee di direzione sono sempre tangenti alla curva (perpendicolari al raggio della curva) in corrispondenza dei punti di ancoraggio. L'angolo di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva, mentre la lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.



Lo spostamento e il ridimensionamento delle linee di direzione cambiano l'inclinazione delle curve.

Modalità di disegno e oggetti grafici

In Flash Professional potete creare diversi tipi di oggetti grafici mediante diverse modalità e strumenti di disegno, ciascuno dei quali presenta vantaggi e svantaggi. Se avete familiarità con le funzionalità dei diversi tipi di oggetti grafici, potete decidere in modo adeguato quali tipi di oggetti sono più adatti per il vostro lavoro.

Nota: in Flash Professional, gli oggetti grafici sono elementi che vengono inseriti nello stage. Flash consente di spostare, copiare, eliminare, trasformare, impilare, allineare e raggruppare gli oggetti grafici. gli oggetti grafici in Flash sono diversi dagli oggetti di ActionScript®, in quanto questi ultimi fanno parte del linguaggio di programmazione ActionScript. Le due accezioni del termine oggetto, pertanto, non sono da confondere. Per ulteriori informazioni sugli oggetti nel linguaggio di programmazione, vedete *Informazioni sui tipi di dati* in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) o *Tipi di dati* in Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare gli strumenti di disegno in Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- [Object and merge drawing \(2:09\)](#)
- [Using the drawing tools \(CS3\) \(5:03\)](#)

Modalità Disegno unione

Con la modalità di disegno predefinita le forme disegnate vengono automaticamente unite nel momento in cui vengono sovrapposte. Quando disegnate forme che si sovrappongono l'una all'altra nello stesso livello, la forma superiore "ritaglia" l'area della forma sottostante. In questo senso il disegno di forme costituisce una modalità di disegno distruttiva. Se ad esempio disegnate un cerchio e quindi gli sovrapponete un cerchio più piccolo, selezionate quest'ultimo e lo spostate, la porzione del primo cerchio su cui era stato sovrapposto il secondo viene rimossa.

Quando una forma comprende sia un tratto che un riempimento, questi vengono considerati elementi grafici separati, spostabili e selezionabili in modo indipendente.



Le forme create mediante il modello Disegno unione si uniscono tra loro quando vengono sovrapposte. La selezione di una forma e il suo spostamento hanno come risultato la modifica della forma sovrapposta.

Accedere alla modalità Disegno unione

1. Selezionate l'opzione Disegno unione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate uno strumento di disegno nel pannello Strumenti e disegnatelo sullo stage

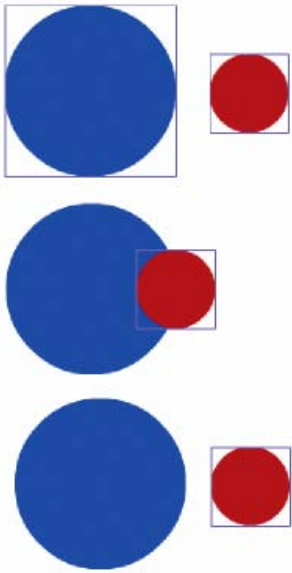
Nota: per impostazione predefinita, in Flash Professional viene utilizzata la modalità Disegno unione.

Modalità Disegno oggetto

Consente di creare forme dette *oggetti di disegno*, ovvero oggetti grafici separati che non vengono automaticamente uniti se vengono sovrapposti. In questo modo potete sovrapporre le forme senza alterarne l'aspetto nel momento in cui decidete di separarle o riordinarle. In Flash Professional ogni forma viene creata come oggetto separato, gestibile individualmente.

Quando uno strumento di disegno si trova in modalità Disegno oggetto, le forme create sono autonome. Il tratto e il riempimento di una forma non sono elementi separati e le forme che si sovrappongono non si alterano l'una con l'altra. Quando selezionate una forma creata con la modalità Disegno oggetto, in Flash Professional la forma viene circondata con un riquadro di delimitazione rettangolare che la identifica.

Nota: potete impostare preferenze per la sensibilità del contatto in caso di selezione delle forme create in modalità Disegno oggetto.



Le forme create in modalità Disegno oggetto restano oggetti separati gestibili individualmente.

Accedere alla modalità Disegno oggetto

Per disegnare forme utilizzando la modalità Disegno oggetto, dovete attivarla esplicitamente.

1. Selezionate uno strumento di disegno che supporti la modalità Disegno oggetto (Matita, Linea, Penna, Pennello, Ovale, Rettangolo e Poligono).
2. Selezionate il pulsante Disegno oggetto  nella categoria Opzioni del pannello Strumenti oppure premete il tasto J per alternare le modalità Disegno unione e Disegno oggetto. Il pulsante Disegno oggetto consente di passare dalla modalità Disegno oggetto alla modalità Disegno unione e viceversa. Potete impostare le preferenze per la sensibilità del contatto in caso di selezione delle forme create con la modalità Disegno oggetto.
3. Disegnate sullo stage.

Convertire una forma creata in modalità Disegno unione in una forma della modalità Disegno oggetto

1. Selezionate la forma sullo stage.
2. Per convertirla in una forma della modalità Disegno oggetto, selezionate **Elabora > Combina oggetti > Unione**. Dopo la conversione, la forma viene trattata come un oggetto di disegno basato su vettori il cui aspetto non viene alterato a seguito dell'interazione con altre forme.

Nota: per unire due o più forme in un'unica forma basata sull'oggetto, utilizzate il comando **Unione**.

Oggetti di base

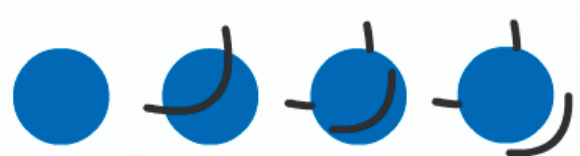
Gli oggetti di base sono forme le cui caratteristiche possono essere regolate nella finestra di ispezione Proprietà. Potete controllare in modo preciso le dimensioni, il raggio dell'angolo e altre proprietà della forma in qualsiasi momento dopo averla creata senza doverla ridisegnare da capo.

Sono disponibili due tipi di forme di base: rettangolo e ovale.

1. Selezionate lo strumento rettangolo di base  o Ovale di base  nel pannello Strumenti.
2. Disegnate sullo stage.

Sovrapposizione di forme

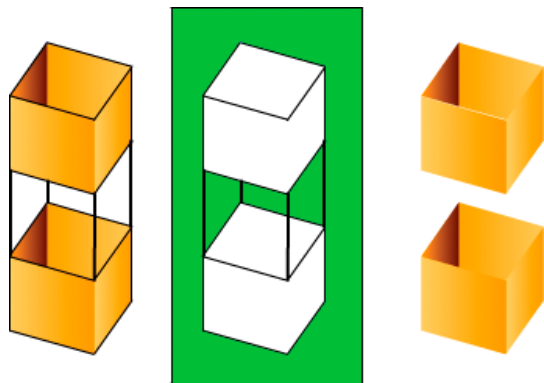
Quando disegnate una linea su un'altra linea o su una forma colorata in modalità Disegno unione, le linee sovrapposte vengono suddivise in segmenti in corrispondenza dei punti di intersezione. Potete utilizzare lo strumento Selezione per selezionare, spostare e rimodellare i singoli segmenti.



Un riempimento, un riempimento attraversato da una linea e i tre segmenti creati dalla suddivisione della linea.

Quando disegnate sopra forme e linee, la porzione sottostante viene sostituita da ciò che è sovrastante. Parti con lo stesso colore vengono unite. Parti di colore diverso rimangono distinte. Potete utilizzare queste funzioni per creare maschere, ritagli e altre immagini in negativo. Ad esempio, il

ritaglio illustrato di seguito è stato creato spostando l'immagine dell'aquilone separata sulla forma di colore verde, deselegionando l'aquilone e quindi rimuovendo dalla forma di colore verde le aree occupate dall'aquilone.



Creazione di un ritaglio con l'immagine di un aquilone.

Per evitare di alterare inavvertitamente le forme e le linee sovrapponendole, potete raggrupparle o separarle usando i livelli.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Cinematica inversa

Informazioni sulla cinematica inversa

[Aggiungere ossi a simboli](#)

[Aggiungere ossi a forme](#)

[Modificare armature e oggetti IK](#)

[Associare gli ossi a punti di forme](#)

[Vincolare il movimento degli ossi IK](#)

[Aggiungere effetti molla agli ossi](#)

[Animare un'armatura](#)

[Aggiungere un andamento a un'animazione IK](#)

Informazioni sulla cinematica inversa

[Torna all'inizio](#)

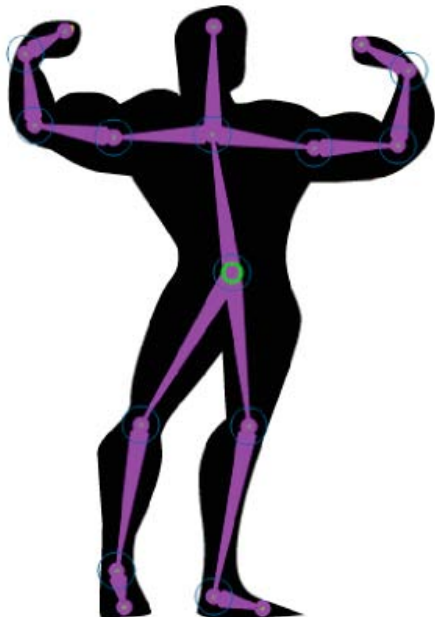
La cinematica inversa (IK) è un modo di animare gli oggetti utilizzando *ossi* concatenati tra loro in *armature* lineari o ramificate con relazioni principale-secondario. Quando un osso si muove, gli altri ossi collegati si muovono in relazione ad esso.

La cinematica inversa consente di creare facilmente un movimento naturale. Per creare un'animazione tramite la cinematica inversa, dovete semplicemente specificare le posizioni iniziale e finale degli ossi sulla linea temporale. Flash esegue automaticamente l'interpolazione delle posizioni degli ossi dell'armatura tra il fotogramma iniziale e quello finale.

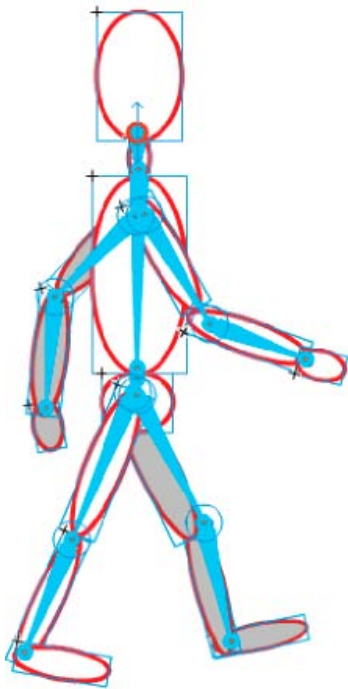
Potete impiegare la cinematica inversa in due modi:

- Utilizzando una forma come contenitore per più ossi. Ad esempio, potete aggiungere degli ossi al disegno di un serpente in modo da farlo strisciare in modo più realistico. Potete disegnare queste forme in modalità Disegno oggetto.
- Concatenando delle istanze di simboli. Ad esempio, potete collegare dei clip filmato che mostrano un torso, un braccio, un avambraccio e una mano, in modo da farli muovere in modo realistico l'uno rispetto all'altro. Ogni istanza ha un unico osso.

Nota: potete animare le armature non solo nella linea temporale ma anche con ActionScript 3.0. Per ulteriori informazioni, vedete le classi *fl.ik* nella Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti di ActionScript 3.0.



Una forma a cui è stata aggiunta un'armatura di ossi di cinematica inversa. Si può notare che la testa di ciascun osso è arrotondata e la coda è appuntita. Il primo osso che è stato aggiunto, l'osso principale, presenta un cerchio in corrispondenza della testa.



Un gruppo di simboli a cui è associata un'armatura di ossi di cinematica inversa. Le spalle e i fianchi della figura sono punti di snodo dell'armatura. I punti di trasformazione predefiniti sono la testa dell'osso principale, i giunti interiori e la coda dell'ultimo osso di un ramo.

Nota: per utilizzare la cinematica inversa, dovete specificare ActionScript 3.0 come impostazione di script nella scheda Flash della finestra di dialogo delle impostazioni di pubblicazione per il file FLA.

Stili degli ossi

Per disegnare gli ossi sullo stage, in Flash sono disponibili 4 metodi:

- Tinta unita. Questo è lo stile predefinito.
- Rete. Utile quando lo stile tinta unita nasconde troppo l'immagine sotto l'osso.
- Linea. Utile per le armature più piccole.
- Nessuno. Nasconde gli ossi per mostrare solo l'immagine sottostante.

Per impostare lo stile degli ossi, selezionate l'estensione IK nella linea temporale, quindi selezionate lo stile dal menu corrispondente nella sezione Opzioni del pannello Proprietà.

Nota: se salvate un documento con lo stile degli ossi impostato su Nessuno, alla successiva apertura del documento Flash aggiorna automaticamente lo stile in Linea.

Livelli di posa

Quando aggiungete degli ossi a istanze di simboli o forme, Flash crea un nuovo livello per tali simboli o forme nella linea temporale, detto livello di posa. Il livello di posa viene aggiunto alla linea temporale tra i livelli esistenti per mantenere l'ordine di impilamento precedente degli oggetti sullo stage.

In Flash Pro CS5, ogni livello di posa può contenere una sola armatura e le istanze o la forma associate. In Flash CS5.5, il livello di posa può contenere altri oggetti oltre a una o più armature di ossi.

Esercitazioni e video

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare la cinematica inversa. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Using inverse kinematics \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (YouTube.com)

Potete aggiungere ossi IK a istanze di clip filmato, grafica e pulsanti. Per utilizzare testo, dovete convertirlo prima in simbolo. Le istanze di simbolo possono trovarsi su livelli diversi prima dell'aggiunta degli ossi. Flash le aggiunge al livello di posa.

Nota: potete anche suddividere il testo in forme distinte (*Elabora > Dividi*) e utilizzare gli ossi con le singole forme.

Quando concatenate gli oggetti, tenete conto delle relazioni principale-secondario che volete creare, ad esempio dalla spalla al gomito e al polso.

1. Create istanze di simboli sullo stage. Per risparmiare tempo in seguito, disponete le istanze in modo tale che vengano a trovarsi approssimativamente nella configurazione spaziale che desiderate ottenere.
2. Selezionate lo strumento Osso  nel pannello Strumenti.
3. Fate clic sull'istanza di simbolo che volete impostare come osso principale dell'armatura. Fate clic nel punto in cui desiderate collegare l'osso al simbolo.

Per impostazione predefinita, l'osso viene creato automaticamente nel punto in cui fate clic con il mouse. Per aggiungere un osso con maggiore precisione, disattivate Imposta automaticamente punto di trasformazione nelle preferenze di disegno (*Modifica > Preferenze*). Con l'opzione Imposta automaticamente punto di trasformazione disattivata, quando fate clic per passare da un simbolo al successivo l'osso si aggancerà al punto di trasformazione del simbolo.

4. Trascinate su un'altra istanza di simbolo e rilasciate il pulsante del mouse nel punto in cui volete collegarla.
5. Per aggiungere un altro osso all'armatura, trascinate dalla coda del primo osso all'istanza di simbolo successiva.

È più facile inserire la coda in modo preciso se disattivate l'opzione Aggancia agli oggetti (*Visualizza > Aggancio > Aggancia agli oggetti*).

6. Per creare un'armatura ramificata, fate clic sulla testa di un osso esistente nel punto in cui volete che inizi il ramo, quindi trascinate per creare il primo osso del nuovo ramo.

Un'armatura può disporre di tutti i rami necessari.

Nota: un ramo non può essere collegato a rami diversi dal ramo principale.

7. Per riposizionare gli elementi dell'armatura completa, trascinate gli ossi oppure le stesse istanze.
 - Trascinando un osso, potete spostare l'istanza associata senza farla ruotare sull'osso.
 - Il trascinamento di un'istanza consente di spostare l'istanza e di farla ruotare sull'osso.
 - Il trascinamento di un'istanza al centro di un ramo provoca l'articolazione degli ossi principali con rotazione sul giunto. Gli ossi secondari si muovono senza rotazione sul giunto.

Dopo aver creato un'armatura, potete ancora aggiungervi nuove istanze da altri livelli. Trascinate un nuovo osso nella nuova istanza. Questa viene spostata automaticamente nel livello di posa dell'armatura.

Video ed esercitazioni:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; Adobe TV)

Aggiungere ossi a forme

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere gli ossi a una sola forma o a un gruppo di forme che si trovano sullo stesso livello. In entrambi i casi, dovete selezionare tutte le forme prima di aggiungere il primo osso. Dopo che avete aggiunto gli ossi, Flash converte tutte le forme e gli ossi in un oggetto forma IK e sposta l'oggetto su un nuovo livello di posa.

Dopo che avete aggiunto gli ossi a una forma, questa presenterà le seguenti limitazioni:

- Non potete unire una forma IK ad altre forme all'esterno di tale forma.
- Non potete ruotare, modificare in scala o inclinare la forma con lo strumento Trasformazione libera.
- La modifica dei punti di controllo della forma è sconsigliata.

1. Create una forma o più forme piene sullo stage.

La forma può contenere più colori e tratti. Modificate le forme affinché il loro aspetto sia più simile possibile a quello finale. Dopo l'aggiunta di ossi a una forma, le opzioni per la modifica della forma si riducono.

Se la forma è troppo complessa, verrà richiesto di convertirla in un clip filmato prima di aggiungere gli ossi.

2. Selezionate l'intera forma sullo stage.

Se la forma contiene più aree o tratti di colore, trascinate un rettangolo di selezione intorno alla forma per assicurarvi che sia selezionata per intero.

3. Selezionate lo strumento Osso  nel pannello Strumenti.
4. Con lo strumento Osso fate clic all'interno della forma e trascinate in una posizione diversa all'interno della forma.
5. Per aggiungere un altro osso, trascinate dalla coda del primo osso in una posizione diversa all'interno della forma.

Il secondo osso diventa un elemento secondario dell'osso principale. Collegate le aree della forma con ossi nell'ordine delle relazioni principale-secondario che desiderate creare. Ad esempio, collegate la spalla al gomito e quindi al polso.

6. Per creare un'armatura ramificata, fate clic sulla testa di un osso esistente nel punto in cui volete che inizi il ramo, quindi trascinate per creare il primo osso del nuovo ramo.

Un'armatura può disporre di tutti i rami necessari.

Nota: *un ramo non può essere collegato a rami diversi dal ramo principale.*

7. Per spostare l'armatura, selezionate l'oggetto forma IK con lo strumento Selezione e quindi trascinate uno degli ossi per spostarli tutti.

Dopo che una forma è diventata una forma IK, presenterà le seguenti limitazioni:

- Non potete più trasformare (modificare in scala o inclinare) la forma.
- Non potete aggiungere nuovi tratti alla forma. Potete tuttavia aggiungere o rimuovere punti di controllo nei tratti esistenti della forma.
- Non potete modificare la forma nella stessa posizione (facendo doppio clic sullo stage).
- La forma dispone di un punto di registrazione, un punto di trasformazione e un riquadro di delimitazione propri.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Modificare armature e oggetti IK

[Torna all'inizio](#)

Non è possibile modificare armature IK se il livello di posa include pose successivamente al primo fotogramma della linea temporale. Prima di apportare modifiche, eliminate qualunque posa aggiuntiva dopo il primo fotogramma dell'armatura nella linea temporale.

Se riposizionate un'armatura solo a scopo di animazione, potete modificare le posizioni in qualunque fotogramma del livello di posa. Il fotogramma viene automaticamente convertito in un fotogramma di posa.

Selezionare gli ossi e gli oggetti associati

- Per selezionare un osso singolo, fate clic sull'osso con lo strumento Selezione. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più ossi.
- Per spostare la selezione a ossi adiacenti, fate clic sui pulsanti Elemento superiore, Elemento secondario o Pari livello successivo/precedente nella finestra di ispezione Proprietà.
- Per selezionare tutti gli ossi dell'armatura, fate doppio clic su un osso.
- Per selezionare un'intera armatura e visualizzare le proprietà dell'armatura e il relativo livello di posa, fate clic su un fotogramma nel livello di posa che contiene l'armatura.
- Per selezionare una forma IK, fate clic sulla forma.
- Per selezionare un'istanza di simbolo collegata a un osso, fate clic sull'istanza.

Riposizionare gli ossi e gli oggetti associati

- Per riposizionare un'armatura lineare, trascinate uno degli ossi dell'armatura.

Se l'armatura contiene istanze di simbolo collegate, potete anche trascinare un'istanza. In questo modo è possibile ruotare l'istanza in relazione al rispettivo osso.

- Per riposizionare un ramo di un'armatura, trascinate uno degli ossi del ramo.

In questo modo tutti gli ossi del ramo si spostano. Gli ossi di altri rami dell'armatura rimangono fermi.

- Per ruotare un osso con i relativi ossi secondari senza spostare l'osso principale, trascinate l'osso tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per spostare una forma IK in una nuova posizione sullo stage, selezionate la forma e modificatene le proprietà X e Y nella finestra di ispezione Proprietà. Potete inoltre trascinare la forma tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Eliminare gli ossi

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare un osso singolo e tutti i relativi ossi secondari, fate clic sull'osso e premete il tasto Canc.
Potete selezionare più ossi per l'eliminazione facendo clic su ogni osso e contemporaneamente premendo Maiusc.
- Per eliminare tutti gli ossi da una forma IK o un'armatura di simboli dalla linea temporale, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'estensione dell'armatura IK nella linea temporale e scegliete Rimuovi armatura dal menu di scelta rapida.
- Per eliminare tutti gli ossi da una forma IK o un'armatura di simboli sullo stage, fate doppio clic su un osso nell'armatura per selezionare tutti gli ossi, quindi premete Canc.

Le forme IK vengono ripristinate a forme normali.

Spostare gli ossi in relazione alla forma o al simbolo associato

- Per spostare la posizione di una delle estremità di un osso all'interno di una forma IK, trascinate l'estremità dell'osso con lo strumento Sottoselezione.

Nota: lo strumento Sottoselezione non funziona se nell'estensione IK sono presenti più pose. Prima di apportare modifiche, eliminate qualunque posa aggiuntiva dopo il primo fotogramma dell'armatura nella linea temporale.

- Per spostare la posizione del giunto, della testa o della coda di un osso all'interno di un'istanza di simbolo, spostate il punto di trasformazione dell'istanza Usare lo strumento Trasformazione libera.

L'osso si sposta con il punto di trasformazione.

- Per spostare un'istanza di simbolo singola senza spostare altre istanze collegate, trascinate l'istanza tenendo premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) oppure mediante lo strumento Trasformazione libera.

Gli ossi collegati all'istanza si allungano o si accorciano per adattarsi alla nuova posizione dell'istanza.

Modificare una forma IK

Potete aggiungere, eliminare e modificare i punti di controllo dei contorni in una forma IK tramite lo strumento Sottoselezione.

- Per spostare la posizione di un osso senza modificare la forma IK, trascinate il punto finale di un osso.
- Per visualizzare i punti di controllo del contorno della forma IK, fate clic sul tratto della forma.
- Per spostare un punto di controllo, trascinate il punto di controllo.
- Per aggiungere un nuovo punto di controllo, fate clic su una parte del tratto senza punti di controllo.
- Per eliminare un punto di controllo esistente, fate clic per selezionarlo e quindi premete il tasto Canc.

Nota: non potete trasformare (modificare in scala o inclinare) una forma IK.

Associare gli ossi a punti di forme

[Torna all'inizio](#)

Per impostazione predefinita, i punti di controllo di una forma sono collegati all'osso più vicino. Potete utilizzare lo strumento Associazione per modificare le connessioni tra singoli ossi e i punti di controllo della forma. In questo modo avete la possibilità di controllare come viene distorto il tratto quando ciascun osso si sposta, ottenendo un risultato migliore. Questa tecnica è utile quando il tratto di una forma non viene distorto come vorreste quando l'armatura si muove.

Potete associare più punti di controllo a un osso e più ossi a un punto di controllo.

- Per evidenziare i punti di controllo collegati a un osso, fate clic sull'osso con lo strumento Associazione .

I punti collegati sono evidenziati in giallo, mentre l'osso selezionato è evidenziato in rosso. I punti di controllo collegati a un solo osso sono visualizzati come quadratini, mentre quelli collegati a più ossi sono visualizzati come triangoli.

- Per aggiungere punti di controllo a un osso selezionato, fate clic su un punto di controllo non evidenziato tenendo premuto il tasto Maiusc.

Potete anche trascinare tenendo premuto il tasto Ctrl per selezionare più punti di controllo da aggiungere all'osso selezionato.

- Per rimuovere i punti di controllo dall'osso, fate clic su un punto di controllo evidenziato in giallo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per rimuovere più punti di controllo dall'osso selezionato, potete inoltre trascinare tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

- Per evidenziare gli ossi collegati a un punto di controllo, fate clic sul punto di controllo con lo strumento Associazione .

Gli ossi collegati sono evidenziati in giallo, mentre il punto di controllo selezionato è evidenziato in rosso.

- Per aggiungere altri ossi al punto di controllo selezionato, fate clic su un osso tenendo premuto Maiusc.
- Per rimuovere un osso da un punto di controllo selezionato, fate clic su un osso evidenziato in giallo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Vincolare il movimento degli ossi IK

[Torna all'inizio](#)

Per conferire maggiore realismo al movimento delle armature IK, potete controllare la libertà di movimento di ossi specifici. Ad esempio, potete vincolare due ossi di un braccio in modo tale che il gomito non possa piegarsi nella direzione sbagliata.

Per impostazione predefinita, a ogni osso IK viene assegnata una lunghezza fissa nel momento in cui viene creato. Gli ossi possono ruotare intorno al relativo giunto principale e lungo gli assi x e y. Tuttavia, non possono spostarsi in modi che richiedono un cambiamento della lunghezza dell'osso principale, a meno che non abbiate abilitato il movimento dell'asse x o y. Per impostazione predefinita, la rotazione degli ossi è attivata e il movimento sugli assi x e y è disattivato.

Potete inoltre limitare la velocità del movimento di un osso per creare l'effetto del peso su un osso.

Nelle armature con stringhe di ossi collegati, non è possibile vincolare il movimento dell'ultimo giunto di qualsiasi ramo dell'armatura. Per conferire un aspetto vincolato all'ultimo giunto, utilizzate rami con clip filmato e collegate l'ultimo osso a un clip filmato la cui proprietà alpha è impostata a zero. Quindi, vincolate il penultimo osso anziché l'ultimo.

Esempi:

- Per un braccio, potete limitare il grado di rotazione del gomito in modo che non possa ruotare oltre il normale intervallo di movimento di un avambraccio.
- Per consentire a un personaggio di muoversi sullo stage, attivare una traslazione X o Y sull'osso principale. Quando usate la traslazione X e Y, per ottenere un movimento più preciso disattivate la rotazione.

Queste proprietà possono essere impostate nella finestra di ispezione Proprietà dopo aver selezionato uno o più ossi.

- Per consentire a un osso selezionato di muoversi sull'asse X o Y e cambiare la lunghezza dell'osso principale, selezionate Attiva nella sezione Giunto: traslazione X o Giunto: traslazione Y della finestra di ispezione Proprietà.

Viene visualizzata una freccia a due punte perpendicolare all'osso sul giunto per indicare che il movimento sull'asse X è attivato. Viene visualizzata una freccia a due punte parallela all'osso sul giunto per indicare che il movimento sull'asse Y è attivato. Attivando sia la traslazione X che la traslazione Y per un osso si semplifica l'operazione di posizionamento dell'osso quando per tale osso è stata disattivata la rotazione.

- Per limitare la quantità di movimento consentita sull'asse X o Y, selezionate Limita nella sezione Giunto: traslazione X o Giunto: traslazione Y della finestra di ispezione Proprietà e specificate un valore per la distanza di spostamento minima e massima consentite per l'osso.
- Per disattivare la rotazione dell'osso selezionato attorno al giunto, deselectionate la casella di controllo Attiva nella sezione Giunto: rotazione della finestra di ispezione Proprietà.

Questa casella di controllo è selezionata per impostazione predefinita.

- Per limitare la rotazione di un osso, specificate il valore minimo e massimo per i gradi di rotazione nella sezione Giunto: rotazione della finestra di ispezione Proprietà.

I gradi di rotazione si riferiscono all'osso principale. Nella parte superiore dell'osso viene visualizzato un arco che indica i gradi della libertà di rotazione.

- Per impostare un osso selezionato in relazione all'osso principale, disattivate la rotazione e la traslazione sull'asse X e Y.

Gli ossi diventano rigidi e seguono il movimento dell'osso principale.

- Per limitare la velocità del movimento di un osso selezionato, specificate un valore nel campo Velocità giunto nella finestra di ispezione Proprietà.

La velocità del giunto conferisce all'osso l'effetto del peso. Il valore massimo pari a 100% equivale a una velocità illimitata.

Vincolare il movimento degli ossi mediante blocco (solo CS5.5)

Potete impedire lo spostamento di ossi specifici bloccandoli sullo stage. Gli ossi bloccati vengono fissati nella posizione che occupano, mentre gli altri ossi ad essi collegati continuano a muoversi liberamente. Un esempio di applicazione di questa tecnica potrebbe essere una figura umana con gli ossi dei piedi bloccati in modo che non possano muoversi al di sopra o al di sotto del pavimento su cui si trova la figura.

Per fissare uno o più ossi sullo stage:

1. Fate clic su uno o più ossi sullo stage per selezionarli.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Posizionate il cursore del mouse sul giunto di un osso finché non verrà visualizzato il cursore Blocca, quindi fate clic sul giunto.
 - Nella sezione Posizione della finestra di ispezione Proprietà, selezionate la casella di controllo Blocca.

L'osso selezionato non può più spostarsi in nessuna direzione.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Pinning Support for IK](#) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com)
- Nota tecnica: [Unable to set an IK motion constraint on the last bone in a joint](#)

Aggiungere effetti molla agli ossi

[Torna all'inizio](#)

Due proprietà degli ossi consentono di aggiungere elasticità agli ossi IK. Le proprietà Intensità e Smorzamento degli ossi conferiscono un movimento fisico realistico agli ossi IK integrando la fisica dinamica nel sistema di cinematica inversa degli ossi. Queste proprietà consentono di creare più facilmente animazioni con proprietà fisiche sofisticate. Le proprietà Intensità e Smorzamento permettono di realizzare movimenti

realistici e altamente configurabili nelle animazioni degli ossi. È consigliabile impostare queste proprietà prima di aggiungere pose a un livello di posa.

Intensità La rigidità della molla. Più alto è il valore, più rigido risulta l'effetto molla.

Smorzamento La velocità di decadimento dell'effetto molla. Più alto è il valore, più rapida è la riduzione dell'effetto molla. Con il valore 0, l'effetto molla rimane inalterato a piena intensità per tutti i fotogrammi del livello di posa.

Per abilitare l'elasticità, selezionate uno o più ossi e impostate i valori Intensità e Smorzamento nella sezione Molla della finestra di ispezione Proprietà. Maggiore è l'intensità, più rigida diventa la molla. Lo smorzamento determina la velocità di attenuazione dell'effetto molla, quindi maggiore è il valore di smorzamento, più veloce è il completamento dell'animazione.

Per disattivare le proprietà Intensità e Smorzamento, selezionate il livello di posa nella linea temporale e deselectionate la casella di controllo Abilita nella sezione Molla della finestra di ispezione Proprietà. In questo modo potrete vedere sullo stage le pose che avete definito nel livello di posa senza l'effetto delle proprietà Molla.

I seguenti fattori incidono sull'aspetto finale dell'animazione degli ossi quando si utilizzano le proprietà Molla. Fate delle prove con impostazioni diverse per ciascuno di questi elementi per arrivare a ottenere l'effetto desiderato.

- Il valore della proprietà Intensità.
- Il valore della proprietà Smorzamento.
- Il numero di fotogrammi tra le pose nel livello di posa.
- Il numero totale di fotogrammi nel livello di posa.
- Il numero di fotogrammi tra la posa finale e l'ultimo fotogramma del livello di posa.

Altro materiale di riferimento

- Video: [Working with IK Spring properties](#) (7:50, Adobe TV)
- Video: (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com) [Spring for Bones](#)
- Articolo: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5](#) (Adobe.com)

Animare un'armatura

[Torna all'inizio](#)

Le armature in Flash vengono animate in modo diverso rispetto agli altri oggetti. Con le armature aggiungete semplicemente fotogrammi al livello di posa e riposizionate l'armatura sullo stage per creare un fotogramma chiave. I fotogrammi chiave nei livelli di posa sono detti pose. Dato che le armature IK vengono in genere utilizzate a scopo di animazione, ogni livello di posa agisce da livello di interpolazione in modo automatico.

I livelli di posa IK tuttavia sono diversi dai livelli di interpolazione, perché non è possibile interpolare le proprietà, ad eccezione della posizione dell'osso nel livello di posa. Per interpolare altre proprietà di un oggetto IK, ad esempio posizione, trasformazione, effetti colore o filtri, racchiudete l'armatura e gli oggetti associati in un clip filmato o in un simbolo grafico. Potete animare le proprietà del simbolo utilizzando il comando Inserisci > Interpolazione di movimento e il pannello Editor movimento.

Le armature IK possono inoltre essere animate mediante ActionScript 3.0 in fase runtime. Se prevedete di animare un'armatura con ActionScript, non potete animarla nella linea temporale. L'armatura può disporre di una sola posa nel livello di posa e tale posa deve trovarsi nel primo fotogramma nel quale l'armatura appare nel livello di posa.

Le seguenti risorse supplementari (in inglese) spiegano come animare un'armatura.

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\)](#) (2:41) (Adobe TV)
- Video: (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com) [Spring for Bones](#)
- Articolo: [Character animation with the Bone Tool in Flash](#) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool](#) (5:12) (YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool](#) (3:26) (YouTube.com)

Animare un'armatura nella linea temporale

Le armature IK sono posizionate nei livelli di posa nella linea temporale. Per animare armature nella linea temporale, inserite delle pose facendo clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma in un livello di posa e selezionando Inserisci posa. Modificate la configurazione dell'armatura mediante lo strumento Selezione. In Flash Professional le posizioni degli ossi nei fotogrammi tra le pose vengono interpolate automaticamente.

1. Nella linea temporale aggiungete i fotogrammi al livello di posa dell'armatura, se necessario, per fare spazio all'animazione che desiderate creare.

Per aggiungere fotogrammi, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Opzione (Macintosh) su un fotogramma nel livello di posa sulla destra di un fotogramma esistente e scegliete Inserisci fotogramma. I fotogrammi possono essere

aggiunti o eliminati in qualsiasi momento.

2. Per aggiungere una posa a un fotogramma nel livello di posa, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma in cui desiderate aggiungere la posa e quindi riposizionate l'armatura sullo stage.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Opzione (Macintosh) sul fotogramma nel livello di posa e scegliete Inserisci posa.
- Spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma in cui desiderate aggiungere la posa e quindi premete il tasto F6.

Viene inserita una posa nel livello di posa nel fotogramma corrente. Un indicatore di posa a forma di rombo nel fotogramma indica la nuova posa.

3. Aggiungete ulteriori pose in fotogrammi distinti per completare l'animazione in base alle vostre necessità.

4. Per modificare la lunghezza dell'animazione nella linea temporale, posizionate il cursore del mouse sull'ultimo fotogramma dell'armatura finché non viene visualizzato il cursore di ridimensionamento. Trascinate quindi l'ultimo fotogramma del livello di posa verso destra o sinistra per aggiungere o rimuovere fotogrammi.

I fotogrammi di posa vengono riposizionati in proporzione alla modifica della durata del livello e i fotogrammi compresi tra di essi vengono reinterpolati automaticamente. Per ridimensionare l'estensione dell'armatura nella linea temporale senza influire sulla posizione dei fotogrammi di posa, tenete premuto Maiusc e contemporaneamente trascinate l'ultimo fotogramma dell'estensione dell'armatura.

Quando avete finito, fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale per visualizzare un'anteprima dell'animazione. Potete vedere le posizioni dell'armatura interpolate tra i fotogrammi di posa.

Potete riposizionare l'armatura nei fotogrammi di posa o aggiungere nuovi fotogrammi di posa in qualunque momento.

Modificare la posizione delle pose in un'armatura

Potete modificare la posizione delle pose nei seguenti modi:

- Per spostare una posa in una nuova posizione, fate clic su una posa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi trascinatela nella posizione desiderata nell'armatura.
- Per copiare una posa in una nuova posizione, fate clic su una posa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi trascinatela nella posizione desiderata nell'armatura tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Tagliare, copiare e incollare. Fate clic sulla posa che desiderate tagliare o copiare tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi scegliete Taglia posa o Copia posa dal menu di scelta rapida.

Tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fate quindi clic sul fotogramma nell'estensione dell'armatura in cui desiderate incollare e scegliete Incolla posa dal menu di scelta rapida.

Applicare effetti di interpolazione aggiuntivi alle proprietà degli oggetti IK

Per applicare effetti interpolati a proprietà di oggetti IK diverse dalla posizione dell'osso, racchiudete l'oggetto in un clip filmato o in un simbolo grafico.

1. Selezionate l'armatura IK e tutti gli oggetti associati.

Per una forma IK potete semplicemente fare clic sulla forma. Per insiemi collegati di istanze di simboli, potete fare clic sul livello di posa nella linea temporale o trascinare un perimetro di selezione attorno a tutti i simboli collegati sullo stage.

2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl (Macintosh) mentre fate clic sulla selezione, quindi scegliete Converti in simbolo dal menu di scelta rapida.

3. Nella finestra di dialogo Converti in simbolo, specificate un nome per il simbolo e scegliete Clip filmato o Immagine dal menu Tipo. Fate clic su OK.

Viene creato automaticamente un simbolo con la propria linea temporale contenente il livello di posa per l'armatura.

4. Per utilizzare il nuovo simbolo nella linea temporale principale del file FLA, trascinate il simbolo dalla Libreria sullo stage.

Ora potete aggiungere effetti di interpolazione di movimento alla nuova istanza del simbolo sullo stage.

Potete nidificare i simboli contenenti le armature IK all'interno del numero di livelli di altri simboli nidificati necessari per creare l'effetto desiderato.

Preparare un'armatura per l'animazione runtime con ActionScript 3.0

Potete usare ActionScript 3.0 per controllare le armature IK collegate a forme o istanze di clip filmato. Non è invece possibile controllare con ActionScript le armature collegate a istanze di simboli grafici o di pulsanti.

Con ActionScript è possibile controllare solo armature con una posa singola. Le armature con più pose possono essere controllate solo nella linea temporale.

1. Con lo strumento Selezione selezionate un fotogramma in un livello di posa contenente un'armatura.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà scegliete Runtime dal menu Tipo.

La gerarchia può ora essere manipolata con ActionScript 3.0 in fase runtime.

Per impostazione predefinita, il nome dell'armatura nella finestra di ispezione Proprietà è uguale a quello del livello di posa. Utilizzate questo nome per fare riferimento all'armatura in ActionScript. Il nome può essere modificato nella finestra di ispezione Proprietà.

Aggiungere un andamento a un'animazione IK

[Torna all'inizio](#)

Con il termine andamento si indica la modifica della velocità di animazione nei fotogrammi intorno a ciascuna posa al fine di creare un movimento più realistico.

1. Selezionate un fotogramma tra due fotogrammi di posa nel livello di posa oppure un fotogramma di posa.

Fotogramma intermedio L'andamento influisce sui fotogrammi che si trovano tra i fotogrammi di posa a sinistra e a destra del fotogramma selezionato.

Fotogramma di posa L'andamento influisce sui fotogrammi che si trovano tra la posa selezionata e la posa successiva del livello.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà selezionate un tipo di andamento dal menu Andamento.

Andamenti semplici Quattro andamenti che rallentano il movimento nei fotogrammi che si trovano immediatamente prima o dopo il fotogramma selezionato.

Andamenti iniziale e finale Rallentano il movimento all'interno dei fotogrammi che si trovano immediatamente dopo il fotogramma di posa precedente e nei fotogrammi immediatamente prima del fotogramma di posa successivo.

Nota: *gli stessi tipi di andamento sono disponibili nell'Editor movimento quando utilizzate le interpolazioni di movimento. Potete visualizzare la curva di ogni tipo di andamento nell'Editor movimento quando selezionate un'interpolazione di movimento nella linea temporale.*

3. Nella finestra di ispezione Proprietà, specificate un valore per l'intensità dell'andamento.

L'intensità predefinita corrisponde a 0, che equivale a nessun andamento. Il valore massimo è -100, che applica l'effetto di andamento più significativo ai fotogrammi precedenti al fotogramma di posa. Il valore minimo è -100, che applica l'effetto di andamento più significativo ai fotogrammi immediatamente successivi al fotogramma di posa che li precede.

Quando avete finito, visualizzate sullo stage l'anteprima del movimento con l'andamento applicato. Fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale tra i due fotogrammi di posa in corrispondenza dei quali avete applicato l'andamento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Interpolazioni di movimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

La linea temporale

La linea temporale

Modificare l'aspetto della linea temporale

Ridimensionare la linea temporale

Spostare l'indicatore di riproduzione

[Torna all'inizio](#)

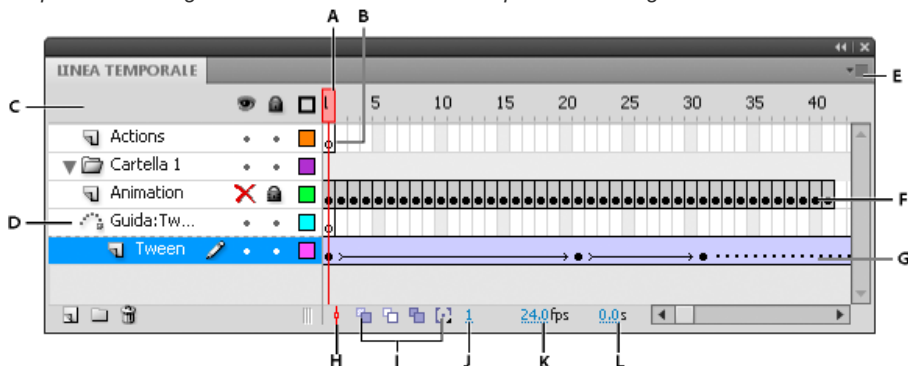
La linea temporale

La linea temporale consente di organizzare il contenuto di un documento in livelli e fotogrammi e di controllarlo nel tempo. Come le pellicole fotografiche, anche i documenti Flash Professional suddividono gli intervalli di tempo in fotogrammi. I livelli sono paragonabili a più pellicole sovrapposte, ciascuna contenente un'immagine diversa che viene visualizzata nello stage. I componenti principali della linea temporale sono i livelli, i fotogrammi e l'indicatore di riproduzione.

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

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

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



Parti di una linea temporale

A. Indicatore di riproduzione **B.** Fotogramma chiave vuoto **C.** Intestazione della linea temporale **D.** Icona livello guida **E.** Menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi **F.** Animazione fotogramma per fotogramma **G.** Animazione interpolata **H.** Pulsante Centra fotogramma **I.** Pulsanti Onion skin **J.** Indicatore Fotogramma corrente **K.** Indicatore Frequenza fotogrammi **L.** Indicatore Tempo trascorso

La linea temporale indica dove è presente un'animazione all'interno di un documento, ad esempio animazioni fotogramma per fotogramma, animazioni interpolate e tracciati di movimento.

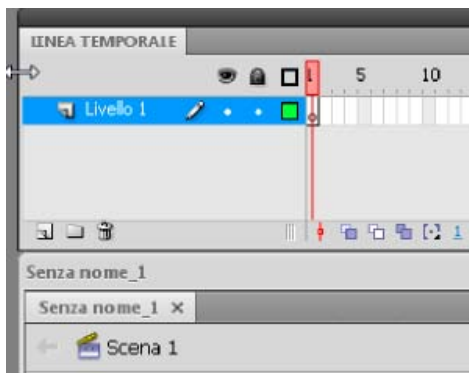
I controlli nella sezione dei livelli della linea temporale consentono di mostrare, nascondere, bloccare o sbloccare i livelli nonché visualizzarne il contenuto come contorno. È possibile trascinare i fotogrammi della linea temporale in una nuova posizione sullo stesso livello o su un livello diverso.

[Torna all'inizio](#)

Modificare l'aspetto della linea temporale

Per impostazione predefinita, la linea temporale viene visualizzata sotto la finestra del documento principale. Per cambiarne la posizione, staccate la linea temporale dalla finestra del documento in modo da visualizzarla in una finestra distinta, eventualmente agganciabile a qualunque altro pannello. Potete anche nascondere la linea temporale.

Per cambiare il numero di livelli e fotogrammi visibili, ridimensionate la linea temporale. Per visualizzare i livelli aggiuntivi quando la linea temporale contiene più livelli di quanti possano essere visualizzati, usate le barre di scorrimento sul lato destro della linea temporale.

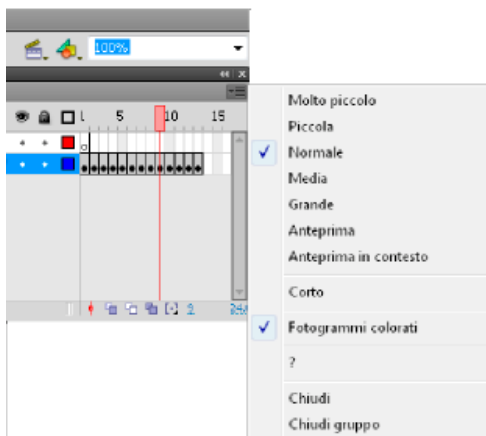


Trascinamento della linea temporale

- Per spostare la linea temporale quando è agganciata alla finestra del documento, trascinare la linguetta della barra del titolo situata nell'angolo superiore sinistro della linea temporale.
- Per agganciare una linea temporale non agganciata alla finestra dell'applicazione, trascinare la linguetta della barra del titolo nella parte inferiore della finestra del documento.
- Per agganciare la linea temporale ad altri pannelli, trascinare la linguetta della barra del titolo nella posizione desiderata. Per impedire l'aggancio della linea temporale ad altri pannelli, premere Ctrl mentre trascinare. Una barra blu indica la posizione in cui la linea temporale verrà agganciata.
- Per allungare o abbreviare i campi dei nomi dei livelli nel pannello della linea temporale, trascinare la barra che separa i nomi dei livelli e l'area dei fotogrammi.

Modificare la visualizzazione dei fotogrammi nella linea temporale

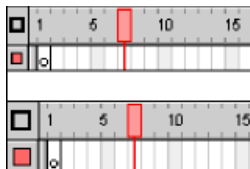
1. Per visualizzare il menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi, fare clic sul pulsante corrispondente nell'angolo superiore destro della linea temporale.



Menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi.

2. Selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

- Per cambiare la larghezza delle celle dei fotogrammi, scegliete Molto piccolo, Piccolo, Normale, Medio o Grande. L'impostazione Grande per l'ampiezza del fotogramma è utile per visualizzare i dettagli delle forme d'onda sonore.
- Per diminuire l'altezza delle righe delle celle del fotogramma, selezionate Corto.



Opzioni di visualizzazione dei fotogrammi Normale e Corto.

- Per attivare o disattivare la colorazione delle sequenze di fotogrammi, selezionare Fotogrammi colorati.
- Per visualizzare le anteprime del contenuto di ciascun fotogramma ridimensionato in base ai fotogrammi della linea temporale, selezionare Anteprima. Questa procedura può cambiare le dimensioni del contenuto e richiedere spazio aggiuntivo sullo schermo.
- Per visualizzare le anteprime di ciascun fotogramma intero, incluso lo spazio vuoto, selezionare Anteprima in contesto. Questa opzione è utile per osservare lo spostamento degli elementi nei relativi fotogrammi durante l'animazione; tuttavia le anteprime risultano

generalmente più piccole rispetto a quelle ottenute con l'opzione Anteprima.

Modificare l'altezza di un livello nella linea temporale

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'icona del livello, a sinistra del nome del livello, nella finestra Linea temporale.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionate il livello nella linea temporale e scegliete **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**.

2. Nella finestra di dialogo Proprietà livello, selezionate un'opzione per Altezza livello, quindi fate clic su OK.

Ridimensionare la linea temporale

[Torna all'inizio](#)

- Se la linea temporale è agganciata alla finestra dell'applicazione principale, trascinate la barra che separa la linea temporale dall'area dello stage.
- Se la linea temporale non è agganciata alla finestra dell'applicazione principale, trascinate l'angolo inferiore destro (Windows) o il pulsante di dimensionamento nell'angolo inferiore destro (Macintosh).

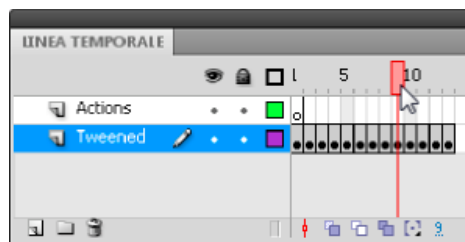
Spostare l'indicatore di riproduzione

[Torna all'inizio](#)

L'indicatore di riproduzione rosso sulla linea temporale si sposta mentre un documento viene riprodotto, per indicare il fotogramma attualmente visualizzato sullo stage. L'intestazione della linea temporale mostra i numeri dei fotogrammi dell'animazione. Per visualizzare un fotogramma sullo stage, spostate l'indicatore di riproduzione sul relativo fotogramma nella linea temporale.

Per visualizzare un fotogramma specifico quando il numero dei fotogrammi è elevato e non è possibile visualizzarli tutti nella linea temporale contemporaneamente, spostate l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale.

- Per accedere a un fotogramma specifico, fate clic sulla sua posizione nell'intestazione della linea temporale oppure trascinate l'indicatore di riproduzione nella posizione desiderata.
- Per centrare la linea temporale sul fotogramma corrente, fate clic sul pulsante Centra fotogramma nella parte inferiore della linea temporale.
- (Solo CS5.5) Per riprodurre, riavvolgere, andare avanti e tornare indietro nella linea temporale, utilizzate il pulsante Riproduci nella parte inferiore del pannello Linea temporale.
- (Solo CS5.5) Per ripetere ciclicamente un intervallo specifico di fotogrammi, fate clic sul pulsante Ciclo nella parte inferiore del pannello Linea temporale. Spostare quindi i marcatori dell'intervallo di fotogrammi sul primo e sull'ultimo fotogramma che si desidera ripetere ciclicamente.



Spostamento dell'indicatore di riproduzione

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Operazioni con le linee temporali](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i simboli

Informazioni sui simboli

Creare simboli

Convertire l'animazione sullo stage in un clip filmato simbolo

Duplicare i simboli

Modificare i simboli

Informazioni sui simboli

[Torna all'inizio](#)

Un simbolo può essere costituito da un'immagine, un pulsante o un clip filmato che viene creato nell'ambiente di creazione di Flash Professional oppure utilizzando le classi Button (AS 2.0), SimpleButton (AS 3.0) e MovieClip. Successivamente, il simbolo può essere riutilizzato più volte nello stesso documento o in altri documenti.

Un simbolo può includere immagini importate da un'altra applicazione. Inoltre, qualsiasi simbolo creato entra automaticamente a far parte della libreria del documento corrente.

Un'istanza è una copia di un simbolo situata sullo stage o nidificata all'interno di un altro simbolo. Un'istanza può differire dal rispettivo simbolo principale in termini di colore, dimensioni e funzione. La modifica di un simbolo comporta l'aggiornamento di tutte le istanze del simbolo esistenti, mentre la modifica di un'istanza è limitata all'istanza stessa.

L'uso dei simboli all'interno di un documento comporta una riduzione significativa delle dimensioni del file; il salvataggio di numerose istanze di un simbolo richiede, infatti, uno spazio di memorizzazione inferiore rispetto al salvataggio di più copie del suo contenuto. Ad esempio, per ridurre le dimensioni dei file dei documenti potete convertire in simboli le immagini statiche, quali le immagini dello sfondo, per poi riutilizzarli. Inoltre, l'uso di simboli consente di velocizzare la riproduzione dei file SWF, in quanto il simbolo deve essere scaricato in Flash® Player una sola volta.

È possibile condividere i simboli tra i documenti come elementi di una libreria condivisa durante la fase di creazione o di runtime. Nel caso degli elementi condivisi in fase di runtime, potete collegare gli elementi contenuti in un documento di origine a qualsiasi numero di documenti di destinazione senza eseguirne l'importazione in tali documenti. Nel caso degli elementi condivisi in fase di creazione, invece, potete aggiornare o sostituire un simbolo con qualsiasi altro simbolo disponibile nella rete locale.

Se nella libreria importate elementi con lo stesso nome di elementi già esistenti, potete risolvere i conflitti tra i nomi senza sovrascrivere gli elementi preesistenti.

Ulteriori informazioni introduttive sui simboli sono disponibili nelle seguenti risorse:

- Adobe TV: [Understanding symbols \(2:28\)](#)
- Adobe Video Workshop: [Creare e usare simboli e istanze \(CS3\) \(7:12\)](#) (Il video fa riferimento a Flash Professional CS3, ma le informazioni sono ancora valide.)
- Articolo di Flash Professional Design Center: [Using Flash for the first time – Part 1: Building a banner](#)

Tipi di simboli

Ogni simbolo è dotato della propria linea temporale e di uno stage, completi di livelli. Alla linea temporale di un simbolo potete aggiungere fotogrammi, fotogrammi chiave e livelli, analogamente a quanto avviene per la linea temporale principale. Quando create un simbolo, dovete definirne il tipo.

- Utilizzate i simboli grafici  per le immagini statiche e per creare animazioni riutilizzabili collegate alla linea temporale principale. I simboli grafici funzionano in sincronia con la linea temporale principale. L'audio e i comandi interattivi non funzionano in una sequenza di animazione di simboli grafici. I simboli grafici aggiungono meno peso ai file FLA rispetto ai pulsanti o ai clip filmato in quanto non contengono una linea temporale.
- Utilizzate i simboli di pulsante  per creare pulsanti interattivi che rispondano ai clic o ai passaggi del mouse oppure ad altre azioni. Dovete definire le immagini associate ai diversi stati del pulsante, quindi assegnare azioni a un'istanza del pulsante. Per maggiori informazioni, vedete Gestione degli eventi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Gestione degli eventi](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.
- Utilizzate i simboli di clip filmato  per creare animazioni riutilizzabili. I clip filmato dispongono di una propria linea temporale con più fotogrammi che è indipendente dalla linea temporale principale. Si deve pensarli come nidificati all'interno di una linea temporale principale che può contenere comandi interattivi, audio e addirittura altre istanze di clip filmato. Potete inoltre posizionare istanze di clip filmato all'interno della linea temporale di un simbolo di pulsante per creare pulsanti animati. I clip filmato possono anche essere integrati con codice ActionScript®.
- Utilizzate i simboli di carattere per esportare un carattere e usarlo in altri documenti Flash Professional.

Flash Professional è dotato di componenti incorporati, ovvero clip filmato con parametri definiti, che potete utilizzare per aggiungere con facilità al documento elementi di interfaccia utente quali pulsanti, caselle di controllo o barre di scorrimento. Per maggiori informazioni, vedete Informazioni sui componenti in [Uso dei componenti ActionScript 2.0](#) o [Informazioni sui componenti ActionScript 3.0](#) in *Uso dei componenti ActionScript 3.0*.

Nota: per visualizzare in anteprima l'animazione nelle istanze di componenti e la modifica in scala a 9 porzioni dei clip filmato nell'ambiente di creazione di Flash Professional, selezionate **Controllo > Attiva anteprima dal vivo**.

Creare simboli

[Torna all'inizio](#)

Potete creare un simbolo da oggetti selezionati sullo stage, creare un simbolo vuoto e definirne o importarne il contenuto in modalità di modifica dei simboli, oppure creare simboli di carattere in Flash Professional. I simboli possono contenere tutte le funzionalità di Flash Professional, compresa l'animazione.

Avvalendovi dei simboli con animazione, potete creare applicazioni Flash Professional con molto movimento, riducendo al minimo le dimensioni del file. Valutate la possibilità di creare un'animazione in un simbolo quando vi è un'azione ripetitiva o ciclica, ad esempio il sollevamento e l'abbassamento delle ali di un uccello.

Per aggiungere simboli al documento, utilizzate gli elementi di una libreria condivisa durante la fase di creazione o di runtime.

Convertire in simbolo elementi selezionati

1. Selezionate uno o più elementi sullo stage. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Elabora > Converti in simbolo**.
 - Trascinate l'elemento selezionato nel pannello Libreria.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate **Converti in simbolo** dal menu di scelta rapida.
2. Nella finestra di dialogo **Converti in simbolo**, immettete il nome del simbolo e selezionate il comportamento.
3. Fate clic nella griglia di registrazione per posizionare il punto di registrazione del simbolo.
4. Fate clic su **OK**.

Flash Professional aggiunge il simbolo alla libreria. La selezione sullo stage diventerà un'istanza del simbolo. Una volta creato un simbolo, potete modificarlo in modalità di modifica dei simboli o selezionando **Modifica > Modifica simboli**, oppure modificarlo nel contesto dello stage selezionando **Modifica > Modifica in posizione**. Potete anche modificare il punto di registrazione di un simbolo.

Creare un simbolo vuoto

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Inserisci > Nuovo simbolo**.
 - Fate clic sul pulsante **Nuovo simbolo** visualizzato nella parte inferiore sinistra del pannello Libreria.
 - Selezionate **Nuovo simbolo** dal menu del pannello Libreria visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Libreria.
2. Nella finestra di dialogo **Crea nuovo simbolo**, immettete il nome del simbolo e selezionate il comportamento.
3. Fate clic su **OK**.

Flash Professional aggiunge il simbolo alla libreria e passa alla modalità di modifica dei simboli. In tale modalità, il nome del simbolo viene visualizzato sopra l'angolo superiore sinistro dello stage e un mirino indica il punto di registrazione del simbolo.

4. Per creare il contenuto del simbolo, utilizzate la linea temporale, disegnate con gli appositi strumenti, importate i media o create istanze di altri simboli.
5. Per tornare alla modalità di modifica del documento, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante **Indietro**.
 - Selezionate **Modifica > Modifica documento**.
 - Fate clic sul nome della scena nella barra di modifica.

Quando create un simbolo, il punto di registrazione viene posizionato al centro della finestra in modalità di modifica dei simboli. Potete posizionare il contenuto del simbolo nella finestra in relazione al punto di registrazione. Per modificare il punto di registrazione quando modificate un simbolo, potete spostare il contenuto del simbolo in relazione al punto di registrazione.

Convertire l'animazione sullo stage in un clip filmato simbolo

[Torna all'inizio](#)

Per riutilizzare una sequenza animata sullo stage o per modificarla come istanza, selezionatela e salvatela come simbolo di clip filmato.

1. Nella linea temporale principale selezionate ogni fotogramma in ogni livello dell'animazione sullo stage che desiderate usare. Per

informazioni sulla selezione dei fotogrammi, vedete Inserire fotogrammi nella linea temporale.

2. Per duplicare il simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su qualsiasi fotogramma selezionato, quindi selezionate Copia fotogrammi dal menu di scelta rapida. Per eliminare la sequenza dopo averla convertita in clip filmato, selezionate Taglia.
- Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Per eliminare la sequenza dopo averla convertita in clip filmato, selezionate Taglia fotogrammi.

3. Deselezionate la selezione e accertatevi che sullo stage non sia selezionato nulla. Selezionate Inserisci > Nuovo simbolo.

4. Assegnate un nome al simbolo. In Tipo, selezionate Clip filmato e fate clic su OK.

5. Nella linea temporale fate clic sul primo fotogramma del primo livello, quindi selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Questa operazione consente di incollare i fotogrammi (e gli eventuali livelli con i relativi nomi) che sono stati copiati dalla linea temporale principale nella linea temporale del simbolo del 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 riutilizzare.

6. Per tornare alla modalità di modifica del documento, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Indietro.
- Selezionate Modifica > Modifica documento.
- Fate clic sul nome della scena sulla barra Modifica, visualizzata sopra lo stage.

Duplicare i simboli

[Torna all'inizio](#)

La duplicazione di un simbolo consente di usare un simbolo esistente come punto iniziale per la creazione di un simbolo.

Potete anche utilizzare le istanze per creare versioni del simbolo con aspetti diversi.

Duplicare un simbolo utilizzando il pannello Libreria

❖ Selezionate un simbolo nel pannello Libreria ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Duplica dal menu di scelta rapida.
- Selezionate Duplica del menu del pannello Libreria.

Duplicare un simbolo selezionando un'istanza

1. Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage.
2. Selezionate Elabora > Simbolo > Duplica simbolo.

Il simbolo viene duplicato e l'istanza viene sostituita con un'istanza del simbolo duplicato.

Modificare i simboli

[Torna all'inizio](#)

Quando modificate un simbolo, Flash Professional ne aggiorna tutte le istanze all'interno del documento. I simboli possono essere modificati nei seguenti modi:

- In contesto con gli altri oggetti sullo stage mediante il comando Modifica in posizione. In tal caso, gli altri oggetti appaiono disattivati per distinguerli dal simbolo che state modificando e il nome del simbolo in corso di modifica viene visualizzato in una barra di modifica nella parte superiore dello stage, a destra del nome della scena corrente.
- In una finestra separata mediante il comando Modifica in nuova finestra. La modifica di un simbolo in una finestra separata consente di visualizzare contemporaneamente il simbolo e la linea temporale principale. Il nome del simbolo che state modificando viene visualizzato nella barra di modifica, nella parte superiore dello stage.

Infine potete modificare il simbolo passando dalla finestra in cui è visualizzato lo stage in una visualizzazione in cui compare solo il simbolo, utilizzando la modalità di modifica dei simboli. Il nome del simbolo in corso di modifica viene visualizzato nella barra di modifica nella parte superiore dello stage, a destra del nome della scena corrente.

Quando modificate un simbolo, Flash Professional ne aggiorna tutte le istanze presenti nel documento, riportandovi le modifiche. Mentre state modificando un simbolo, potete utilizzare degli strumenti di disegno, importare elementi multimediali o creare istanze di altri simboli.

- Per cambiare il punto di registrazione di un simbolo (il punto identificato dalle coordinate 0, 0), utilizzate un qualunque metodo di modifica dei simboli.

Modificare un simbolo in posizione

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic su un'istanza del simbolo sullo stage.
 - Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica in posizione.
 - Selezionate un'istanza del simbolo, quindi selezionate Modifica > Modifica in posizione.
2. Modificate il simbolo.
 3. Per modificare il punto di registrazione, trascinate il simbolo sullo stage. Un mirino indica la posizione del punto di registrazione.
 4. Per uscire dalla modalità Modifica in posizione e tornare alla modalità di modifica del documento, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Indietro.
 - Selezionate il nome della scena corrente dal menu Scena nella barra di modifica.
 - Selezionate Modifica > Modifica documento.
 - Fate doppio clic all'esterno del contenuto del simbolo.

Modificare un simbolo in una nuova finestra

1. Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica in nuova finestra.
2. Modificate il simbolo.
3. Per modificare il punto di registrazione, trascinate il simbolo sullo stage. Un mirino indica la posizione del punto di registrazione.
4. Fate clic sulla casella Chiudi nell'angolo superiore destro (Windows) o nell'angolo superiore sinistro (Macintosh) per chiudere la nuova finestra, quindi fate clic nella finestra principale del documento per tornare a modificare il documento principale.

Modificare un simbolo in modalità di modifica dei simboli

1. Effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare il simbolo:
 - Fate doppio clic sull'icona del simbolo nel pannello Libreria.
 - Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica in posizione dal menu di scelta rapida.
 - Selezionate un'istanza del simbolo, quindi Modifica > Modifica simboli.
 - Selezionate il simbolo nel pannello Libreria e selezionate Modifica dal menu del pannello, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul simbolo nel pannello Libreria, quindi selezionate Modifica.
2. Modificate il simbolo.
3. Per uscire dalla modalità di modifica dei simboli e continuare a modificare il documento, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Indietro a sinistra della barra Modifica, visualizzata nella parte superiore dello stage.
 - Selezionate Modifica > Modifica documento.
 - Fate clic sul nome della scena sulla barra Modifica, visualizzata nella parte superiore dello stage.
 - Fate doppio clic all'esterno del contenuto del simbolo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Creazione di pulsanti](#)

 [Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Animazione

[Five steps to learning Flash Professional](#)

articolo (21 maggio 2013)

Questa guida di apprendimento vi aiuterà a fare esperienza rapidamente e a conseguire una profonda conoscenza di come si sviluppano progetti e applicazioni con Adobe Flash Professional CS6.

[Esercitazioni video Learn Flash Professional CS6](#)

esercitazione (28 agosto 2012)

Imparate a conoscere gli elementi fondamentali di Flash CS6 con le guide introduttive e le esercitazioni sulle nuove funzioni preparate dagli esperti del prodotto.

[Altering the Curve of a motion](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

Questo video insegna a modificare la curva di un movimento in Flash CS5.

[Graphic Effects Learning Guide for Flash](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

esercitazione

Adobe Flash Professional CS5 offre una serie di funzioni che consentono di produrre effetti grafici di forte impatto, per migliorare l'aspetto e l'esperienza utente dei vostri progetti. La guida Graphic Effects Learning Guide for Flash prende in esame proprio queste funzioni, da quelle più semplici relative come l'uso di porzioni mosaico e metodi di fusione ai concetti più avanzati come l'animazione dei filtri e l'applicazione di maschere mediante ActionScript. Leggete le sezioni seguenti per approfondire gli argomenti che vi interessano.

[Spring for Bones](#)

Paul Trani (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

In questo video Paul spiega non solo come usare la cinematica inversa in Flash, ma anche come rendere più realistico aggiungendogli un'elasticità naturale.

[Text Layout Framework](#)

Paul Trani (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

Guardate Paul Trani che illustra alcune delle nuove funzioni di layout del testo introdotte in Flash Professional CS5.

[Using the Deco Tool](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

In questo video imparerete a conoscere il ridimensionamento in base al contenuto in Flash CS5.

[Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional](#)

Tommi West (16 febbraio 2012)

esercitazione

Questa serie di articoli illustra gli errori di authoring più comuni che possono causare problemi nei progetti Adobe Flash Professional e propone varie tecniche da adottare per evitarli. Le istruzioni fornite indicano anche vari modi per lavorare più efficientemente e ridurre l'incidenza di problemi di prestazioni ed errori in runtime.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Animazione con interpolazione di movimento

[Informazioni sull'animazione interpolata](#)

[Applicazione di preimpostazioni di movimento](#)

[Creare un'animazione interpolata](#)

[Modificare il tracciato del movimento di un'animazione interpolata](#)

[Modificare estensioni di interpolazione di animazione nella linea temporale](#)

[Operazioni con le interpolazioni di movimento salvate come file XML](#)

 (Obsoleto a partire da Flash Professional CC) [Modifica delle curve di proprietà di animazione con l'Editor movimento](#)

 (Obsoleto a partire da Flash Professional CC) [Applicazione di un andamento alle animazioni interpolate](#)

Informazioni sull'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)

Prima di iniziare

Nota: come la maggior parte degli elementi in Flash, l'animazione non richiede necessariamente l'uso di codice ActionScript. Tuttavia, se lo desiderate, potete creare animazioni con ActionScript.

Prima di creare interpolazioni, è importante capire i seguenti concetti di Flash Pro:

- Disegnare sullo stage
- Livelli della linea temporale e ordine di impilamento degli oggetti all'interno di un unico livello o su più livelli.
- Spostamento e trasformazione di oggetti sullo stage e nella finestra di ispezione Proprietà.
- Uso della linea temporale, durata degli oggetti e selezione di oggetti in specifici punti temporali. Vedete [Fotogrammi e fotogrammi chiave](#) per apprendere le nozioni fondamentali.
- Simboli e proprietà dei simboli I tipi di simboli interpolabili includono clip filmato, pulsanti e grafica. Anche il testo è interpolabile.
- Simboli nidificati. Le istanze di simbolo possono essere nidificate all'interno di altri simboli.
- Facoltativo: modifica della curva di Bezier mediante gli strumenti Selezione e Sottoselezione. Tali strumenti possono essere utilizzati per modificare i tracciati del movimento di interpolazione.

Per ulteriori informazioni su questi concetti, vedete l'elenco dei collegamenti in fondo a questa pagina.

Informazioni sulle interpolazioni di movimento

Una [interpolazione di movimento](#) è un'animazione creata specificando valori differenti per la proprietà di un oggetto in fotogrammi diversi. In Flash Pro i valori della proprietà dei fotogrammi intermedi vengono calcolati automaticamente. Con il termine interpolazione si definisce l'operazione che consente di riempire con dati sconosciuti un'area tra due valori conosciuti.

Ad esempio, potete inserire un simbolo a sinistra dello stage nel fotogramma 1 e spostarlo a destra dello stage nel fotogramma 20. Quando create un'interpolazione, Flash Pro calcola tutte le posizioni intermedie del clip filmato. Il risultato è un'animazione del simbolo che si sposta da sinistra a destra, dal fotogramma 1 al fotogramma 20. In ogni fotogramma intermedio, Flash Pro sposta il clip filmato di un ventesimo della distanza tra le due posizioni dello stage.

Un'estensione di interpolazione è un gruppo di fotogrammi della linea temporale in cui un oggetto presenta una o più proprietà che cambiano nel tempo. Un'estensione di interpolazione viene visualizzata sulla linea temporale come un gruppo di fotogrammi su un unico livello con uno sfondo blu. Queste estensioni di interpolazione possono essere selezionate come singoli oggetti e trascinate da una posizione a un'altra sulla linea temporale o in un altro livello. In ogni singola estensione di interpolazione è possibile animare un solo oggetto sullo stage. Tale oggetto è definito l'*oggetto target* dell'estensione di interpolazione.

Un *fotogramma chiave di proprietà* è un fotogramma all'interno di un'estensione di interpolazione in cui sono definiti in modo esplicito uno o più valori di proprietà per l'oggetto target dell'interpolazione. Tali proprietà possono includere la posizione, l'alfa (trasparenza), la tinta del colore e così via. Ogni proprietà che definite dispone di fotogrammi chiave di proprietà propri. Se impostate più di una proprietà in un solo fotogramma, i fotogrammi chiave di proprietà per ognuna di tali proprietà vengono inseriti nel fotogramma. Potete visualizzare ogni proprietà di un'estensione di interpolazione e i relativi fotogrammi chiave di proprietà in Editor movimento. Potete inoltre scegliere il tipo di fotogramma chiave di proprietà da visualizzare nella linea temporale dal menu di scelta rapida dell'estensione di interpolazione.

Nell'esempio precedente relativo all'interpolazione di un clip filmato dal fotogramma 1 al fotogramma 20, i fotogrammi 1 e 20 sono fotogrammi chiave di proprietà. In Flash potete utilizzare la finestra di ispezione Proprietà, l'Editor movimento e molti altri strumenti per definire i valori delle proprietà che desiderate animare. Potete specificare questi valori di proprietà nei fotogrammi di vostra scelta. I necessari fotogrammi chiave di

proprietà vengono aggiunti automaticamente da Flash Pro all'estensione di interpolazione. Flash Pro interpola i valori di ognuna di queste proprietà nei fotogrammi che si trovano tra i fotogrammi chiave di proprietà che avete creato.

Nota: a partire da Flash Professional CS4, i concetti di "fotogramma chiave" e "fotogramma chiave di proprietà" sono cambiati. Il termine "fotogramma chiave" si riferisce a un fotogramma nella linea temporale in cui l'istanza di un simbolo appare sullo stage per la prima volta. Il termine distinto "fotogramma chiave di proprietà" si riferisce invece a un valore definito per una proprietà di un oggetto in una posizione temporale o un fotogramma particolare all'interno di un'interpolazione di movimento.

Se durante l'interpolazione un oggetto interpolato cambia posizione sullo stage, all'estensione di interpolazione viene associato un tracciato di movimento che mostra il percorso effettuato dall'oggetto interpolato durante il movimento sullo stage. Potete modificare il tracciato del movimento sullo stage tramite gli strumenti Selezione, Sottoselezione, Converti punto di ancoraggio, Rimuovi punto di ancoraggio e Trasformazione libera e i comandi del menu **Elabora**. Nessun tracciato di movimento viene visualizzato sullo stage se non interpolate la posizione. Potete anche applicare un percorso esistente come tracciato del movimento incollando il percorso sull'estensione di interpolazione nella linea temporale.

L'animazione interpolata è efficace per creare movimento e cambiamenti nel tempo, limitando al contempo le dimensioni del file. Nell'animazione interpolata, solo i valori dei fotogrammi chiave di proprietà specificati vengono memorizzati nel file FLA e pubblicati nel file SWF.

Oggetti e proprietà interpolabili

Tra i tipi di oggetti che possono essere interpolati vi sono clip filmato, simboli grafici e di pulsanti e campi di testo. Le proprietà degli oggetti che possono essere interpolate includono:

- Posizione X e Y 2D
- Posizione Z 3D (solo clip filmato)
- Rotazione 2D (intorno all'asse z)
- Rotazione 3D X, Y e Z (solo clip filmato)

Il movimento 3D richiede che nelle impostazioni di pubblicazione il file FLA sia associato ad ActionScript 3.0 e Flash Player 10 o successivo. Anche Adobe AIR supporta il movimento 3D.

- Inclinazione X e Y
- Scala X e Y
- Effetti colore

Gli effetti colore sono: alfa (trasparenza), luminosità, tinta e impostazioni colore avanzate. Possono essere interpolati solo sui simboli e sul testo TLF. Interpolando queste proprietà, potete applicare agli oggetti un effetto di dissolvenza da un colore a un altro.

Per interpolare un effetto colore sul testo classico, convertite il testo in simbolo.

- Proprietà di filtro (i filtri non possono essere applicati ai simboli grafici)

Differenze tra interpolazioni di movimento e interpolazioni classiche

Flash Pro supporta due diversi tipi di interpolazioni per la creazione di movimento: Le *interpolazioni di movimento*, introdotte con Flash CS4 Professional, sono potenti e semplici da creare. Le interpolazioni di movimento forniscono il massimo grado di controllo sull'animazione interpolata. Le *interpolazioni classiche*, che comprendono tutte le interpolazioni create nelle versioni precedenti di Flash Pro, sono più complesse da creare. Mentre le interpolazioni di movimento forniscono maggior controllo su un'interpolazione, le interpolazioni classiche offrono alcune specifiche funzionalità necessarie a determinati utenti.

Qui di seguito sono indicate alcune delle differenze tra le interpolazioni di movimento e le interpolazioni classiche:

- Con le interpolazioni classiche vengono utilizzati fotogrammi chiave, ovvero fotogrammi in cui è presente una nuova istanza di un oggetto. Le interpolazioni di movimento possono essere associate a una sola istanza di oggetto e vengono utilizzate con fotogrammi chiave di proprietà anziché fotogrammi chiave.
- Un'interpolazione movimento è composta da un oggetto target per tutta l'estensione di interpolazione. L'interpolazione classica consente di eseguire un'interpolazione tra due fotogrammi chiave contenenti istanze dello stesso simbolo o di simboli differenti.
- Entrambi i tipi consentono l'interpolazione solo di specifici tipi di oggetti. Quando applicate un'interpolazione di movimento a tipi di oggetti non consentiti, Flash offre la possibilità di convertirli in un clip filmato quando viene creata l'interpolazione. Se applicate un'interpolazione classica, gli oggetti vengono convertiti in simboli grafici.
- Le interpolazioni di movimento considerano il testo come un tipo di oggetto interpolabile e non convertono gli oggetti di testo in clip filmato. Le interpolazioni classiche convertono gli oggetti testo in simboli grafici.
- In un'estensione di interpolazione di movimento non sono consentiti script di fotogrammi. Con le interpolazioni classiche potete utilizzare script di fotogrammi.
- Gli script di oggetti in un target di interpolazione non possono cambiare nel corso dell'estensione di interpolazione di movimento.
- Le estensioni di interpolazione di movimento possono essere allungate e ridimensionate nella linea temporale e vengono considerate un oggetto unico. Le interpolazioni classiche sono composte da gruppi di fotogrammi selezionabili individualmente nella linea temporale.

- Per selezionare fotogrammi singoli in un'estensione di interpolazione di movimento, fate clic sui fotogrammi tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).
- Con le interpolazioni classiche, potete applicare andamenti ai gruppi di fotogrammi presenti tra i fotogrammi chiave all'interno dell'interpolazione. Con le interpolazioni di movimento, su tutta la lunghezza di un'estensione di interpolazione di movimento possono essere applicati degli andamenti. Per applicare degli andamenti a specifici fotogrammi di un'interpolazione di movimento dovete creare una curva di andamento personalizzata.
- Potete utilizzare le interpolazioni classiche per creare un'animazione tra effetti di colore diversi, quali la tinta e la trasparenza alfa. Le interpolazioni di movimento possono applicare un solo effetto di colore per interpolazione.
- Solo le interpolazioni di movimento possono essere utilizzate per l'animazione degli oggetti 3D. Non potete animare un oggetto 3D mediante un'interpolazione classica.
- Solo le interpolazioni di movimento possono essere salvate come preimpostazioni di movimento.
- Con le interpolazioni di movimento, non potete scambiare i simboli o impostare il numero di fotogramma di un simbolo grafico affinché venga visualizzato in un fotogramma chiave di una proprietà. Le animazioni che comprendono queste tecniche richiedono le interpolazioni classiche.
- Sullo stesso livello possono essere presenti più interpolazioni classiche o di movimento, ma non entrambi i tipi di interpolazione.

Altro materiale di riferimento

Gli articoli e le risorse seguenti trattano delle differenze tra interpolazioni di movimento e interpolazioni classiche:

- [Creating a simple animation in Flash](#) (Adobe.com)
- [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Adobe.com)
- Jen DeHaan ha scritto un post molto utile sul modello di movimento in Flash Pro e sulle differenze tra le interpolazioni di movimento e le interpolazioni classiche nel suo blog [Flashthusiast.com](#).

Applicazione di preimpostazioni di movimento

[Torna all'inizio](#)

Le preimpostazioni di movimento sono [interpolazioni di movimento](#) preconfigurate che potete applicare a un oggetto sullo stage. Semplicemente, selezionate l'oggetto e fate clic sul pulsante Applica nel pannello Preimpostazioni di movimento.

Grazie alle preimpostazioni di movimento potrete imparare rapidamente a inserire animazioni in Flash Pro. Una volta capito come funzionano le preimpostazioni, creare le vostre animazioni sarà semplicissimo.

Potete inoltre creare e salvare le vostre preimpostazioni predefinite personalizzate. ad esempio da preimpostazioni di movimento esistenti che avete modificato o interpolazioni personalizzate che avete creato direttamente.

Il pannello Preimpostazioni di movimento consente anche di importare ed esportare le preimpostazioni. Potete condividere le preimpostazioni con i vostri collaboratori oppure utilizzare le preimpostazioni condivise dai membri della comunità dei designer Flash Pro.

L'uso delle preimpostazioni consente di ridurre notevolmente i tempi di produzione durante la progettazione e lo sviluppo dei progetti, in particolare se utilizzate spesso interpolazioni simili.

Nota: *le preimpostazioni di movimento possono contenere solo interpolazioni di movimento. Le interpolazioni classiche non possono essere salvate come preimpostazioni di movimento.*

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare le preimpostazioni di movimento. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Pro CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Pro CS5.

- [Working with motion presets \(3:29\)](#)
- [Using Motion Presets \(3:25\)](#)
- [Everyday Timesavers: Web – Motion Presets \(3:32\)](#)

Visualizzare l'anteprima di una preimpostazione di interpolazione

Ogni preimpostazione di interpolazione inclusa in Flash Pro presenta un'anteprima che potete visualizzare nel pannello Preimpostazioni movimento. L'anteprima consente di vedere il risultato dell'animazione applicata a un oggetto nel file FLA. Per le preimpostazioni personalizzate create o importate, potete inserire la vostra anteprima.

1. Aprite il pannello Preimpostazioni di movimento.
2. Selezionate una preimpostazione di movimento dall'elenco.

L'anteprima viene riprodotta nel riquadro posto nella parte superiore del pannello.

3. Per interrompere la riproduzione dell'anteprima, fate clic in un qualunque punto al di fuori del pannello Preimpostazioni di movimento.

Applicare una preimpostazione di movimento

Se un oggetto interpolabile (istanza di simbolo o campo di testo) è selezionato sullo stage, potete fare clic sul pulsante Applica per applicare una preimpostazione. Potete applicare una sola preimpostazione per oggetto. Se applicate la seconda preimpostazione allo stesso oggetto, la seconda preimpostazione sostituisce la prima.

Una volta applicata una preimpostazione a un oggetto nello stage, l'interpolazione creata nella linea temporale non ha più alcuna relazione con il pannello Preimpostazioni di movimento. L'eliminazione e la ridenominazione di una preimpostazione nel pannello Preimpostazioni movimento non hanno alcun effetto sulle eventuali interpolazioni precedentemente create a partire da tale preimpostazione. Se salvate una nuova preimpostazione sopra una preimpostazione esistente nel pannello, l'operazione non ha alcun effetto su eventuali interpolazioni già create mediante la preimpostazione originale.

Ogni preimpostazione di movimento contiene un numero specifico di fotogrammi. Quando applicate una preimpostazione, l'estensione di interpolazione creata nella linea temporale contiene questo numero di fotogrammi. Se all'oggetto target è già stata applicata un'interpolazione di lunghezza diversa, l'estensione di interpolazione viene regolata per corrispondere alla lunghezza della preimpostazione di movimento. Potete regolare la lunghezza dell'estensione di interpolazione nella linea temporale dopo l'applicazione della preimpostazione.

Le preimpostazioni di movimento che contengono movimento 3D possono essere applicate solo a istanze di clip filmato. Le proprietà 3D interpolate non vengono applicate a simboli grafici o di pulsanti, né a campi di testo classico. Potete applicare preimpostazioni di movimento 2D o 3D a qualsiasi clip filmato 2D o 3D.

Nota: le preimpostazioni di movimento che animano la posizione dell'asse z di un clip filmato 3D, daranno l'impressione che venga modificata anche la posizione x e y del clip filmato. Ciò è dovuto al fatto che il movimento lungo l'asse z segue le invisibili linee prospettiche che si irradiano dal fuoco prospettico 3D (impostato nella finestra di ispezione Proprietà dell'istanza del simbolo 3D) verso i bordi dello stage.

Per applicare la preimpostazione di movimento:

1. Selezionate un oggetto interpolabile sullo stage. Se applicate una preimpostazione di movimento a un oggetto che non è interpolabile, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di convertire l'oggetto in un simbolo.
2. Selezionate una preimpostazione nel pannello Preimpostazioni movimento.
3. Fate clic sul pulsante Applica nel pannello o scegliete Applica alla posizione corrente dal menu del pannello.

Il movimento viene applicato in modo che abbia inizio nella posizione corrente del clip filmato sullo stage. Se la preimpostazione è associata a un tracciato del movimento, questo viene visualizzato sullo stage.

Per applicare la preimpostazione in modo che il suo movimento termini in corrispondenza della posizione corrente dell'oggetto sullo stage, tenete premuto Maiusc mentre fate clic sul pulsante Applica oppure selezionate Termina nella posizione corrente dal menu del pannello.

Potete anche applicare una preimpostazione di movimento a più fotogrammi selezionati su livelli separati, a condizione che ogni fotogramma selezionato contenga solo un unico oggetto interpolabile.

Salvare un'interpolazione come preimpostazione di movimento personalizzata

Se create un'interpolazione personalizzata o modificate un'interpolazione che avete applicato dal pannello Preimpostazioni movimento, potete salvare tale interpolazione come nuova preimpostazione di movimento. La nuova preimpostazione viene visualizzata nella cartella Preimpostazioni personalizzate nel pannello Preimpostazioni di movimento.

Per salvare un'interpolazione personalizzata come preimpostazione di interpolazione:

1. Selezionate una delle seguenti voci:
 - L'estensione di interpolazione nella linea temporale
 - L'oggetto sullo stage a cui viene applicata l'interpolazione personalizzata
 - Il tracciato del movimento sullo stage
2. Fate clic sul pulsante Salva selezione come preimpostazione nel pannello Preimpostazioni movimento oppure selezionate Salva come preimpostazione di movimento dal menu di scelta rapida.

La nuova preimpostazione viene visualizzata nel pannello Preimpostazioni di movimento. Flash Pro salva la preimpostazione come file XML. I file vengono memorizzati nei seguenti percorsi:

- Windows: <disco rigido>\Documents and Settings\<utente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CC\<lingua>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <disco rigido>\Utenti\<utente>\Library\Supporto applicazioni\Adobe\Flash CC\<lingua>\Configuration\Motion Presets\

Nota: non potete annullare il salvataggio, l'eliminazione o la ridenominazione delle preimpostazioni personalizzate.

Importare una preimpostazione di movimento

Le preimpostazioni di movimento vengono memorizzate come file XML. Importate un file di interpolazione XML per aggiungerlo al pannello Preimpostazioni di movimento. Tenete presente che le preimpostazioni di movimento importate come file XML possono essere aggiunte solo a

interpolazioni classiche.

1. Selezionate Importa dal menu del pannello Preimpostazioni di movimento.
2. Nella finestra di dialogo Apri, selezionate il file XML da importare e fate clic su Apri.

In Flash Pro il file XML viene aperto e la preimpostazione di movimento viene aggiunta al pannello.

Esportare una preimpostazione di movimento

Potete esportare le preimpostazioni di movimento come file XML da condividere con altri utenti di Flash Pro.

1. Selezionate la preimpostazione nel pannello Preimpostazioni di movimento.
2. Selezionate Esporta dal menu del pannello.
3. Nella finestra di dialogo Salva con nome, selezionate un nome e una posizione per il file XML e fate clic su Salva.

Eliminare una preimpostazione di movimento

Potete rimuovere le preimpostazioni dal pannello Preimpostazioni di movimento. Quando rimuovete una preimpostazione, Flash Pro cancella il relativo file XML dal disco. Se desiderate effettuare un backup di eventuali preimpostazioni che potreste utilizzare ancora in futuro, dovete prima esportare una copia di tali preimpostazioni.

1. Selezionate la preimpostazione da eliminare nel pannello Preimpostazioni di movimento.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Rimuovi dal menu del pannello.
 - Fate clic sul pulsante Rimuovi nel pannello.

Creare un'anteprima di una preimpostazione personalizzata

Potete creare un'anteprima di tutte le preimpostazioni di movimento personalizzate che create archiviando un file SWF che dimostra l'animazione interpolata nella stessa directory del file XML della preimpostazione di movimento.

1. Create l'animazione interpolata e salvatela come una preimpostazione personalizzata.
2. Create un file FLA contenente solo una dimostrazione dell'interpolazione. Salvate il file FLA con lo stesso nome della preimpostazione personalizzata.
3. Create un file SWF a partire dal file FLA mediante il comando Pubblica.
4. Inserite il file SWF nella stessa directory del file XML della preimpostazione di movimento personalizzata salvata. Questi file vengono memorizzati nei seguenti percorsi:
 - Windows: <disco rigido>\Documents and Settings\<utente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CC\<lingua>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <disco rigido>/Utenti/<utente>/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CC/<lingua>/Configuration/Motion Presets/

L'anteprima viene visualizzata quando l'interpolazione personalizzata viene selezionata nel pannello Preimpostazioni di movimento.

Creare un'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)



La procedura per la creazione di un'animazione interpolata.

Prima di iniziare

Prima di iniziare ad animare le proprietà, tenete presente quanto segue:

ActionScript non è necessario. Come molti altri elementi in Flash, l'animazione non richiede necessariamente l'uso di codice ActionScript. Tuttavia, se lo desiderate, potete creare animazioni con ActionScript.

Nozioni di base sulla linea temporale e sulla modifica delle proprietà Prima di iniziare a utilizzare le interpolazioni di movimento, dovete acquisire familiarità con l'uso della linea temporale e la modifica delle proprietà. Vedete [Fotogrammi e fotogrammi chiave](#) per apprendere le nozioni fondamentali.

Potete modificare singoli fotogrammi chiave di proprietà sullo stage, nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Editor movimento. Tenete presente che l'uso dell'Editor movimento è opzionale quando create molti tipi di interpolazioni di movimento semplici.

⚠ Editor movimento è stato dichiarato obsoleto a partire da Flash Professional CC.

Solo istanze di simboli e campi di testo. Flash applica l'interpolazione solo alle istanze di simboli e ai campi di testo. Tutti gli altri tipi di oggetti vengono inclusi in un simbolo quando applicate a essi un'interpolazione. L'istanza del simbolo può contenere simboli nidificati che, a loro volta, possono essere interpolati nella loro linea temporale.

Un solo oggetto per interpolazione. L'elemento costitutivo minimo di un livello di interpolazione è l'estensione di interpolazione. Un'estensione di interpolazione in un livello di interpolazione può contenere una sola istanza di simbolo o un solo campo di testo. L'istanza di simbolo viene chiamata "target" dell'estensione di interpolazione. Tuttavia, un singolo simbolo può contenere molti oggetti.

Modifica del target Se si aggiunge un secondo simbolo o campo di testo all'estensione di interpolazione, il simbolo originale nell'interpolazione viene sostituito. Potete modificare l'oggetto target di un'interpolazione trascinando un simbolo diverso dalla sull'estensione di interpolazione nella linea temporale oppure selezionando il comando **Elabora > Simbolo > Scambia simbolo**. Potete eliminare il simbolo da un livello di interpolazione senza rimuovere o suddividere l'interpolazione. Potete quindi aggiungere all'interpolazione un'istanza di simbolo diversa in un secondo tempo. Potete inoltre cambiare il tipo di simbolo di destinazione oppure modificare il simbolo in qualunque momento.

Modifica dei tracciati di movimento. Quando un'interpolazione contiene un movimento, sullo stage viene visualizzato un tracciato del movimento. Il tracciato del movimento mostra la posizione dell'oggetto interpolato in ciascun fotogramma. Potete modificare il tracciato di movimento sullo stage trascinandone i punti di controllo. Non potete aggiungere una guida di movimento a un livello di interpolazione o di cinematica inversa.

Per informazioni sulle interpolazioni con la cinematica inversa, vedete [Animare un'armatura](#).

Come si aggiungono le interpolazioni alla linea temporale

Quando aggiungete un'interpolazione a un oggetto su un livello, Flash Pro effettua una delle operazioni seguenti:

- Converte il livello in un livello di interpolazione.
- Crea un nuovo livello per mantenere l'ordine di impilamento originale degli oggetti sul livello.

I livelli vengono aggiunti in base a queste regole:

- Se sul livello non sono presenti altri oggetti oltre alla selezione, il livello viene modificato in un livello di interpolazione.
- Se la selezione è in fondo all'ordine di impilamento del livello (sotto tutti gli altri oggetti), Flash crea un livello sopra il livello originale. Su

questo nuovo livello si trovano tutti gli elementi non selezionati. Il livello originale diventa un livello di interpolazione.

- Se la selezione è al primo posto nell'ordine di impilamento del livello (sopra tutti gli altri oggetti), Flash crea un nuovo livello. La selezione viene spostata sul nuovo livello, che diventa un livello di interpolazione.
- Se la selezione è in mezzo all'ordine di impilamento del livello (ovvero sono presenti oggetti sopra e sotto di essa), Flash crea due livelli. Un livello contiene la nuova interpolazione e l'altro (sopra il primo) contiene tutti gli elementi non selezionati in cima all'ordine di impilamento. Gli elementi non selezionati nella parte inferiore dell'ordine di impilamento rimangono nel livello originale, al di sotto dei nuovi livelli inseriti.

Un livello di interpolazione può contenere estensioni di interpolazione, così come fotogrammi statici e codice ActionScript. Tuttavia, i fotogrammi di un livello di interpolazione che contengono un'estensione di interpolazione non possono contenere oggetti diversi da quelli interpolati. Per aggiungere ulteriori oggetti nello stesso fotogramma, inseriteli su livelli separati.

Video ed esercitazioni

Le seguenti esercitazioni (in inglese) illustrano alcune tecniche per la creazione di interpolazioni di movimento.

- Video: interpolare la posizione di un oggetto. [Creating motion tweens](#) (durata: 2:04, Adobe TV)
- Video: [Creating motion tweens: Part 1](#) (durata: 10:53, Adobe TV)
- Video: [Creating motion tweens: Part 2](#) (durata: 5:55, Adobe TV)
- Video: interpolare la posizione e la proprietà alfa (trasparenza), modificare il tracciato di movimento, salvare un'interpolazione come preimpostazione di movimento. [Create Animation in Flash CS5](#) (Creare animazioni in Flash CS5, lunghezza: 5:34, Adobe TV)
- Video: interpolare la posizione, alfa, rotazione 3D, filtri, panoramica dell'Editor movimento, aggiungere andamenti, copiare e incollare proprietà di interpolazione, modificare il tracciato di movimento, modificare le estensioni di interpolazione nella linea temporale, salvare e applicare le preimpostazioni di movimento. [Flash Downunder: Motion Tweening](#) (durata: 29:57, Adobe TV)
- Video: [Layers TV: Episode 71: Animated text](#) (durata: 20:19, Adobe TV)
- Video: quando usare le interpolazioni di movimento e le interpolazioni classiche. [Flash Motion Tweening](#) (durata: 10:13, Layers Magazine)
- Esercitazione: interpolazione alfa (trasparenza). [How to Create a Motion Tween in Adobe Flash](#) (eHow.com)
- Esercitazione: creare un'interpolazione, modificare il tracciato di movimento. [Timeline animation in Flash](#) (Layersmagazine.com)
- Video: [Understanding Timeline icons in an object-based tween](#) (durata = 5:08, Peachpit.com)

Animare la posizione con un'interpolazione

Per far muovere o scivolare un oggetto sullo stage:

1. Selezionate sullo stage un'istanza di simbolo o un campo di testo da interpolare. L'oggetto può risiedere in uno dei seguenti tipi di livelli: Normale, Guida, Maschera o Mascherato.

Se la selezione contiene altri oggetti oppure contiene più oggetti di un livello, Flash offre la possibilità di convertirla in un simbolo di clip filmato.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Inserisci > Interpolazione movimento.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl (Macintosh) mentre fate clic sulla selezione o sul fotogramma corrente, quindi scegliete Crea interpolazione movimento dal menu di scelta rapida.

Se viene visualizzata la finestra di dialogo "Converti selezione in simbolo per interpolazione", fate clic su OK per convertire la selezione in un simbolo di clip filmato.

Se l'oggetto interpolato era il solo elemento sul livello, Flash Pro converte il livello che contiene l'oggetto in un livello di interpolazione. Se sono presenti altri oggetti sul livello, Flash Pro inserisce altri livelli per mantenere inalterato l'ordine di impilamento. L'oggetto interpolato viene collocato su un livello distinto.

Se l'oggetto originale risiede solo nel primo fotogramma della linea temporale, la lunghezza dell'estensione di interpolazione corrisponde alla durata di un secondo. Se l'oggetto originale è presente in più fotogrammi contigui, l'estensione di interpolazione contiene il numero di fotogrammi occupati dall'oggetto originale.

3. Trascinate un'estremità dell'estensione di interpolazione nella linea temporale per accorciare o allungare l'estensione fino a raggiungere il numero di fotogrammi desiderato. Gli eventuali fotogrammi chiave di proprietà presenti si spostano in proporzione con la fine dell'estensione. Per spostare la fine dell'estensione di interpolazione senza spostare i fotogrammi chiave esistenti, trascinatela tenendo premuto il tasto Maiusc.
4. Per aggiungere movimento all'interpolazione, collocate l'indicatore di riproduzione in un fotogramma dentro l'estensione di interpolazione, quindi trascinate l'oggetto in una nuova posizione.

Sullo stage viene visualizzato un tracciato del movimento che mostra lo spostamento dell'oggetto dalla posizione nel primo fotogramma dell'estensione di interpolazione alla nuova posizione. Dato che avete definito in modo esplicito le proprietà X e Y dell'oggetto, per X e Y vengono aggiunti fotogrammi chiave di proprietà nel fotogramma che contiene l'indicatore di riproduzione. I fotogrammi chiave di proprietà sono rappresentati da piccoli rombi nell'estensione di interpolazione.

 Per impostazione predefinita, nella linea temporale sono visualizzati i fotogrammi chiave di proprietà di tutti i tipi di proprietà. Potete scegliere i tipi di fotogramma chiave di proprietà da visualizzare facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic e premendo il tasto Comando (Macintosh) sull'estensione di interpolazione e scegliendo *Visualizza fotogrammi chiave > tipo di proprietà*.

5. Per specificare un'altra posizione per l'oggetto, collocate l'indicatore di riproduzione in un altro fotogramma dell'estensione di interpolazione, quindi trascinate l'oggetto sullo stage in una nuova posizione.

Il tracciato del movimento viene regolato per includere tutte le posizioni specificate.

6. Per interpolare la rotazione 3D o la posizione, utilizzate lo strumento Rotazione 3D o Traslazione 3D. Verificate che l'indicatore di riproduzione sia posizionato nel fotogramma in cui volete aggiungere il fotogramma chiave della proprietà 3D.

Nota: per creare più interpolazioni contemporaneamente, collocate gli oggetti interpolabili su più livelli, quindi selezionateli tutti e scegliete *Inserisci > Interpolazione movimento*. Allo stesso modo, potete anche applicare le preimpostazioni di movimento a più oggetti.

Interpolare altre proprietà con la finestra di ispezione Proprietà

Il comando Crea interpolazione movimento permette di animare la maggior parte delle proprietà di un'istanza di simbolo o di un campo di testo, ad esempio la rotazione, la scala, la trasparenza o la tinta (solo per i simboli e il testo TLF). Ad esempio, potete modificare la proprietà alfa (trasparenza) di un'istanza di simbolo per farla scomparire gradualmente sullo schermo (dissolvenza). Per un elenco delle proprietà che potete animare mediante le interpolazioni di movimento, vedete [Oggetti e proprietà interpolabili](#).

1. Selezionate sullo stage un'istanza di simbolo o un campo di testo.

Se la selezione contiene altri oggetti oppure contiene più oggetti di un livello, Flash offre la possibilità di convertirla in un simbolo di clip filmato.

2. Selezionate *Inserisci > Interpolazione movimento*.

Se viene visualizzata la finestra di dialogo "Converti selezione in simbolo per interpolazione", fate clic su OK per convertire la selezione in un simbolo di clip filmato.

Quando applicate un'interpolazione a un oggetto presente in un solo fotogramma chiave, l'indicatore di riproduzione si sposta all'ultimo fotogramma della nuova interpolazione. Negli altri casi, l'indicatore di riproduzione non si sposta.

3. Inserite l'indicatore di riproduzione nel fotogramma dell'estensione di interpolazione in cui desiderate specificare un valore di proprietà.

Potete posizionare l'indicatore di riproduzione in qualsiasi fotogramma dell'estensione di interpolazione. L'interpolazione inizia con i valori delle proprietà presenti nel primo fotogramma dell'estensione di interpolazione, che è sempre un fotogramma chiave di proprietà.

4. Con l'oggetto selezionato sullo stage, impostate un valore per una proprietà non di posizione, ad esempio alfa (trasparenza), rotazione o inclinazione. Impostate il valore nella finestra di ispezione Proprietà o mediante uno strumento del pannello Strumenti.

Il fotogramma corrente dell'estensione diventa un fotogramma chiave di proprietà.

 Potete visualizzare tipi differenti di fotogrammi chiave di proprietà nelle estensioni di interpolazione. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic premendo Ctrl (Macintosh) su un'estensione di interpolazione, quindi scegliete *Visualizza fotogrammi chiave > tipo di proprietà dal menu di scelta rapida*.

5. Fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale per visualizzare un'anteprima dell'interpolazione sullo stage.
6. Per aggiungere altri fotogrammi chiave di proprietà, spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma desiderato all'interno dell'estensione e impostate un valore per la proprietà mediante la finestra di ispezione Proprietà.

Nota: potete anche interpolare le proprietà lungo un'intera interpolazione utilizzando l'Editor movimento. Per maggiori informazioni, vedete la sezione [Modifica delle curve di proprietà con l'Editor movimento](#).

Aggiungere un'interpolazione a un livello di interpolazione esistente

Potete aggiungere altre interpolazioni a un livello di interpolazione esistente. In questo modo potete usare meno livelli quando create contenuto Flash animato.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Aggiungete un fotogramma chiave vuoto al livello (Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto), aggiungete elementi al fotogramma chiave, quindi interpolateli.
 - Create un'interpolazione su un livello separato, quindi trascinate l'estensione sul livello desiderato.

- Trascinate un fotogramma statico da un altro livello sul livello di interpolazione, quindi applicate un'interpolazione a un oggetto nel fotogramma statico.
- Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per duplicare un'estensione esistente dallo stesso livello o da un livello diverso.
- Copiate e incollate un'estensione di interpolazione dallo stesso livello o da un livello diverso.

Nota: potete copiare l'oggetto target di un'interpolazione di movimento negli Appunti in corrispondenza di qualsiasi fotogramma dell'estensione di interpolazione.

Modificare il tracciato del movimento di un'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)

Potete modificare o sostituire il tracciato di movimento di una [interpolazione di movimento](#) nei modi seguenti:

- Modificando la posizione dell'oggetto in un qualsiasi fotogramma dell'estensione di interpolazione.
- Spostando l'intero tracciato del movimento in una diversa posizione sullo stage.
- Modificando la forma o le dimensioni del tracciato mediante lo strumento Selezione, Sottoselezione o Trasformazione libera.
- Modificando la forma o le dimensioni del tracciato con il pannello Trasformazione o la finestra di ispezione Proprietà.
- Utilizzando i comandi del menu **Elabora > Trasforma**.
- Applicando un tratto personalizzato quale tracciato del movimento.
- Utilizzando l'Editor movimento.

Potete utilizzare l'opzione **Mostra sempre tracciati di movimento** per visualizzare contemporaneamente sullo stage i tracciati del movimento di tutti i livelli. Questa visualizzazione è utile quando si progettano animazioni multiple su diversi tracciati di movimento che si intersecano tra loro. Quando è selezionato un tracciato di movimento o un'estensione di interpolazione, potete scegliere questa opzione dal menu delle opzioni della finestra di ispezione Proprietà.

Modificare la forma del tracciato del movimento mediante lo strumento Selezione o Sottoselezione

Grazie agli strumenti Selezione e Sottoselezione, potete dare una nuova forma al tracciato del movimento. Grazie allo strumento Selezione, potete dare nuova forma ai segmenti trascinandoli. I fotogrammi chiave di proprietà nell'interpolazione vengono visualizzati sul tracciato sotto forma di punti di controllo. Grazie allo strumento Sottoselezione, potete visualizzare i punti di controllo e le maniglie delle curve di Bézier presenti sul tracciato e corrispondenti alla posizione di ogni fotogramma chiave di proprietà. Potete usare le maniglie per dare nuova forma al tracciato attorno ai punti che delimitano i fotogrammi chiave di proprietà.

Se create un tracciato di movimento non lineare, ad esempio un cerchio, potete, se lo desiderate, fare in modo che l'oggetto interpolato venga ruotato durante il movimento lungo il tracciato. Per mantenere un orientamento costante rispetto al tracciato, nella finestra di ispezione Proprietà selezionate l'opzione **Orienta sul tracciato**.



Un oggetto interpolato non orientato verso il tracciato di movimento (a sinistra) e orientato verso il tracciato di movimento (a destra).

1. Fate clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
2. Fate clic sull'istanza di destinazione dell'interpolazione in modo da rendere visibile il tracciato del movimento sullo stage.
3. Con lo strumento Selezione, trascinate un qualunque segmento del tracciato di movimento per ridimensionarlo. Non fate clic per selezionare prima il segmento.
4. Per evidenziare i punti di controllo di Bezier di un fotogramma chiave di proprietà presente sul tracciato, fate clic sullo strumento Sottoselezione e quindi sul tracciato.

I punti del fotogramma chiave di proprietà vengono visualizzati sotto forma di punti di controllo (piccoli rombi) sul tracciato del movimento.

5. Per spostare un punto di controllo, trascinatelo utilizzando lo strumento Sottoselezione.
6. Per regolare la curva del tracciato attorno a un punto di controllo, trascinate le maniglie di Bezier del punto di controllo mediante lo strumento Sottoselezione.

Se le maniglie non sono estese, potete estenderle tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) mentre trascinate il punto di controllo.

7. Per eliminare un punto di ancoraggio, fate clic su di esso con lo strumento Elimina punto di ancoraggio. La maggior parte dei punti di ancoraggio generati con lo strumento Selezione sono punti curva. Per convertire un punto di ancoraggio, fate clic su di esso con lo strumento Converti punto di ancoraggio. L'ancoraggio diventa un punto d'angolo.
8. Potete anche estrarre nuove maniglie di Bezier da un punto e posizionarle, come si fa con un normale punto di ancoraggio.

Nota: non è possibile aggiungere punti di ancoraggio al tracciato con lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio.

Contenuto della comunità consigliato da Adobe:

- Video: [Custom motion paths in Flash](#) (3:51, SchoolofFlash.com. Interpolazioni di movimento, modifica di un tracciato di movimento, creazione di un tracciato di movimento personalizzato e applicazione di tale tracciato a un'interpolazione.)
- Video: [Flash Downunder: Motion Tweening](#) (29:57, Adobe TV. Illustra come modificare un tracciato di movimento. Andate direttamente al codice temporale 05:00 del video.)
- Esercitazione: [Timeline animation in Flash](#) (Layersmagazine.com. Creazione di un'interpolazione, modifica del tracciato di movimento.)
- Video: [Altering the curve of a motion path](#) (durata = 3:45, Peachpit.com)

Modificare la posizione dell'oggetto interpolato

Il modo più semplice per modificare un tracciato del movimento è spostare l'istanza target dell'interpolazione sullo stage in un qualsiasi fotogramma dell'estensione di interpolazione. Se il fotogramma corrente non contiene già un fotogramma chiave di proprietà, Flash Pro ne aggiunge uno.

1. Collocate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma dove desiderate spostare l'istanza target.
2. Con lo strumento Selezione, trascinate l'istanza target in una nuova posizione sullo stage.

Il tracciato del movimento viene aggiornato per includere la nuova posizione. Tutti gli altri fotogrammi chiave di proprietà nel tracciato del movimento restano nelle loro posizioni originarie.

Modificare la posizione di un tracciato del movimento sullo stage

Potete trascinare l'intero tracciato del movimento sullo stage oppure impostare la sua posizione nella finestra di ispezione Proprietà.

1. Fate clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate l'estensione di interpolazione nella linea temporale, quindi fate clic sul tracciato del movimento sullo stage.
 - Selezionate l'oggetto interpolato sullo stage, quindi fate clic sul tracciato del movimento.
 - Trascinate una cornice intermittente attorno al tracciato di movimento e all'istanza target per selezionare entrambi.
 - (Solo CS5.5) Selezionate più tracciati di movimento tenendo premuto il tasto Maiusc e contemporaneamente facendo clic sul tracciato del movimento di ogni interpolazione che desiderate modificare. Potete anche trascinare un perimetro di selezione intorno a tutti i tracciati di movimento.
3. Spostate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Spostate il tracciato del movimento nella posizione desiderata sullo stage.
 - Impostate i valori X e Y del tracciato nella finestra di ispezione Proprietà. I valori X e Y si riferiscono all'angolo superiore sinistro del riquadro di delimitazione del tracciato del movimento.
 - Utilizzate i tasti freccia per spostare il tracciato del movimento.

Nota: per spostare l'istanza target di interpolazione e il tracciato del movimento specificando una posizione per il tracciato del movimento, selezionate sia l'istanza che il tracciato, quindi specificate i valori X e Y della posizione nella finestra di ispezione Proprietà. Per spostare un oggetto interpolato privo di un tracciato di movimento, selezionatelo e immettete i valori X e Y nella finestra di ispezione Proprietà.

Modificare un tracciato del movimento mediante lo strumento Trasformazione libera

1. Fate clic sullo strumento Trasformazione libera nel pannello Strumenti.
2. Mediante lo strumento Trasformazione libera, fate clic sul tracciato del movimento. Non fate clic sull'istanza target dell'interpolazione.
3. Mediante lo strumento Trasformazione libera potete ridimensionare, inclinare o ruotare il tracciato.

Nota: potete inoltre effettuare trasformazioni libere sul tracciato del movimento selezionandolo con lo strumento Sottoselezione, quindi premendo il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh). In questo modo vengono visualizzati gli stessi controlli dello strumento Trasformazione libera. Potete quindi trascinare il tracciato ed effettuare le trasformazioni desiderate mediante la contemporanea pressione del tasto corrispondente.

(Solo CS5.5) Modificare in scala più oggetti interpolati e tracciati di movimento

1. Inserite l'indicatore di riproduzione nel primo fotogramma delle interpolazioni che desiderate modificare.
2. Selezionate lo strumento Trasformazione libera nel pannello Strumenti.
3. Selezionate più oggetti interpolati e i relativi tracciati di movimento effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Tenete premuto Maiusc e contemporaneamente fate clic sugli oggetti interpolati e sui relativi tracciati di movimento.
 - Trascinate un perimetro di selezione intorno agli oggetti interpolati e ai relativi tracciati di movimento.
4. Modificate in scala la selezione trascinando gli angoli del riquadro di delimitazione che contiene gli oggetti e i tracciati di movimento selezionati.

Poiché l'indicatore di riproduzione si trova nel primo fotogramma delle interpolazioni, la modifica in scala viene applicata a tutti i fotogrammi interpolati. Non vengono creati nuovi fotogrammi chiave di proprietà.

Eliminare un tracciato del movimento da un'interpolazione

1. Selezionate il tracciato di movimento sullo stage facendo clic su di esso con lo strumento Selezione.
2. Premere il tasto Canc.

Copiare un tracciato del movimento come tratto

1. Fate clic sul tracciato di movimento sullo stage per selezionarlo.
2. Scegliete Modifica > Copia.

Potete successivamente incollare il tracciato su un altro livello sotto forma di tratto oppure sotto forma di tracciato di movimento per un'altra interpolazione di movimento.

Applicare un tratto personalizzato come tracciato del movimento

Potete applicare un tratto appartenente a un livello o a una linea temporale differente come tracciato del movimento di un'interpolazione.

1. Selezionate un tratto appartenente a un livello separato rispetto al livello di interpolazione e copiatelo negli Appunti.

Il tratto non deve essere chiuso. Potete utilizzare solo tratti non interrotti.

2. Selezionate un'estensione di interpolazione nella linea temporale.
3. Con l'estensione di interpolazione selezionata, incollate il tratto.

In Flash Pro il tratto viene applicato come nuovo tracciato di movimento per l'estensione di interpolazione selezionata. L'istanza target dell'interpolazione ora si sposterà lungo il nuovo tratto.

4. Per invertire il punto di inizio e di fine dell'interpolazione, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete il tasto Ctrl (Macintosh) mentre fate clic con il mouse sull'istanza di interpolazione e selezionate Tracciato movimento > Inverti tracciato nel menu di scelta rapida.

Utilizzare fotogrammi chiave di proprietà vaganti

Un fotogramma chiave di proprietà vagante è un fotogramma chiave non collegato a un fotogramma specifico sulla linea temporale. Flash regola la posizione di tali fotogrammi in modo che la velocità del movimento sia costante per tutta la durata di un'interpolazione.

I fotogrammi chiave di proprietà vaganti sono disponibili solo per le proprietà spaziali X, Y e Z e si rivelano particolarmente utili se avete modificato un tracciato di movimento sullo stage trascinando l'oggetto interpolato in diverse posizioni in fotogrammi diversi. Quando modificate i tracciati di movimento in questo modo spesso vengono creati dei segmenti di tracciato nei quali il movimento è più veloce o più lento rispetto agli altri segmenti. Ciò accade perché il numero di fotogrammi nel segmento è superiore o inferiore agli altri segmenti.

L'uso dei fotogrammi chiave di proprietà vaganti aiuta a rendere la velocità di un'animazione costante per tutta la durata di un'interpolazione. Quando i fotogrammi chiave di proprietà sono impostati come vaganti, Flash regola la posizione dei fotogrammi chiave di proprietà nella sequenza di interpolazione in modo che l'oggetto interpolato copra la stessa distanza in ogni fotogramma dell'interpolazione. Successivamente, potete applicare degli andamenti per regolare il movimento in modo che l'accelerazione all'inizio e alla fine dell'interpolazione abbia un aspetto realistico.

Quando incollate un tracciato personalizzato su un'interpolazione, per impostazione predefinita Flash imposta i fotogrammi chiave di proprietà come vaganti.

Per abilitare i fotogrammi chiave di proprietà vaganti per un'intera interpolazione:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sull'estensione di interpolazione nella linea temporale e selezionate Tracciato movimento > Converti fotogrammi chiave in vaganti nel menu di scelta rapida.

Per impostare come vagante un singolo fotogramma chiave di proprietà di un'interpolazione:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà nel pannello Editor movimento e selezionate Vagante nel menu di scelta rapida. Per maggiori informazioni sull'Editor movimento, vedete [Modifica delle curve di proprietà con l'Editor movimento](#).

Quando i fotogrammi chiave di proprietà sono impostati come vaganti, vengono visualizzati sotto forma di punti arrotondati anziché di quadrati nell'Editor movimento.

Nota: se abilitate i fotogrammi chiave vaganti per un'estensione di interpolazione e successivamente li disabilitate, i fotogrammi chiave conservano le posizioni nell'estensione che sono state generate dalla loro abilitazione come vaganti.



Un tracciato di movimento con i fotogrammi chiave vaganti disattivati. Notate la distribuzione non uniforme dei fotogrammi, che provoca una velocità non uniforme del movimento.



Lo stesso tracciato di movimento con i fotogrammi chiave vaganti attivati, che provoca una distribuzione uniforme dei fotogrammi lungo il tracciato e una velocità di movimento uniforme.

Modificare estensioni di interpolazione di animazione nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Prima di creare l'animazione in Flash Pro, è spesso consigliabile impostare le estensioni di interpolazione nella linea temporale. Stabilite innanzitutto l'ordinamento iniziale degli oggetti nei livelli e nei fotogrammi, quindi completate le interpolazioni cambiando i valori delle proprietà interpolate nella finestra di ispezione Proprietà o nell'Editor movimento.

Per selezionare estensioni di interpolazione e fotogrammi nella linea temporale, effettuate una delle seguenti operazioni. Verificate che la selezione basata sull'estensione sia attivata in Preferenze generali (Modifica > Preferenze).

- Per selezionare un'intera estensione di interpolazione, fate clic sull'estensione.
- Per selezionare più estensioni di interpolazione, incluse le estensioni non contigue, premete Maiusc e fate clic su ogni estensione.
- Per selezionare un singolo fotogramma all'interno di un'estensione di interpolazione, fate clic sul fotogramma all'interno dell'estensione tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh).
- Per selezionare più fotogrammi continui all'interno di un'estensione, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh) mentre trascinate il puntatore del mouse all'interno dell'estensione.
- Per selezionare fotogrammi all'interno di più estensioni di interpolazione su diversi livelli, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh) mentre trascinate la selezione attraverso i diversi livelli.
- Per selezionare un singolo fotogramma chiave di proprietà in un'estensione di manipolazione, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh) e fate clic sul fotogramma chiave di proprietà. Potete trascinarlo in una nuova posizione.

Su Flashthusiast.com è disponibile un [elenco completo di modificatori di tasti](#) per utilizzare le estensioni di interpolazione nella linea temporale.

Spostare, duplicare o eliminare le estensioni di interpolazione

- Per spostare un'estensione in una nuova posizione all'interno dello stesso livello, trascinate l'estensione.

Nota: il blocco dei livelli impedisce le modifiche sullo stage, ma non sulla linea temporale. Se si sposta un'estensione sopra un'altra, i

fotogrammi sovrapposti della seconda estensione vanno a sostituire i primi.

- Per spostare un'estensione di interpolazione in un livello differente, trascinate l'estensione nel livello desiderato oppure copiate e incollate l'estensione nel nuovo livello.

Potete trascinare un'estensione di interpolazione in un livello normale esistente, in un livello di interpolazione oppure guida, maschera o mascherato. Se il nuovo livello è di tipo normale ed è vuoto, esso diventerà un livello di interpolazione.

- Per duplicare un'estensione, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinate l'estensione in una nuova posizione sulla linea temporale, oppure copiate e incollate l'estensione.
- Per eliminare un'estensione, selezionate l'estensione e scegliete Rimuovi fotogrammi o Cancella fotogrammi nel menu di scelta rapida dell'estensione.

Modificare estensioni di interpolazione adiacenti

- Per spostare la linea di interruzione tra due estensioni di interpolazione contigue, trascinate la linea di interruzione.

Ogni interpolazione viene ricalcolata.

- Per separare i fotogrammi iniziale e finale adiacenti di due estensioni di interpolazione contigue, premete Alt (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinate il fotogramma iniziale della seconda estensione.

In questo modo farete spazio per nuovi fotogrammi da inserire tra le due estensioni.

- Per separare un'estensione di interpolazione in due estensioni distinte, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre fate clic su un singolo fotogramma dell'estensione, quindi scegliete Dividi movimento nel menu di scelta rapida dell'estensione.

Entrambe le estensioni di interpolazione avranno la stessa istanza target.

Nota: non potete dividere il movimento se selezionate più di un fotogramma. Se all'interpolazione che è stata divisa era applicato un andamento, le due interpolazioni più piccole potrebbero non avere lo stesso movimento dell'originale.

- Per unire due estensioni di interpolazione contigue, selezionate entrambe le estensioni, quindi scegliete Unisci movimenti nel menu di scelta rapida.

Modificare la lunghezza di un'interpolazione

- Per modificare la lunghezza di un'animazione, trascinate il bordo destro o sinistro dell'estensione di interpolazione.

Se trascinate il bordo di un'estensione nei fotogrammi di un'altra estensione, i fotogrammi della prima estensione vanno a sostituire i secondi.

- Per estendere la presenza di un oggetto interpolato sullo stage oltre un'estremità dell'interpolazione, tenete premuto Maiusc mentre trascinate uno dei due fotogrammi terminali dell'estensione di interpolazione. In questo modo, Flash Pro aggiunge dei fotogrammi alla fine dell'estensione senza interpolarli.

Potete selezionare un fotogramma anche dopo la sequenza di interpolazione nello stesso livello e premere F6. Flash Pro estende l'estensione di interpolazione e aggiunge al fotogramma selezionato un fotogramma chiave di proprietà per tutte le proprietà. Se premete F5, Flash Pro aggiunge dei fotogrammi, ma non un fotogramma chiave di proprietà al fotogramma selezionato.

Nota: per aggiungere fotogrammi statici alla fine di un'estensione immediatamente seguita da un'altra estensione, spostate in primo luogo l'estensione che segue per fare spazio ai nuovi fotogrammi.

Aggiungere o rimuovere fotogrammi all'interno di un'estensione di interpolazione

- Per rimuovere fotogrammi da un'estensione, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre trascinate il puntatore del mouse sui fotogrammi per selezionarli, quindi scegliete Rimuovi fotogrammi nel menu di scelta rapida.
- Per tagliare fotogrammi da un'estensione, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre trascinate il puntatore del mouse sui fotogrammi per selezionarli, quindi scegliete Taglia fotogrammi nel menu di scelta rapida.
- Per incollare fotogrammi in un'estensione esistente, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre trascinate il puntatore del mouse sui fotogrammi da sostituire per selezionarli e scegliete Incolla fotogrammi nel menu di scelta rapida.

Se incollate un'intera estensione su un'estensione esistente, quest'ultima viene completamente sostituita.

Sostituire o rimuovere l'istanza target di un'interpolazione

Per sostituire l'istanza target di un'estensione di interpolazione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'estensione e trascinate il nuovo simbolo dal pannello Libreria allo stage.
- Selezionate il nuovo simbolo nel pannello Libreria e l'istanza target dell'interpolazione sullo stage, quindi scegliete Elabora > Simbolo > Scambia simbolo.
- Selezionate l'estensione e incollate un'istanza di simbolo o testo dagli Appunti.

Per rimuovere l'istanza target di un'estensione di interpolazione senza rimuovere l'interpolazione, selezionate l'estensione, quindi premete il tasto Canc.

Visualizzare e modificare i fotogrammi chiave di proprietà di un'estensione di interpolazione

- Per visualizzare le diverse proprietà dei fotogrammi che contengono fotogrammi chiave di proprietà di un'estensione di interpolazione, selezionate l'estensione, quindi scegliete Visualizza fotogrammi chiave nel menu di scelta rapida e selezionate il tipo di proprietà nel sottomenu.
- Per rimuovere un fotogramma chiave di proprietà da un'estensione, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e fate clic sul fotogramma chiave di proprietà per selezionarlo, quindi fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà e scegliete Cancella fotogramma chiave per il tipo di proprietà per cui desiderate eliminare il fotogramma chiave.
- Per aggiungere fotogrammi chiave per un tipo di proprietà specifico a un'estensione, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e fate clic per selezionare uno o più fotogrammi nell'estensione. Fate quindi clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) e scegliete Inserisci fotogramma chiave > *tipo di proprietà* dal menu di scelta rapida dell'estensione. Flash Pro aggiunge dei fotogrammi chiave di proprietà ai fotogrammi selezionati. Potete inoltre impostare una proprietà dell'istanza target in un fotogramma selezionato per aggiungere un fotogramma chiave di proprietà.
- Per aggiungere un fotogramma chiave di proprietà per tutti i tipi di proprietà di un'estensione, spostate l'indicatore di riproduzione sul fotogramma in cui desiderate aggiungere il fotogramma chiave e scegliete Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure premete F6.
- Per invertire la direzione di movimento di un'interpolazione, selezionate Tracciato movimento > Inverti tracciato dal menu di scelta rapida dell'estensione.
- Per modificare un'estensione di interpolazione in fotogrammi statici, selezionate l'estensione e scegliete Rimuovi interpolazione nel menu di scelta rapida.
- Per convertire un'estensione di interpolazione in un'animazione fotogramma per fotogramma, selezionate l'estensione e scegliete Converti in animazione fotogramma per fotogramma nel menu di scelta rapida.
- Per spostare un fotogramma chiave di proprietà a un fotogramma diverso della sequenza di fotogrammi o a una sequenza di fotogrammi diversa, fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà per selezionarlo e successivamente trascinatelo nella nuova posizione.
- Per copiare un fotogramma chiave di proprietà in un'altra posizione all'interno dell'estensione di interpolazione, fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà per selezionarlo, quindi trascinatelo nella nuova posizione tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh).

Aggiungere o rimuovere i fotogrammi chiave di proprietà 3D in un'interpolazione

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Aggiungete le proprietà 3D utilizzando gli strumenti 3D disponibili nel pannello Strumenti.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'estensione di interpolazione nella linea temporale e selezionate Interpolazione 3D dal menu di scelta rapida.
 - Se l'estensione di interpolazione non conteneva alcun fotogramma chiave di proprietà 3D, Flash Pro li aggiunge a ogni fotogramma chiave di proprietà esistente per la posizione X e Y e la rotazione. Se l'estensione di interpolazione conteneva già dei fotogrammi chiave di proprietà 3D, Flash Pro li rimuove.

Spostare o duplicare un'estensione di interpolazione

Potete duplicare o spostare estensioni di interpolazione e parti di esse trascinandole nel pannello della linea temporale.

- Trascinate un'estensione di interpolazione per spostarla in una posizione diversa nella linea temporale.
- Tenete premuto il tasto Alt e trascinate un'estensione di interpolazione per duplicarla in una nuova posizione nella linea temporale.

Copiare e incollare un'interpolazione di movimento

Le proprietà interpolate possono essere copiate da un'estensione di interpolazione a un'altra. Le proprietà interpolate vengono applicate al nuovo oggetto target ma la posizione di tale oggetto non viene modificata. In questo modo è possibile applicare un'interpolazione da un'area dello stage a un oggetto in un'altra area senza dovere riposizionare il nuovo oggetto target.

1. Selezionate l'estensione di interpolazione contenente le proprietà interpolate che desiderate copiare.
2. Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia movimento.
3. Selezionate l'estensione di interpolazione che deve ricevere l'interpolazione copiata.
4. Selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla movimento.

Flash applica le proprietà interpolate all'estensione di interpolazione target e regola la lunghezza dell'estensione di interpolazione in modo che corrisponda all'estensione di interpolazione copiata.

Per copiare un'interpolazione di movimento nel pannello Azioni o per utilizzarla in un altro progetto come codice ActionScript®, utilizzate il comando Copia movimento come ActionScript 3.0.

Copiare e incollare proprietà di un'interpolazione di movimento

Potete copiare le proprietà da un fotogramma selezionato a un altro fotogramma sulla stessa estensione di interpolazione o su una diversa. I valori delle proprietà vengono aggiunti solo al fotogramma selezionato quando le proprietà vengono incollate. I valori delle proprietà aggiunti per gli effetti di colore, i filtri e le proprietà 3D vengono incollati solo se all'oggetto interpolato è già applicato l'effetto di colore, il filtro o le proprietà 3D. Le proprietà relative alla posizione 2D non possono essere incollate in un'interpolazione 3D.

In queste istruzioni si presuppone che la selezione basata sull'estensione sia attivata nelle preferenze (Modifica > Preferenze).

1. Per selezionare un singolo fotogramma in un'estensione di interpolazione, fate clic sul fotogramma tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh).
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma selezionato, quindi selezionate Copia proprietà dal menu di scelta rapida.
3. Selezionate un singolo fotogramma per ricevere le proprietà copiate tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh) mentre fate clic sul fotogramma.

Il fotogramma di destinazione deve trovarsi in un'estensione di interpolazione.

4. Per incollare le proprietà copiate nel fotogramma selezionato, effettuate una delle operazioni seguenti:
 - Per incollare tutte le proprietà copiate, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) su un fotogramma dell'estensione di interpolazione target e scegliete Incolla proprietà dal menu di scelta rapida.
 - Per incollare solo alcune delle proprietà copiate, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sul fotogramma selezionato nell'estensione di interpolazione target e scegliete Incolla proprietà speciale dal menu di scelta rapida. Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionate le proprietà da incollare e fate clic su OK.

Flash Pro crea un fotogramma chiave di proprietà per ogni proprietà incollata nel fotogramma selezionato e esegue una reinterpolazione dell'interpolazione di movimento.

Convertire un'estensione di interpolazione in un'animazione fotogramma per fotogramma

Potete convertire un'estensione di interpolazione di movimento o classica in un'animazione fotogramma per fotogramma. Nell'animazione fotogramma per fotogramma, ogni fotogramma contiene dei fotogrammi chiave separati (non fotogrammi chiave di proprietà), ognuno dei quali contiene delle istanze separate del simbolo animato. L'animazione fotogramma per fotogramma non contiene valori di proprietà interpolate. Per maggiori informazioni, vedete [Animazione fotogramma per fotogramma](#).

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'estensione di interpolazione che desiderate convertire e selezionate Converti in animazione fotogramma per fotogramma del menu di scelta rapida.

(Obsoleto in Flash Professional CC) Copiare movimenti come ActionScript 3.0

Consente di copiare le proprietà che definiscono un'interpolazione di movimento nella linea temporale come ActionScript 3.0 e applicare quel movimento a un altro simbolo, nel pannello Azioni o nei file sorgente (ad esempio file di classe) per un documento che utilizza ActionScript 3.0.

Utilizzate le classi `fl.motion` per personalizzare il codice ActionScript generato da Flash Pro per il progetto specifico. Per ulteriori informazioni, vedete le classi `fl.motion` nella *Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0*.

Copia movimento come ActionScript 3.0 consente di acquisire le seguenti proprietà di un'interpolazione di movimento:

- Posizione
- Scala
- Inclinazione
- Rotazione
- Punto di trasformazione
- Colore
- Metodo di fusione
- Orientamento al tracciato
- Impostazione Memorizza in cache come bitmap
- Andamento

- Filtri
- Rotazione e posizione 3D

1. Selezionate l'estensione di interpolazione nella linea temporale o l'oggetto sullo stage che contiene l'interpolazione di movimento da copiare.

È possibile selezionare solo un'estensione di interpolazione o un oggetto interpolato da copiare come ActionScript 3.0.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia movimento come ActionScript 3.0.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'estensione di interpolazione o sull'istanza interpolata sullo stage e scegliete Copiare movimenti come ActionScript 3.0.

Flash Pro copia negli Appunti del sistema il codice ActionScript 3.0 che descrive l'interpolazione di movimento selezionata. Il codice descrive l'interpolazione come animazione fotogramma per fotogramma.

Per utilizzare il codice copiato, incollatelo nel pannello Azioni di un documento Flash Pro che contiene un'istanza di simbolo in cui desiderate ricevere l'interpolazione copiata. Rimuovete il commento dalla riga che chiama la funzione `addTarget()` e sostituite il testo `<instance name goes here>` presente nella riga con il nome dell'istanza del simbolo che desiderate animare.

Per denominare l'istanza del simbolo da animare con il codice ActionScript incollato, selezionate l'istanza sullo stage e specificate il nome nella finestra di ispezione Proprietà.

Potete anche assegnare un nome all'istanza di interpolazione di movimento selezionando l'estensione di interpolazione nella linea temporale e immettendo il nome dell'interpolazione di movimento nella finestra di ispezione Proprietà. Potete quindi fare riferimento all'estensione di interpolazione nel codice ActionScript 3.0.

Per ulteriori informazioni sull'animazione con ActionScript 3.0, vedete le classi `fl.motion` nella *Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti di ActionScript 3.0*.

Operazioni con le interpolazioni di movimento salvate come file XML

[Torna all'inizio](#)

Flash Pro permette di lavorare con le interpolazioni di movimento salvate in file XML. Come caratteristica nativa, Flash Pro consente di applicare i comandi seguenti a qualsiasi interpolazione di movimento:

- Copia movimento come XML
- Esporta movimento XML
- Importa movimento XML

Copia movimento come XML

Consente di copiare le proprietà di movimento applicate a qualsiasi oggetto sullo stage in un determinato fotogramma.

1. Create un'interpolazione di movimento.
2. Selezionate un fotogramma chiave nella linea temporale.
3. Selezionate Comandi > Copia movimento come XML.

Le proprietà di movimento vengono copiate negli Appunti come dati XML ed è possibile utilizzare un editor di testo qualunque per modificare il file XML.

Esporta movimento XML

Consente di esportare le proprietà di movimento applicate a qualsiasi oggetto sullo stage in un file XML che può essere salvato.

1. Create un'interpolazione di movimento.
2. Selezionate Comandi > Esporta movimento XML.
3. Individuate la posizione in cui volete salvare il file.
4. Specificate un nome da assegnare al file XML e fate clic su Salva.

L'interpolazione di movimento viene esportata in un file XML nella posizione specificata.

Importa movimento XML

Consente di importare un file XML che contiene proprietà di movimento definite.

1. Selezionate un oggetto sullo stage.
2. Selezionate Comandi > Importa movimento XML.
3. Individuate il file XML e selezionatelo. Fate clic su OK.
4. Nella finestra di dialogo Incolla speciale movimento, selezionate le proprietà che volete applicare all'oggetto selezionato.
5. Fate clic su OK.

⛔ (Obsoleto a partire da Flash Professional CC) Modifica delle curve di proprietà di animazione con l'Editor movimento

I seguenti **video** e **articoli** spiegano come utilizzare l'Editor movimento:

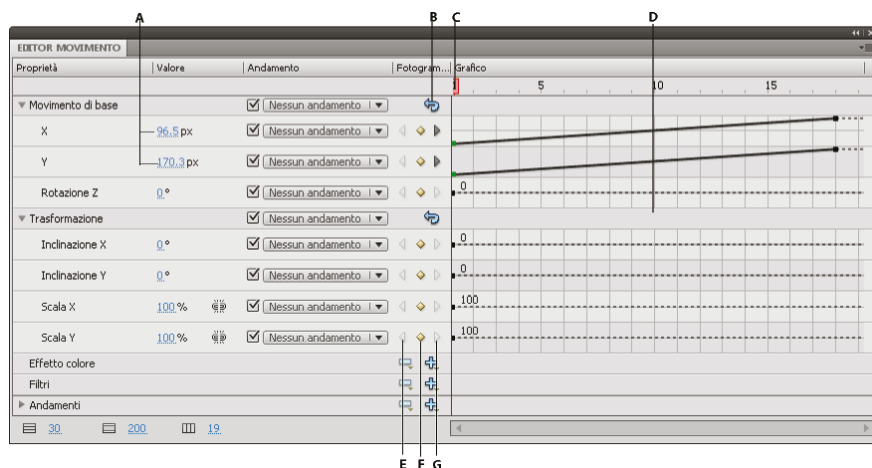
- Video: Controllare le proprietà di un'animazione. Modificare i valori x e y e i fotogrammi chiave di proprietà. Aggiungere effetti mediante i filtri. [Getting Started: Using the Motion Editor \(3:40\)](#)
- Video: Controllare i dettagli dell'interpolazione di singole proprietà. Applicare curve di andamento a singole interpolazioni di proprietà. [Using the Motion Editor \(6:08\)](#)
- Video: [Using the Motion Editor](#) (durata = 7:42, Peachpit.com)
- Articolo: [Elenco di modificatori di tasti per utilizzare interpolazioni di movimento](#) (Flashthusiast.com)

Il pannello Editor movimento consente di visualizzare e modificare tutte le proprietà di interpolazione e i relativi fotogrammi chiave di proprietà e contiene strumenti che permettono di rendere più accurate e dettagliate le interpolazioni. Nell'Editor movimento sono visualizzate le proprietà dell'interpolazione selezionata. Dopo che avete creato un'interpolazione nella linea temporale, l'Editor movimento vi consente di controllare tale interpolazione in molti modi diversi.

Nota: L'uso dell'Editor movimento è opzionale per molti tipi comuni di interpolazioni di movimento semplici. L'Editor movimento è studiato per semplificare la creazione delle interpolazioni di movimento più complesse. Non viene utilizzato con le interpolazioni classiche.

Il pannello Editor movimento consente di:

- Impostare il valore di singoli fotogrammi chiave di proprietà.
- Aggiungere o rimuovere fotogrammi chiave di proprietà per proprietà singole.
- Spostare i fotogrammi chiave di proprietà in fotogrammi diversi all'interno dell'interpolazione.
- Copiare e incollare una curva di proprietà da una proprietà a un'altra.
- Invertire i fotogrammi chiave per singole proprietà.
- Ripristinare singole proprietà o categorie di proprietà.
- Controllare accuratamente la forma delle curve di interpolazione della maggior parte delle proprietà singole mediante i controlli di Bezier. Le proprietà X, Y e Z non dispongono di controlli di Bezier.
- Aggiungere o rimuovere filtri o effetti colore e regolarne le impostazioni.
- Modificare il tracciato del movimento di un'interpolazione.
- Aggiungere diversi andamenti preimpostati alle singole proprietà e categorie di proprietà.
- Creare curve di andamento personalizzate.
- Aggiungere un andamento personalizzato alle singole proprietà interpolate e ai gruppi di proprietà.
- Abilitare la modalità "vagante" per le proprietà X, Y e Z di fotogrammi chiave di proprietà singoli. La modalità "vagante" consente lo spostamento di un fotogramma chiave di proprietà in fotogrammi diversi o tra singoli fotogrammi per creare un movimento fluido.
- (Solo CS5.5) Potete riprodurre, riavvolgere, andare avanti e indietro e ripetere ciclicamente le animazioni utilizzando i pulsanti di riproduzione disponibili nella parte inferiore del pannello.



Editor movimento.

A. Valori di proprietà **B.** Pulsante Ripristina valori **C.** Indicatore di riproduzione **D.** Area della curva di proprietà **E.** Pulsante Fotogramma chiave precedente **F.** Pulsante Aggiungi o Rimuovi fotogramma chiave **G.** Pulsante Fotogramma chiave successivo

Quando selezionate un'estensione di interpolazione nella linea temporale, un oggetto interpolato o un tracciato del movimento nello stage, nell'Editor movimento vengono visualizzate le curve di proprietà dell'interpolazione. L'Editor movimento visualizza le curve di proprietà in una griglia che rappresenta i fotogrammi della linea temporale in cui avviene l'interpolazione selezionata. L'indicatore di riproduzione viene visualizzato sia nella linea temporale sia nell'Editor movimento, sempre nel fotogramma con lo stesso numero.

Nell'Editor movimento i valori delle proprietà interpolate sono rappresentati tramite un grafico bidimensionale per ogni proprietà. Ogni proprietà dispone di un grafico distinto. Ogni grafico rappresenta il tempo orizzontalmente (da sinistra a destra) e la modifica di un valore di proprietà verticalmente. Ogni fotogramma chiave di proprietà per una specifica proprietà viene visualizzato sotto forma di punto di controllo sulla curva di proprietà per tale proprietà. Se una curva di andamento viene applicata a una curva di proprietà, viene visualizzata una seconda curva come una linea tratteggiata nell'area della curva di proprietà. La curva con la linea tratteggiata mostra l'effetto dell'andamento sui valori della proprietà.

Alcune proprietà non possono essere interpolate, in quanto possono avere un solo valore per tutta la durata di un oggetto nella linea temporale. Un esempio è rappresentato dalla proprietà Qualità del filtro Smussatura con gradiente. Queste proprietà possono essere impostate nell'Editor movimento, ma non dispongono di grafici.

Per controllare in modo preciso la forma della maggior parte delle curve di proprietà nell'Editor movimento, potete aggiungere fotogrammi chiave di proprietà e manipolare la curva mediante i controlli di Bezier standard. Per le proprietà X, Y e Z potete aggiungere e rimuovere i punti di controllo sulle curve di proprietà, ma non potete utilizzare i controlli di Bézier. Quando modificate i punti di controllo di una curva di proprietà, tali modifiche vengono immediatamente visualizzate nello stage.

L'Editor movimento consente anche di applicare l'andamento a qualsiasi curva di proprietà. L'applicazione dell'andamento nell'Editor movimento consente di creare alcuni tipi di effetti di animazione complessi senza creare tracciati di movimento complessi. Le curve di andamento sono grafici che mostrano in che modo i valori di una proprietà interpolata vengono interpolati nel corso del tempo. Mediante l'applicazione di una curva di andamento a una curva di proprietà potete creare movimenti complessi con il minimo sforzo.

Alcune proprietà presentano valori minimi o massimi che devono essere rispettati, come la trasparenza Alfa (0-100%). Nei grafici relativi a queste proprietà non è possibile applicare valori che non rientrano nell'intervallo dei valori accettati.

Controllare la visualizzazione dell'Editor movimento

Nell'Editor movimento potete controllare quali curve di proprietà vengono visualizzate e le dimensioni della visualizzazione delle singole curve di proprietà. Le curve di proprietà visualizzate con dimensioni maggiori sono più facili da modificare.

- Per impostare le proprietà visualizzate nell'Editor movimento, fate clic sul triangolo accanto a una categoria di proprietà per espanderla o compprimerla.
- Per controllare quanti fotogrammi di un'interpolazione vengono visualizzati nell'Editor movimento, immettete il numero dei fotogrammi che desiderate visualizzare nel campo Fotogrammi visualizzabili nella parte inferiore dell'Editor movimento. Il numero massimo di fotogrammi è il numero totale dei fotogrammi nell'estensione di interpolazione selezionata.
- Per cambiare la visualizzazione di una curva di proprietà da estesa a compressa, fate clic sul nome della proprietà. La visualizzazione estesa offre molto più spazio per modificare la curva di proprietà. I campi Dimensioni grafico e Dimensioni grafico espanse nella parte inferiore dell'Editor movimento consentono di regolare le dimensioni delle visualizzazioni estesa e compressa.
- Per attivare o disattivare le descrizioni comandi nell'area del grafico, selezionate Mostra descrizioni comandi nel menu Opzioni del pannello.
- Per aggiungere un nuovo effetto colore o filtro a un'interpolazione, fate clic sul pulsante Aggiungi nella riga di una categoria di proprietà e scegliete la voce da aggiungere. La nuova voce viene immediatamente visualizzata nell'Editor movimento.

Modificare la forma delle curve di proprietà

L'Editor movimento consente di controllare in modo preciso la forma di ogni curva di proprietà di un'interpolazione, a eccezione di X, Y e Z. Per tutte le altre proprietà potete modificare la curva di ogni grafico con i controlli di Bézier standard. L'uso di questi controlli è simile alla modifica dei tratti con lo strumento Selezione o Penna. Per incrementare il valore della proprietà, spostate un segmento curvilineo o un punto di controllo verso l'alto, per ridurre il valore, spostatelo verso il basso.

Le operazioni eseguite direttamente sulle curve di proprietà consentono di:

- Creare curve complesse per effetti di interpolazione complessi.
- Regolare i valori di proprietà sui fotogrammi chiave di proprietà.
- Incrementare o ridurre i valori di proprietà lungo tutta la curva di proprietà.
- Aggiungere altri fotogrammi chiave di proprietà a un'interpolazione.
- Impostare i singoli fotogrammi chiave di proprietà su vaganti o non vaganti.

Nell'Editor movimento, le proprietà di movimento di base X, Y e Z sono diverse dalle altre proprietà. Queste tre proprietà sono collegate. Un fotogramma in un'estensione di interpolazione che rappresenta un fotogramma chiave di proprietà per una di queste proprietà deve essere un fotogramma chiave di proprietà per tutte e tre le proprietà. Inoltre, i punti di controllo sulle curve delle proprietà X, Y e Z non possono essere

modificati mediante i controlli di Bézier.

I punti di controllo delle curve di proprietà possono essere punti curva o punti d'angolo. Quando una curva di proprietà attraversa un punto d'angolo, forma un angolo. Quando una curva di proprietà attraversa un punto curva, forma una curva smussata. Per X, Y e Z il tipo di un punto di controllo nella curva di proprietà dipende dal tipo del corrispondente punto di controllo nel tracciato del movimento sullo stage.

In generale è preferibile modificare le proprietà X, Y e Z di un'interpolazione modificando il tracciato del movimento sullo stage e utilizzare l'Editor movimento per apportare piccole modifiche ai valori delle proprietà o per spostare i fotogrammi chiave di proprietà in fotogrammi diversi dell'estensione di interpolazione.

- Per modificare la forma di un segmento curvilineo tra due punti di controllo, trascinate il segmento. Quando trascinate un segmento curvilineo, vengono selezionati i punti di controllo alle due estremità del segmento. Se i punti di controllo selezionati sono punti curva, vengono visualizzate le relative maniglie di curve Bézier.
- Per reimpostare una curva di proprietà su un valore di proprietà non interpolato e statico, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sull'area del grafico di proprietà e scegliete Ripristina proprietà.
- Per reimpostare un'intera categoria di proprietà su valori non interpolati e statici, fate clic sul pulsante Ripristina valori per quella categoria.
- Per invertire la direzione di un'interpolazione di proprietà, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sull'area del grafico di proprietà e scegliete Inverti fotogrammi chiave.
- Per copiare una curva di proprietà da una proprietà a un'altra, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sull'area del grafico della curva e scegliete Copia curva. Per incollare la curva in un'altra proprietà, nell'area del grafico della proprietà scegliete Incolla curva. Potete anche copiare curve tra andamenti personalizzati e tra andamenti personalizzati e proprietà.

Operazioni con i fotogrammi chiave di proprietà

Potete modificare la forma di una curva di proprietà aggiungendo, rimuovendo e modificando i fotogrammi chiave di proprietà lungo i singoli grafici.

- Per aggiungere un fotogramma chiave di proprietà a una curva di proprietà, spostate l'indicatore di riproduzione sul fotogramma desiderato e fate clic sul pulsante Aggiungi o Rimuovi fotogramma chiave nell'Editor movimento.

In alternativa, potete fare clic sul grafico nel fotogramma a cui volete aggiungere il fotogramma chiave di proprietà premendo contemporaneamente Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Inoltre, potete fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sulla curva di proprietà e scegliere Aggiungi fotogramma chiave.

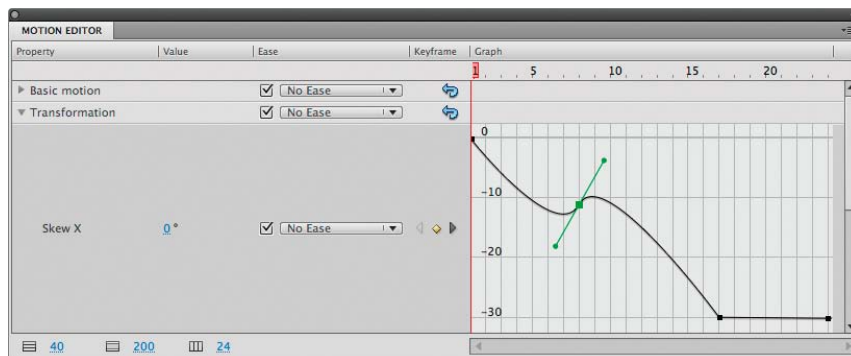
- Per rimuovere un fotogramma chiave di proprietà da una curva di proprietà, fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) oppure Opzione (Macintosh) sul punto di controllo del fotogramma chiave di proprietà nella curva di proprietà.

Inoltre, potete fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Comando e fare clic (Macintosh) sul punto di controllo e scegliere Rimuovi fotogramma chiave.

- Per cambiare un punto di controllo dalla modalità punto d'angolo alla modalità punto curva e viceversa, fate clic sul punto di controllo tenendo premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh).

Quando un punto di controllo è in modalità punto curva, le sue maniglie delle curve di Bézier sono visibili e la curva di proprietà passa attraverso il punto come curva smussata. Quando un punto di controllo è un punto d'angolo, la curva di proprietà forma un angolo quando passa attraverso il punto di controllo. Le maniglie di Bézier non sono visibili per i punti d'angolo.

Per impostare il punto in modalità punto curva, potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Comando (Macintosh) sul punto di controllo e selezionare Punto curva, Attenua a destra o Attenua a sinistra. Per impostare il punto sulla modalità punto d'angolo, scegliete Punto d'angolo.



Curva di proprietà che mostra un punto curva (fotogramma 8) e un punto d'angolo (fotogramma 17).

- Per spostare un fotogramma chiave di proprietà in un fotogramma diverso, trascinatene il punto di controllo.

Non potete trascinare un fotogramma chiave di proprietà oltre i fotogrammi chiave che lo seguono o lo precedono.

- Per cambiare un fotogramma chiave di proprietà per le proprietà spaziali X, Y e Z da vagante a non vagante, e viceversa, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà nell'Editor movimento. Per maggiori informazioni sui fotogrammi chiave vaganti, vedete [Modificare il tracciato del movimento di un'interpolazione](#).
- Potete inoltre disattivare la proprietà vagante per un unico fotogramma chiave di proprietà nell'Editor movimento trascinando il fotogramma chiave vagante in un divisore di fotogramma verticale.
- Per collegare coppie di proprietà Y e X associate, fate clic sul pulsante Collega valori proprietà X e Y per una delle proprietà da collegare. Quando le proprietà sono collegate, i relativi valori sono vincolati in modo che il rapporto tra di esse venga mantenuto quando immettete un valore per una delle proprietà collegate. Alcuni esempi di proprietà X e Y associate comprendono le proprietà Scala X e Scala Y e le proprietà Sfocatura X e Sfocatura Y del filtro Ombra esterna.

Esercitazioni ed esempi

I seguenti video e articoli (in inglese) forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso dell'Editor di movimento.

- Video: [The Motion Editor in Flash CS4 \(5:08, Adobe TV\)](#)
- Video: [Getting Started: 14 Using the Motion Editor \(3:40, Adobe TV\)](#)
- Video: [Using the Motion Editor \(6:08, Adobe TV\)](#)
- Video: [Quickly Access Your Animation Properties \(4:17, Adobe TV\)](#)

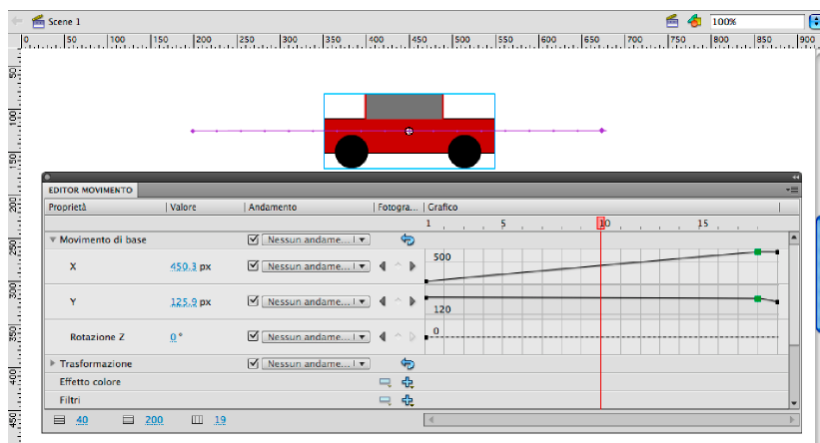
(Obsoleto a partire da Flash Professional CC) Applicazione di un andamento alle animazioni interpolate

[Torna all'inizio](#)

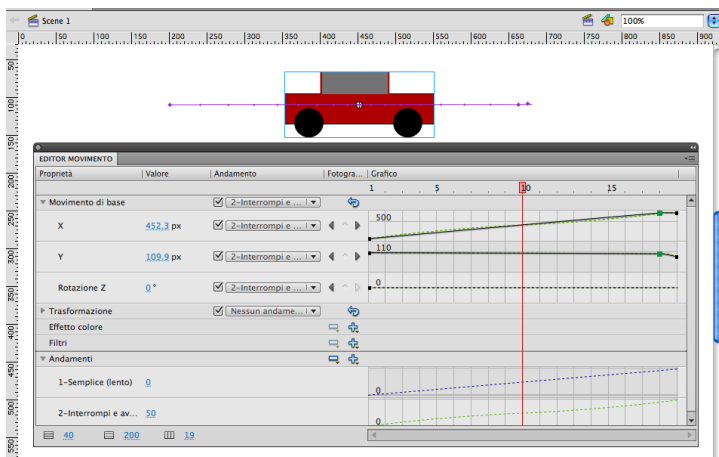
L'andamento permette di velocizzare o rallentare l'inizio o la fine di un'animazione per ottenere un movimento più realistico o produrre effetti più piacevoli all'occhio. È una tecnica che consente di modificare il modo in cui Flash calcola i valori delle proprietà fra i fotogrammi chiave di proprietà in un'interpolazione. Senza l'andamento, Flash calcola questi valori in modo che la modifica apportata al valore sia la stessa in ogni fotogramma. Grazie all'andamento potete regolare la velocità di cambiamento dei valori per ottenere un'animazione più naturale o più complessa.

L'andamento è una curva matematica applicata ai valori di proprietà di un'interpolazione. L'effetto finale dell'interpolazione è il risultato della combinazione della gamma di valori di proprietà nell'interpolazione e nella curva di andamento.

Ad esempio, se volete animare l'immagine di un'automobile che attraversa lo stage, il movimento appare più realistico se l'automobile parte da ferma, acquista lentamente velocità e rallenta gradualmente fino a fermarsi all'altra estremità dello stage. Senza l'andamento, l'automobile passerebbe immediatamente dalla posizione ferma a un movimento a tutta velocità per poi arrestarsi istantaneamente all'altra estremità dello stage. Grazie all'andamento, potete applicare un'interpolazione di movimento all'automobile e quindi fare in modo che tale interpolazione inizi e si arresti gradualmente.



Tracciato del movimento senza andamento. Notate la distribuzione uniforme dei fotogrammi nel tracciato.



Lo stesso tracciato del movimento con l'andamento Interrompi e avvia (medio). Notate la concentrazione di fotogrammi verso le estremità del tracciato per conferire un effetto più realistico di accelerazione e decelerazione dell'automobile.

L'andamento può essere applicato nella finestra di ispezione Proprietà o nell'Editor movimento. Gli andamenti applicati nella finestra di ispezione Proprietà incidono su tutte le proprietà incluse in un'interpolazione. Gli andamenti applicati nell'Editor movimento possono influenzare un'unica proprietà, un gruppo di proprietà o tutte le proprietà di un'interpolazione.

Un andamento può essere semplice o complesso. Flash offre una gamma di andamenti preimpostati che possono essere applicati per ottenere effetti semplici o complessi. Nell'Editor movimento potete anche creare delle curve di andamento personalizzate.

Tra gli altri casi, l'andamento viene comunemente utilizzato dopo avere modificato un tracciato di movimento nello stage e avere abilitato i fotogrammi chiave di proprietà per rendere la velocità di movimento costante e stabile in ogni segmento del tracciato. A questo punto, potete utilizzare l'andamento per aggiungere un'accelerazione e una decelerazione più realistiche alle estremità del tracciato.

Quando applicate una curva di andamento a una curva di proprietà, viene visualizzata una sovrapposizione della curva di andamento nell'area del grafico della curva di proprietà. La sovrapposizione delle curve di proprietà e della curva di andamento nella stessa area del grafico consente di individuare più facilmente l'effetto finale dell'interpolazione che sarà riprodotto sullo stage quando provate l'animazione.

Poiché le curve di andamento nell'Editor movimento possono essere complesse, potete utilizzarle per creare dei movimenti complessi nello stage senza creare tracciati di movimento complessi. Inoltre, potete utilizzare le curve di andamento per creare interpolazioni complesse di qualsiasi altra proprietà oltre alle proprietà spaziali X, Y e Z.

Esercitazioni e articoli:

- Esercitazione: [Modifying and applying custom eases](#) (Flashthusiast.com)
- Esercitazione: [Easing between keyframes](#) (Flashthusiast.com)
- Esercitazione: [Creating and Applying a Custom Ease](#) (Kirupa.com)
- Video: [Flash Motion Easing](#) (durata = 7:40, LayersMagazine.com)
- Video: [Setting the ease property of an animation](#) (durata = 5:10, Peachpit.com)

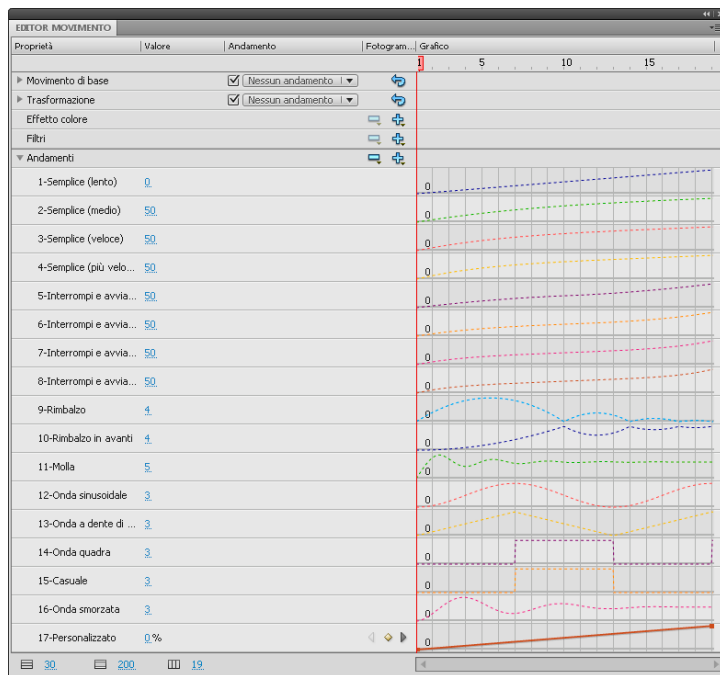
Applicare un andamento a tutte le proprietà di un'interpolazione nella finestra di ispezione Proprietà

Quando applicate l'andamento a un'interpolazione mediante la finestra di ispezione Proprietà, l'andamento influenza tutte le proprietà incluse nell'interpolazione. Nella finestra di ispezione Proprietà viene applicata la curva di andamento Semplice (lento), che è disponibile anche nell'Editor movimento.

1. Selezionate l'interpolazione nella linea temporale o il tracciato del movimento sullo stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'andamento da applicare dal menu Andamento.
3. Immettete un valore relativo all'intensità dell'andamento nel campo Andamento.

Applicare l'andamento a singole proprietà nell'Editor movimento

Potete applicare un andamento preimpostato a una singola proprietà o a una categoria di proprietà nell'Editor movimento.



Le forme delle curve di andamento incluse in Flash.

Per utilizzare gli andamenti nell'Editor movimento, aggiungete una curva di andamento all'elenco degli andamenti disponibili per l'interpolazione selezionata, quindi applicate l'andamento alle proprietà scelte. Quando applicate un andamento a una proprietà, viene visualizzata una curva con una linea tratteggiata sovrapposta all'area del grafico della proprietà. La curva con la linea tratteggiata mostra l'effetto della curva di andamento sui valori effettivi di quella proprietà dell'interpolazione.

- Per aggiungere un andamento all'elenco degli andamenti disponibili per l'interpolazione selezionata, fate clic sul pulsante Aggiungi nella sezione Andamento dell'Editor movimento, quindi selezionate l'andamento da aggiungere.
- Per aggiungere un andamento a un'unica proprietà, selezionate l'andamento dal menu Andamento selezionato relativo alla proprietà.
- Per aggiungere un andamento a tutta una categoria di proprietà, quale movimento, trasformazione, effetto colore o filtri, selezionate un tipo di andamento dal menu Andamento selezionato relativo alla categoria di proprietà.
- Per attivare o disattivare l'effetto dell'andamento per una proprietà o categoria di proprietà, fate clic sulla casella di controllo Attiva/Disattiva andamento per la proprietà o la categoria di proprietà. In questo modo potete visualizzare rapidamente l'effetto di un andamento su curve di proprietà.
- Per rimuovere un andamento dall'elenco delle interpolazioni disponibili, fate clic sul pulsante Rimuovi nella sezione Andamento dell'Editor movimento, quindi selezionate l'andamento dal menu di scelta rapida.

Modificare le curve di andamento nell'Editor movimento

Nell'Editor movimento potete modificare la forma delle curve di andamento preimpostate per creare curve di andamento personalizzate.

- Per modificare una curva di andamento preimpostata, impostate il valore dell'andamento nel campo accanto al nome dell'andamento.
Per le curve di andamento semplici, il valore è un valore percentuale che rappresenta l'intensità di applicazione della curva di andamento alla curva della proprietà. I valori positivi incrementano l'andamento alla fine della curva. I valori negativi incrementano l'andamento all'inizio della curva.
Nel caso di curve di andamento a onda, quali le onde sinusoidale e a dente di sega, il valore rappresenta il numero di semi-cicli nella curva.
Per modificare un andamento preimpostato, dovete aggiungerlo all'elenco di andamenti disponibili mediante il pulsante Aggiungi nella sezione Andamento dell'Editor movimento.
- Per modificare una curva di andamento personalizzata, aggiungete un'istanza della curva di andamento personalizzata all'elenco degli andamenti, quindi modificate la curva mediante la stessa tecnica utilizzata per modificare tutte le altre curve di Bézier in Flash. Il valore iniziale della curva di andamento deve essere sempre 0%.
Potete anche copiare e incollare la curva da un andamento personalizzato a un altro, inclusi gli andamenti personalizzati contenuti in interpolazioni di movimento separate.

Fondamenti delle animazioni

Tipi di animazione

Informazioni sulle frequenze di fotogrammi

Identificazione delle animazioni nella linea temporale

Animazione fotogramma per fotogramma

Distribuzione degli oggetti sui livelli per l'animazione interpolata

Creazione di animazioni interpolate distribuendo gli oggetti ai fotogrammi chiave

Altro materiale di riferimento

Nota: come la maggior parte degli elementi in Flash, l'animazione non richiede necessariamente l'uso di codice ActionScript. Tuttavia, se lo desiderate, potete creare animazioni con ActionScript.

Tipi di animazione

[Torna all'inizio](#)

Con sono disponibili diversi metodi per creare animazione ed effetti speciali. Ogni metodo offre diverse possibilità per la creazione di contenuto animato accattivante.

Flash supporta i seguenti tipi di animazione:

Interpolazioni di movimento Con le interpolazioni di movimento potete impostare le proprietà di un oggetto, ad esempio la posizione e la trasparenza alfa, in un fotogramma e quindi in un altro fotogramma. L'interpolazione dei valori delle proprietà dei fotogrammi compresi tra il primo e il secondo fotogramma viene quindi eseguita automaticamente. Le interpolazioni di movimento sono utili per creare animazioni che rappresentano un oggetto che si muove continuamente o che si trasforma. Vengono visualizzate nella linea temporale come estensione contigua di fotogrammi che possono essere selezionati per impostazione predefinita come oggetto singolo. Le interpolazioni di movimento sono una funzionalità potente e allo stesso tempo semplice da creare.

Interpolazioni classiche Analoghe alle interpolazioni di movimento, ma più complesse da creare. Le interpolazioni classiche permettono la creazione di alcuni effetti animati specifici, non possibili con interpolazioni basate sull'estensione.

Pose di cinematica inversa (obsoleto a partire da Flash Professional CC) Consentono di allungare e piegare oggetti forma e collegare gruppi di istanze di simboli per farli spostare insieme in modo naturale. Una volta aggiunti degli ossi a una forma o un gruppo di simboli, potete cambiare la posizione degli ossi o dei simboli in fotogrammi chiave differenti. Flash esegue l'interpolazione delle posizioni nei fotogrammi intermedi.

Interpolazioni di forma Nell'interpolazione di forma si disegna dapprima una forma in un fotogramma specifico della linea temporale, quindi si cambia tale forma o se ne disegna un'altra in un secondo fotogramma specifico. Flash Pro provvede quindi a interpolare le forme dei fotogrammi intermedi, creando così l'animazione della prima forma che, con un effetto di morphing, si trasforma nella seconda forma.

Animazione fotogramma per fotogramma Questa tecnica di animazione consente di specificare grafica diversa per ogni fotogramma della linea temporale. Può essere utilizzata per creare un effetto analogo a quello dei fotogrammi di un film riprodotti in rapida successione. È utile per le animazioni complesse nelle quali gli elementi grafici dei singoli fotogrammi devono essere diversi tra loro.

La seguente esercitazione video (in inglese) fornisce ulteriori spiegazioni sui diversi tipi di animazioni: [Understanding tweens \(2:36\)](#).

Informazioni sulle frequenze di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

La frequenza di fotogrammi, ossia la velocità di riproduzione dell'animazione, è misurata in numeri di fotogrammi al secondo (f/s). Una frequenza di fotogrammi troppo lenta causa l'arresto e la ripresa dell'animazione; una frequenza troppo veloce sfoca i dettagli dell'animazione. L'impostazione predefinita della frequenza di fotogrammi per i nuovi documenti Flash, pari a 24 fps, garantisce in genere prestazioni ottimali per il Web. Anche la frequenza standard delle pellicole cinematografiche corrisponde a 24 fps.

La complessità dell'animazione e la velocità del computer su cui essa viene riprodotta incide sull'uniformità della riproduzione. Per determinare la frequenza di fotogrammi ottimale, provate le animazioni su diversi computer.

Poiché viene specificata una sola frequenza dei fotogrammi per l'intero documento Flash Pro, dovete impostarla prima di iniziare a creare l'animazione.

Identificazione delle animazioni nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Flash Pro distingue le animazioni interpolate dalle animazioni fotogramma per fotogramma nella linea temporale visualizzando indicatori diversi in ciascun fotogramma che include un contenuto.

Nella linea temporale vengono riportati i seguenti indicatori di contenuto dei fotogrammi:

- Una serie di fotogrammi con sfondo blu indica un'*interpolazione di movimento*. Un pallino nero dentro il primo fotogramma della serie indica che all'interpolazione è assegnato un oggetto target. Un rombo nero indica l'ultimo fotogramma e tutti gli altri fotogrammi chiave di proprietà. I fotogrammi chiave di proprietà sono fotogrammi che contengono modifiche delle proprietà definite in modo esplicito dall'utente. Potete scegliere i tipi di fotogramma chiave di proprietà da visualizzare facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic e premendo il tasto Comando (Macintosh) sull'estensione dell'interpolazione di movimento e scegliendo Visualizza fotogrammi chiave > *tipo* dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita in Flash vengono visualizzati tutti i tipi di fotogramma chiave di proprietà. Tutti gli altri fotogrammi dell'estensione contengono valori interpolati per le proprietà interpolate dell'oggetto target.



- Un pallino vuoto nel primo fotogramma indica che l'oggetto target dell'interpolazione di movimento è stato rimosso. L'estensione di interpolazione contiene ancora i fotogrammi chiave di proprietà e potete aggiungere ad essa un nuovo oggetto target.



- Un'estensione di fotogrammi con sfondo verde indica un *livello di posa* di cinematica inversa (IK). I livelli di posa contengono armature IK e pose. Ogni posa viene rappresentata nella linea temporale con un rombo nero. In Flash le posizioni dell'armatura nei fotogrammi tra le pose vengono interpolate automaticamente.



- Un punto nero in corrispondenza del fotogramma chiave iniziale con una freccia nera e uno sfondo blu indica un'*interpolazione classica*.



- Una linea tratteggiata indica che l'interpolazione classica è interrotta o incompleta, come avviene quando manca il fotogramma chiave finale.



- Un punto nero in corrispondenza del fotogramma chiave iniziale con una freccia nera e uno sfondo verde chiaro indica un'*interpolazione di forma*.



- Un punto nero indica un singolo fotogramma. I fotogrammi grigio chiaro dopo un fotogramma chiave singolo contengono lo stesso contenuto, senza modifiche. L'ultimo fotogramma nell'estensione di questi fotogrammi presenta una riga nera verticale e un rettangolo vuoto.



- Una a minuscola indica che al fotogramma è stata assegnata un'azione fotogramma mediante il pannello Azioni.



- Una bandiera rossa indica che il fotogramma contiene un'etichetta.



- Una doppia barra verde indica che il fotogramma contiene un commento.



- Un'ancora dorata indica che al fotogramma è assegnata la funzione di ancoraggio con nome.



Livelli nell'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)

Ogni scena in un documento Flash Pro può essere costituita da un qualsiasi numero di livelli della linea temporale. Potete utilizzare livelli e cartelle di livelli per organizzare il contenuto della sequenza di animazione e separare gli oggetti animati. L'organizzazione in livelli e cartelle impedisce che gli oggetti vengano cancellati, collegati o segmentati quando si sovrappongono. Per creare un'animazione che contenga il movimento interpolato di più di un simbolo o campo di testo contemporaneamente, posizionate ciascun oggetto su un livello distinto. Potete ad esempio utilizzare un livello di sfondo per le immagini statiche e livelli aggiuntivi per ogni oggetto animato distinto.

Quando create un'interpolazione di movimento, in Flash Pro il livello contenente l'oggetto interpolato viene convertito automaticamente in un livello di interpolazione. Il livello di interpolazione presenta un'icona di interpolazione accanto al nome del livello nella linea temporale.

Se sullo stesso livello dell'oggetto interpolato sono presenti altri oggetti, Flash Pro aggiunge nuovi livelli sopra o sotto il livello originale, in base alle necessità. Eventuali oggetti esistenti nel livello originale sotto l'oggetto interpolato vengono spostati in un nuovo livello posto sotto il livello originale. Eventuali oggetti esistenti nel livello originale sopra l'oggetto interpolato vengono spostati in un nuovo livello posto sopra il livello originale. In Flash Pro questi nuovi livelli vengono inseriti tra i livelli già esistenti nella linea temporale. In questo modo, in Flash Pro viene conservato l'ordine di impilamento originale di tutti gli oggetti grafici presenti sullo stage.

Un livello di interpolazione può contenere solo estensioni di interpolazione (gruppi contigui di fotogrammi contenenti un'interpolazione), fotogrammi statici, fotogrammi chiave vuoti o fotogrammi vuoti. Ogni estensione di interpolazione può contenere solo un unico oggetto target e un tracciato di movimento opzionale per l'oggetto target. Poiché non potete disegnare in un livello di interpolazione, dovete creare interpolazioni aggiuntive o fotogrammi statici su altri livelli, quindi trascinarli nel livello di interpolazione. Per inserire script di fotogrammi in un livello di interpolazione, createli in un livello diverso e quindi trascinateli nel livello di interpolazione. Uno script di fotogrammi può essere inserito solo in un fotogramma all'esterno dell'estensione dell'interpolazione di movimento. In generale è consigliabile mantenere tutti gli script di fotogrammi su un livello distinto che contenga solo ActionScript.

Quando un documento ha diversi livelli, può essere difficile tenere traccia degli oggetti e modificarli su più livelli. Questa operazione risulta più facile se si gestisce il contenuto livello per livello. Potete nascondere o bloccare i livelli su cui non state lavorando facendo clic sulle icone con l'occhio o il lucchetto accanto al nome del livello nella linea temporale. L'uso delle cartelle di livelli facilita l'organizzazione dei livelli in gruppi gestibili.

Distribuzione degli oggetti sui livelli per l'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)

Quando applicate un'interpolazione di movimento a un oggetto, questo viene automaticamente spostato nel relativo livello di interpolazione in Flash Pro. Potete tuttavia assegnare gli oggetti ai relativi livelli anche manualmente. Potete ad esempio scegliere di distribuire gli oggetti manualmente durante l'organizzazione del contenuto. La distribuzione manuale è utile anche per applicare animazione agli oggetti mantenendo allo stesso tempo un controllo preciso sul loro spostamento da un livello a un altro.

Quando utilizzate il comando **Distribuisci su livelli** (Elabora > Linea temporale > Distribuisci su livelli), in Flash Pro ogni oggetto selezionato viene distribuito su un nuovo livello distinto. Gli oggetti non selezionati, inclusi quelli di altri fotogrammi, vengono mantenuti nei livelli originali.

Potete applicare il comando **Distribuisci su livelli** a qualsiasi elemento presente sullo stage, compresi oggetti grafici, istanze, bitmap, video clip e blocchi di testo divisi.

Informazioni sui nuovi livelli creati con Distribuisci su livelli

I nomi dei nuovi livelli creati durante l'operazione **Distribuisci su livelli** vengono assegnati in base al nome del componente che contengono:

- A un nuovo livello contenente un elemento della libreria, quale un simbolo, una bitmap o un video clip, è assegnato lo stesso nome dell'elemento.
- A un nuovo livello contenente un'istanza con nome è assegnato il nome dell'istanza.
- A un nuovo livello contenente un carattere del testo diviso è assegnato il nome del carattere.
- A un nuovo livello contenente un oggetto grafico è assegnato il nome Livello1, Livello2 e così via, poiché gli oggetti grafici non hanno nome.

Flash Pro inserisce i nuovi livelli sotto qualsiasi livello selezionato. I nuovi livelli vengono disposti dall'alto verso il basso, nell'ordine in cui gli elementi selezionati erano stati creati in origine. Nel caso di testo diviso, i livelli vengono disposti in base all'ordine dei caratteri, da sinistra a destra, da destra a sinistra o dall'alto verso il basso. Supponete, ad esempio, di dividere il testo *FLASH* e distribuirlo su livelli. I nuovi livelli, denominati F, L, A, S e H, vengono disposti dall'alto verso il basso partendo da F e visualizzati subito sotto il livello che conteneva inizialmente il testo.

Distribuire oggetti sui livelli

1. Selezionate gli oggetti da distribuire in livelli distinti. È possibile disporre gli oggetti su un singolo livello o su diversi livelli anche non contigui.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Elabora > Linea temporale > Distribuisci su livelli**.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su uno degli oggetti selezionati, quindi selezionate **Distribuisci su livelli**.

Creazione di animazioni interpolate distribuendo gli oggetti ai fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#)

Novità di Flash Professional CC

Flash Pro permette di distribuire automaticamente gli oggetti a fotogrammi chiave distinti. Potete scegliere di distribuire gli oggetti quando organizzate il contenuto dello stage. Manualmente, si tratta di un'operazione noiosa e laboriosa. La distribuzione si rivela molto utile quando create un'animazione interpolata collocando gli oggetti in singoli fotogrammi chiave. Potete assegnare oggetti differenti o stati oggetto diversi a

singoli fotogrammi chiave distinti. Nella pratica, quando la testina di riproduzione viene fatta scorrere attraverso questi fotogrammi chiave, l'effetto dell'animazione interpolata risulta evidente.

Quando utilizzate il comando **Distribuisci a fotogrammi chiave**, Flash Pro distribuisce ogni oggetto selezionato a un nuovo fotogramma chiave distinto. Gli oggetti non selezionati, inclusi quelli di altri fotogrammi, vengono mantenuti nei livelli originali.

Potete applicare il comando **Distribuisci a fotogrammi chiave** a qualsiasi elemento presente sullo stage, compresi oggetti grafici, istanze, bitmap, video clip e blocchi di testo.

Informazioni sui nuovi fotogrammi chiave creati con **Distribuisci a fotogrammi chiave**

- I nuovi fotogrammi chiave creati durante l'operazione **Distribuisci a fotogrammi chiave** vengono disposti in base alla sequenza in cui gli oggetti vengono selezionati:
- Se qualsiasi oggetto sul livello è rimasto non selezionato quando eseguite l'operazione **Distribuisci a fotogrammi chiave**, i fotogrammi originali rimangono invariati per tali oggetti. Agli oggetti selezionati per la distribuzione vengono assegnati i fotogrammi chiave a partire dal fotogramma immediatamente successivo all'ultimo fotogramma del contenuto. Ad esempio, supponiamo che **Object1** e **Object2** si trovino su un livello con 50 fotogrammi. Se **Object1** è stato scelto per la distribuzione, viene collocato sul cinquantunesimo fotogramma chiave.

Distribuire oggetti ai fotogrammi chiave

1. Selezionate gli oggetti da distribuire in livelli distinti. È possibile disporre gli oggetti su un singolo livello o su diversi livelli anche non contigui.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su uno degli oggetti selezionati, quindi selezionate **Distribuisci a fotogrammi chiave**.

Altro materiale di riferimento

[Torna all'inizio](#)

I seguenti articoli (in inglese) trattano dell'utilizzo delle animazioni in Flash Pro:

- [Creating a simple animation in Flash](#) (Adobe.com)
- [Animation Learning Guide for Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Creating animation in ActionScript 3.0](#) (Adobe.com)
- [How to Lip Sync a Character in Flash](#) (durata = 2:30, YouTube.com)

Altre risorse dell'Aiuto

- [Operazioni con le animazioni interpolate classiche](#)
- [Cinematica inversa](#)
- [Interpolazione di forme](#)
- [Animazione fotogramma per fotogramma](#)
- [Creare un nuovo documento](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Animazione fotogramma per fotogramma

[Creare animazioni fotogramma per fotogramma](#)
[Utilizzare la tecnica Onion skin](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare animazioni fotogramma per fotogramma

L'animazione fotogramma per fotogramma modifica il contenuto dello stage in ogni fotogramma ed è ideale per animazioni complesse in cui un'immagine cambia in ogni fotogramma anziché spostarsi semplicemente sullo stage. L'animazione fotogramma per fotogramma aumenta le dimensioni del file più rapidamente dell'animazione interpolata. Nell'animazione fotogramma per fotogramma, invece, Flash Professional memorizza i valori per ogni fotogramma completo.

Per creare un'animazione fotogramma per fotogramma, definite ciascun fotogramma come fotogramma chiave e create un'immagine diversa per ciascun fotogramma. Ciascun nuovo fotogramma chiave ha inizialmente lo stesso contenuto del precedente; ciò consente di modificare i fotogrammi dell'animazione in modo incrementale.

1. Fate clic sul nome di un livello per attivarlo e selezionate un fotogramma nel livello in cui desiderate che abbia inizio l'animazione.
2. Se il fotogramma non è già un fotogramma chiave, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.
3. Create le immagini per il primo fotogramma della sequenza. Potete usare gli strumenti di disegno, incollare immagini dagli Appunti o importare un file.
4. Per aggiungere un nuovo fotogramma chiave il cui contenuto è lo stesso del primo fotogramma chiave, fate clic sul successivo fotogramma a destra nella stessa riga e selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionate Inserisci fotogramma chiave.
5. Modificate il contenuto di questo fotogramma sullo stage per definire l'incremento successivo dell'animazione.
6. Per completare la sequenza dell'animazione fotogramma per fotogramma, ripetete i punti 4 e 5 fino a costruire il movimento desiderato.
7. Per controllare la sequenza dell'animazione, selezionate Controllo > Riproduci o fate clic sul pulsante Riproduci sul controller (Finestra > Barre degli strumenti > Controllo).

[Torna all'inizio](#)

Utilizzare la tecnica Onion skin

Normalmente, sullo stage viene visualizzato un fotogramma della sequenza di animazione per volta. Per facilitare il posizionamento e la modifica di un'animazione fotogramma per fotogramma, potete visualizzare contemporaneamente due o più fotogrammi sullo stage. Il fotogramma sotto l'indicatore di riproduzione appare nei colori originali, mentre i fotogrammi circostanti appaiono opachi; in questo modo sembra che ogni fotogramma sia disegnato su un foglio di carta trasparente e che i fogli siano impilati l'uno sull'altro. I fotogrammi che appaiono opachi non possono essere modificati.

Video ed esercitazioni

- Video: [Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid](#) (Lunghezza = 8:34, Adobe Press)

Visualizzare simultaneamente più fotogrammi di un'animazione sullo stage

❖ Fate clic sul pulsante Onion skin . Tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Inizio Onion skin e Fine Onion skin (nell'intersezione della linea temporale) nella finestra del documento sono sovrapposti come un unico fotogramma.

Controllare la visualizzazione della tecnica Onion skin

- Per visualizzare come contorni i fotogrammi inclusi nell'intervallo Onion skin, fate clic sul pulsante Contorni Onion skin .
- Per cambiare la posizione di uno dei due marcatori Onion skin, trascinatene il relativo puntatore in una nuova posizione. Normalmente i marcatori Onion skin si spostano insieme al puntatore del fotogramma corrente.
- Per attivare la modifica di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin, fate clic sul pulsante Modifica più fotogrammi . Generalmente la tecnica Onion skin consente di modificare soltanto il fotogramma corrente. Tuttavia, potete visualizzare il contenuto di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin e renderli disponibili per la modifica, indipendentemente dal fotogramma corrente.

Nota: i livelli bloccati (indicati da un'icona a forma di lucchetto) non sono visualizzati quando è attivata la tecnica Onion skin. Per evitare la presenza contemporanea di un eccessivo numero di immagini, è possibile bloccare o nascondere i livelli a cui non desiderate applicare la tecnica Onion skin.

Modificare la visualizzazione dei marcatori Onion skin

❖ Fate clic sul pulsante **Elabora marcatori Onion skin**  e selezionate un elemento:

Mostra sempre marcatori Visualizza i marcatori Onion skin nell'intestazione della linea temporale, anche se la tecnica Onion skin non è attivata.

Ancora Onion skin Blocca i marcatori Onion skin nella posizione corrente nell'intestazione della linea temporale. Normalmente l'intervallo Onion skin è relativo al puntatore del fotogramma corrente e ai marcatori Onion skin. Ancorando i marcatori Onion skin, se ne impedisce lo spostamento insieme al puntatore del fotogramma corrente.

Onion 2 Visualizza due fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Onion 5 Visualizza cinque fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Onion skin su tutto Visualizza tutti i fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Fotogrammi e fotogrammi chiave

[Inserire fotogrammi nella linea temporale](#)

[Selezionare fotogrammi nella linea temporale](#)

[Etichettare fotogrammi nella linea temporale](#)

[Abilitare la selezione di fotogrammi basata sull'estensione](#)

[Copiare o incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi](#)

[Eliminare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi](#)

[Spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi](#)

[Modificare la lunghezza di una sequenza di fotogrammi statici](#)

[Convertire un fotogramma chiave in fotogramma semplice](#)

[Visualizzare l'anteprima del contenuto di un fotogramma nella linea temporale](#)

Come le pellicole fotografiche, anche i documenti Adobe® Flash® Professional suddividono gli intervalli di tempo in fotogrammi. Nella linea temporale questi fotogrammi consentono di organizzare e controllare il contenuto del documento. I fotogrammi devono essere collocati nella linea temporale nell'ordine in cui desiderate che gli oggetti in essi contenuti vengano visualizzati nel contenuto finito.

Un fotogramma chiave è un fotogramma in corrispondenza del quale compare una nuova istanza di simbolo nella linea temporale. Può anche essere un fotogramma che include codice ActionScript® programmato per controllare un aspetto del documento. Potete aggiungere un fotogramma chiave vuoto alla linea temporale come segnaposto per simboli che aggiungerete in seguito oppure lasciare esplicitamente vuoto il fotogramma.

Per fotogramma chiave di proprietà si intende un fotogramma in cui viene definita una variazione delle proprietà di un oggetto nel corso di un'animazione. In Flash Professional è possibile interpolare, ovvero riempire automaticamente, i valori delle proprietà tra i fotogrammi chiave di proprietà, in modo da produrre animazioni fluide. I fotogrammi chiave semplificano la creazione delle animazioni perché consentono di produrre un'animazione senza dover disegnare ogni singolo fotogramma. Una serie di fotogrammi contenenti animazione interpolata è detta interpolazione movimento.

Per fotogramma interpolato si intende qualsiasi fotogramma che fa parte di un'interpolazione movimento.

Per fotogramma statico si intende qualsiasi fotogramma che non fa parte di un'interpolazione movimento.

Potete disporre i fotogrammi chiave e i fotogrammi chiave di proprietà nella linea temporale per controllare la sequenza degli eventi all'interno del documento e la relativa animazione.

Video ed esercitazioni

- Video: [Editing frames on the Timeline](#) (Lunghezza = 9:27, Peachpit.com)

Inserire fotogrammi nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

- Per inserire un nuovo fotogramma, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma (F5).
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave (F6) oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare il fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave vuoto dal menu di scelta rapida.

Selezionare fotogrammi nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional offre due metodi per selezionare i fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata su fotogrammi (predefinita) si selezionano singoli fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata sull'estensione, facendo clic su uno qualsiasi dei fotogrammi di una sequenza, si seleziona l'intera sequenza, da un fotogramma chiave al successivo. Potete specificare la selezione basata sull'estensione nelle preferenze di Flash Professional.

- Fate clic sul fotogramma per selezionarlo. Se l'opzione Selezione basata sull'estensione è attiva, fate clic sul fotogramma tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).
- Per selezionare più fotogrammi adiacenti, trascinate il cursore sui fotogrammi oppure fate clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per selezionare più fotogrammi non adiacenti, fate clic sui fotogrammi aggiuntivi tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

- Per selezionare tutti i fotogrammi nella linea temporale, selezionate Modifica > Linea temporale > Seleziona tutti i fotogrammi.
- Per selezionare un'intera sequenza di fotogrammi, fate doppio clic su un fotogramma compreso tra due fotogrammi chiave. Se l'opzione Selezione basata sull'estensione è attiva, fate clic su un fotogramma qualunque della sequenza.
- Per selezionare un intervallo di fotogrammi (interpolazione di movimento o cinematica inversa), fate clic su di esso una volta se la selezione basata su estensione è attivata nelle Preferenze. Se la selezione basata su estensione è disattivata, fate doppio clic sull'estensione. Per selezionare più estensioni, fate clic su ciascuna di esse tenendo premuto il tasto Maiusc.

Etichettare fotogrammi nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Potete etichettare i fotogrammi della linea temporale per organizzarli più facilmente. Se a un fotogramma è assegnata un'etichetta, potete anche utilizzarla per fare riferimento a tale fotogramma in ActionScript. In tal modo, se riorganizzate la linea temporale e spostate l'etichetta su un numero di fotogramma differente, il codice ActionScript farà ancora riferimento all'etichetta e non dovrà essere aggiornato.

Le etichette possono essere applicate solo ai fotogrammi chiave. È buona norma creare un livello separato nella linea temporale per contenere tutte le etichette di fotogramma.

Per aggiungere un'etichetta a un fotogramma:

1. Selezionate il fotogramma da etichettare nella linea temporale.
2. Con il fotogramma selezionato, immettete il nome dell'etichetta nella sezione Etichetta della finestra di ispezione Proprietà. Premete Invio.

Video ed esercitazioni

- Video: [Using frame labels](#) (Lunghezza = 8:29, Peachpit.com)

Abilitare la selezione di fotogrammi basata sull'estensione

[Torna all'inizio](#)

La selezione di fotogrammi basata sull'estensione permette di selezionare mediante un singolo clic un intervallo di fotogrammi compresi tra due fotogrammi chiavi.

1. Selezionate Modifica > Preferenze.
2. Selezionate la categoria Generali.
3. Nella sezione Linea temporale, selezionate Selezione basata sull'estensione.
4. Fate clic su OK.

Copiare o incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il fotogramma o la sequenza e selezionate Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Selezionate il fotogramma o la sequenza da sostituire e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.
 - Fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) su un fotogramma chiave e trascinatelo nella posizione in cui desiderate incollarlo.

Eliminare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate il fotogramma o la sequenza e selezionate Modifica > Linea temporale > Rimuovi fotogramma, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma o la sequenza e selezionate Rimuovi fotogramma dal menu di scelta rapida.

I fotogrammi circostanti rimangono invariati.

Spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

❖ Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, trascinate il fotogramma chiave o la sequenza nella posizione desiderata.

Modificare la lunghezza di una sequenza di fotogrammi statici

[Torna all'inizio](#)

❖ Trascinate a sinistra o a destra il primo o l'ultimo fotogramma dell'estensione tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

Per cambiare la lunghezza di una sequenza di animazione fotogramma per fotogramma, vedete Creare animazioni fotogramma per fotogramma.

Convertire un fotogramma chiave in fotogramma semplice

❖ Selezionate il fotogramma chiave e selezionate Modifica > Linea temporale > Cancella fotogramma chiave, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave e selezionate Cancella fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.

Il contenuto dello stage relativo al fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo vengono sostituiti con il contenuto dello stage relativo al fotogramma precedente a quello cancellato.

Visualizzare l'anteprima del contenuto di un fotogramma nella linea temporale

In ciascun fotogramma chiave della linea temporale potete visualizzare un'anteprima in miniatura degli elementi inclusi nel fotogramma.

❖ Scegliete Anteprima nel menu del pannello Linea temporale, visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Fondamenti delle animazioni](#)

[Interpolazioni di movimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Interpolazione di forme

Informazioni sulle interpolazioni di movimento

Creare un'interpolazione di forma

Controllare le modifiche della forma con i suggerimenti forma

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sulle interpolazioni di movimento

Nell'interpolazione di forma si disegna dapprima una forma vettoriale in un fotogramma specifico della linea temporale, quindi si cambia tale forma o se ne disegna un'altra in un secondo fotogramma specifico. Flash Professional provvede quindi a interpolare le forme dei fotogrammi intermedi, creando così l'animazione della prima forma che, con un effetto di morphing, si trasforma nella seconda forma.

Le interpolazioni di forma sono più efficaci con le forme semplici. Evitate le forme che includono ritagli o forme negative. Fate delle prove con le forme che volete utilizzare per determinarne i risultati. Potete utilizzare i suggerimenti forma per individuare Flash Professional quali punti della forma iniziale devono corrispondere a specifici punti sulla forma finale.

Inoltre, potete interpolare la posizione e il colore delle forme all'interno di un'interpolazione di forma.

per applicare l'interpolazione di forma a gruppi, istanze o immagini bitmap, dovete prima dividere questi elementi. Vedete [Dividere un'istanza di simbolo](#).

Per applicare l'interpolazione di forma al testo, dovete dividere due volte il testo per convertirlo in oggetti. Vedete [Dividere un'istanza di simbolo](#).

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare interpolazioni di forma. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Creating animations using shape tweens \(5:36\)](#)
- Video: [Creating shape tweens \(3:47\)](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare un'interpolazione di forma

La procedura seguente mostra come creare un'interpolazione di forma dal fotogramma 1 al fotogramma 30 della linea temporale. Tuttavia, potete creare delle interpolazioni in qualsiasi porzione della linea temporale.

1. Nel fotogramma 1, disegnate un quadrato con lo strumento Rettangolo.
2. Selezionate il fotogramma 30 sullo stesso livello e aggiungete un fotogramma chiave vuoto scegliendo Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto o premendo F7.
3. Sullo stage, disegnate un cerchio con lo strumento Ovale nel fotogramma 30.

A questo punto, dovrete avere un fotogramma chiave con un quadrato nel fotogramma 1 e un fotogramma chiave con un cerchio nel fotogramma 30.

4. Nella linea temporale, selezionate uno dei fotogrammi compresi tra i due fotogrammi chiave sul livello che contiene le due forme.
5. Selezionate Inserisci > Interpolazione forma.

Flash interpola le forme presenti in tutti i fotogrammi compresi tra i due fotogrammi chiave.

6. Per visualizzare un'anteprima dell'interpolazione, fate scorrere l'indicatore di riproduzione lungo i fotogrammi della linea temporale oppure premete il tasto Invio.
7. Per applicare l'interpolazione di movimento oltre a quella di forma, muovete la forma nel fotogramma 30 in una posizione sullo stage diversa da quella in cui si trova la forma nel fotogramma 1.

Visualizzate l'anteprima dell'animazione premendo il tasto Invio.

8. Per interpolare il colore della forma, applicate alla forma nel fotogramma 1 un colore diverso da quello della forma nel fotogramma 30.
9. Per aggiungere andamenti all'interpolazione, selezionate uno dei fotogrammi compresi tra i due fotogrammi chiave e immettete un valore nel campo Andamento nella finestra di ispezione Proprietà.

Immettete un valore negativo per applicare l'andamento all'inizio dell'interpolazione. Immettete un valore positivo per applicare l'andamento alla fine dell'interpolazione.

[Torna all'inizio](#)

Controllare le modifiche della forma con i suggerimenti forma

Per controllare cambiamenti di forma più complessi o artificiosi, potete utilizzare i suggerimenti forma. I suggerimenti forma identificano punti che

dovrebbero corrispondere nelle forme iniziali e finali. Ad esempio, se interpolate il disegno di un viso quando cambia espressione, potete utilizzare un suggerimento forma per contrassegnare ogni occhio. Quindi, anziché trasformare il viso in un groviglio amorfo durante il cambiamento della forma, ogni occhio rimane riconoscibile e cambia separatamente durante l'animazione.

I suggerimenti forma contengono lettere (dalla a alla z) per identificare i punti che corrispondono nella forma iniziale e finale. Potete utilizzare un massimo di 26 suggerimenti forma.

I suggerimenti forma sono gialli in un fotogramma iniziale, verdi in un fotogramma finale e rossi quando non sono su una curva.

Per ottenere i risultati migliori quando interpolate le forme, seguite queste indicazioni:

- Nell'interpolazione complessa di forme, create forme intermedie e interporle anziché definire soltanto una forma iniziale e una finale.
- Assicuratevi che i suggerimenti forma siano logici. Ad esempio, se utilizzate tre suggerimenti forma per un triangolo, questi devono essere nello stesso ordine sia sul triangolo originale che sul triangolo finale. L'ordine non può essere abc nel primo fotogramma chiave e acb nel secondo.
- I suggerimenti forma funzionano meglio se vengono posizionati in ordine antiorario iniziando nell'angolo superiore sinistro della forma.

Usare i suggerimenti forma

1. Selezionate il primo fotogramma chiave in una sequenza con interpolazione di forma.
2. Selezionate **Elabora > Forma > Aggiungi suggerimento forma**. Il suggerimento forma iniziale appare come un cerchio rosso con la lettera a in un punto della forma.
3. Spostate il suggerimento forma nel punto che desiderate contrassegnare.
4. Selezionate l'ultimo fotogramma chiave nella sequenza di interpolazione. Il suggerimento forma finale appare in un punto della forma come un cerchio verde con la lettera a.
5. Spostate il suggerimento forma nel punto della forma finale che deve corrispondere al primo punto contrassegnato.
6. Riproducete nuovamente l'animazione per vedere come i suggerimenti forma cambiano l'interpolazione di forma. Spostate i suggerimenti forma per mettere a punto l'interpolazione.
7. Ripetete questo procedimento per aggiungere altri suggerimenti forma. I nuovi suggerimenti forma appaiono contrassegnati dalle lettere successive (b, c e così via).

Visualizzare tutti i suggerimenti forma

❖ Selezionate **Visualizza > Mostra suggerimenti forma**. Il livello e il fotogramma chiave che contengono i suggerimenti forma devono essere attivi perché l'opzione **Mostra suggerimenti forma** sia disponibile.

Rimuovere un suggerimento forma

❖ Trascinate il suggerimento fuori dallo stage.

Rimuovere tutti i suggerimenti forma

❖ Selezionate **Elabora > Forma > Elimina tutti i suggerimenti**.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con le animazioni interpolate classiche

[Informazioni sulle animazioni interpolate classiche](#)

[Creare e modificare fotogrammi chiave per le animazioni di interpolazione classiche](#)

[Aggiungere un'animazione con interpolazione classica a un'istanza, un gruppo o un testo](#)

[Creare un livello guida di movimento](#)

[Creare un'animazione con interpolazione classica lungo un tracciato](#)

[Incollare proprietà di animazioni con interpolazione classica](#)

[Applicare un andamento personalizzato in entrata/uscita a un'animazione con interpolazione classica](#)

Informazioni sulle animazioni interpolate classiche

[Torna all'inizio](#)

Nota: come la maggior parte degli elementi in Flash, l'animazione non richiede necessariamente l'uso di codice `ActionScript`. Tuttavia, se lo desiderate, potete creare animazioni con `ActionScript`.

Le [interpolazioni classiche](#) sono un metodo tradizionale per la creazione di animazioni in Flash Professional. Queste interpolazioni sono simili alle nuove [interpolazioni di movimento](#) ma un po' più complicate da creare e meno flessibili. Tuttavia, le interpolazioni classiche consentono un certo livello di controllo sull'animazione che non è invece possibile con le interpolazioni di movimento. La maggior parte degli utenti sceglie di lavorare con le nuove interpolazioni di movimento, ma alcuni preferiscono continuare a usare le interpolazioni classiche. Per ulteriori informazioni sulle differenze, vedete [Differenze tra interpolazioni di movimento e interpolazioni classiche](#).

Per informazioni sulla migrazione di animazioni con interpolazione classica ad animazioni con interpolazione di movimento, consultate il documento [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Guida alla migrazione dei movimenti per Flash CS4 Professional) nel Centro per sviluppatori di Adobe Flash.

Prima di iniziare:

Prima di iniziare a utilizzare le interpolazioni classiche, tenete presente quanto segue:

- Le interpolazioni classiche sono il "vecchio" metodo per creare animazioni interpolate in Flash. Il metodo nuovo e più semplice prevede l'uso delle interpolazioni di movimento. Per maggiori informazioni, vedete [Animazione interpolata](#).
- In determinate situazioni, ad esempio la sincronizzazione del labiale, le interpolazioni classiche rimangono la scelta migliore. Per un elenco di tali situazioni, vedete [When to use classic tweens](#) e questa [esercitazione video sulle interpolazioni di movimento in Flash](#).
- Non è possibile interpolare proprietà 3D con le interpolazioni classiche.
- Per una guida completa sulla transizione dal flusso di lavoro con interpolazioni classiche a quello con interpolazioni di movimento, consultate il documento [Motion migration guide for Flash](#) (Guida alla migrazione dei movimenti per Flash).

Per alcuni esempi di animazione con interpolazioni classiche, consultate la pagina degli esempi Flash Professional all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Di seguito sono riportati gli esempi disponibili:

- Ombra esterna animata: scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Graphics\AnimatedDropShadow per accedere all'esempio.
- Animazione e gradienti: scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

L'esercitazione seguente spiega quando usare le interpolazioni classiche invece delle interpolazioni di movimento:

- Video: [Flash Motion Tweening](#) (10:13, Layers Magazine. Quando usare le interpolazioni di movimento e le interpolazioni classiche.)

Creare e modificare fotogrammi chiave per le animazioni di interpolazione classiche

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento si occupa della creazione di fotogrammi chiave per le [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sull'uso dei fotogrammi chiave di proprietà con le nuove interpolazioni di movimento, vedete [Creare un'animazione interpolata](#).

Le modifica da apportare a un'animazione con [interpolazione classica](#) vengono definite in un [fotogramma chiave](#). Nell'animazione interpolata, invece, si definiscono i fotogrammi chiave nei punti importanti dell'animazione e Flash Professional crea il contenuto dei fotogrammi intermedi. I fotogrammi interpolati di un'animazione interpolata vengono visualizzati su uno sfondo azzurro o verde chiaro con una freccia tra i fotogrammi chiave. Poiché i documenti Flash Professional salvano le forme in ciascun fotogramma chiave, è consigliabile creare fotogrammi chiave solo nei punti in cui le immagini presentano variazioni.

I fotogrammi chiave sono indicati nella linea temporale: un cerchio pieno rappresenta un fotogramma chiave con contenuto, mentre un cerchio vuoto prima del fotogramma indica un fotogramma chiave vuoto. I fotogrammi aggiunti successivamente allo stesso livello hanno lo stesso contenuto del fotogramma chiave.

In un'interpolazione classica solo i fotogrammi chiave sono modificabili. I fotogrammi interpolati sono infatti visualizzabili, ma non è possibile modificarli direttamente. Per modificare i fotogrammi interpolati, dovete modificare uno dei fotogrammi chiave di definizione o inserire un nuovo fotogramma chiave tra quelli iniziali e finali. Aggiungete elementi al fotogramma chiave corrente trascinandoli sullo stage dal pannello Libreria.

Per visualizzare e modificare più di un fotogramma per volta, vedete Utilizzare la tecnica Onion skin.

Video ed esercitazioni

- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (7:49, Peachpit.com)
- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Creare fotogrammi chiave

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un fotogramma nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su un fotogramma nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave.

Inserire fotogrammi nella linea temporale

- Per inserire un nuovo fotogramma, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave vuoto.

Eliminare o modificare un fotogramma o un fotogramma chiave

- Per eliminare un fotogramma, un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi, selezionatelo e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionate Rimuovi fotogrammi. I fotogrammi circostanti rimangono invariati.
- Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, selezionateli e trascinateli nella posizione desiderata.
- Per aumentare la durata di un fotogramma chiave, trascinatelo fino al fotogramma finale della nuova sequenza tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).
- Per copiare e incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi, selezionate il fotogramma o la sequenza, quindi scegliete Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Selezionate un fotogramma o la sequenza da sostituire e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.
- Per convertire un fotogramma chiave in un fotogramma, selezionate il fotogramma chiave e scegliete Elabora > Linea temporale > Cancella fotogramma chiave oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave, quindi selezionate Cancella fotogramma chiave. Il fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo vengono sostituiti con il contenuto del fotogramma precedente a quello cancellato.
- Per copiare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi tramite trascinamento, selezionate il fotogramma chiave o la sequenza, quindi trascinate la selezione nella nuova posizione tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Per cambiare la lunghezza di una sequenza interpolata, trascinate il fotogramma chiave iniziale o finale a sinistra o a destra.
- Per aggiungere un elemento della libreria al fotogramma chiave corrente, trascinatelo dal pannello Libreria allo stage.
- Per invertire una sequenza di animazione, selezionate i fotogrammi appropriati in uno o più livelli, quindi selezionate Elabora > Linea temporale > Inverti fotogrammi. La sequenza deve essere racchiusa tra un fotogramma chiave iniziale e uno finale.

Aggiungere un'animazione con interpolazione classica a un'istanza, un gruppo o un testo

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento si occupa della creazione di [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sulla creazione delle nuove interpolazioni di movimento, vedete [Creare un'animazione interpolata](#).

Per interpolare le modifiche delle proprietà di istanze, gruppi e caratteri, potete utilizzare un'[interpolazione classica](#). Flash Professional consente di interpolare la posizione, le dimensioni, la rotazione e l'inclinazione di istanze, gruppi e tipo. Inoltre, con Flash Professional è possibile interpolare il colore di istanze e tipo creando modifiche di colore gradualmente o applicando effetti di dissolvenza in entrata o in uscita.

Prima di interpolare il colore di gruppi o tipo, dovete convertirli in simboli. Prima di animare separatamente singoli caratteri in un blocco di testo, posizionate ciascun carattere in un blocco di testo separato.

Se applicate un'interpolazione classica e modificate il numero di fotogrammi tra i due fotogrammi chiave o spostate il gruppo o il simbolo in uno

dei fotogrammi chiave, Flash Professional esegue automaticamente una nuova interpolazione dei fotogrammi.

Video ed esercitazioni

- Video: [Creating a simple classic tween](#) (Lunghezza = 4:28, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties](#) (Lunghezza = 3:03, Peachpit.com)
- Video: [Creare animazioni utilizzando l'interpolazione di movimento](#). Nota: questo video non è recentissimo e fa riferimento alle interpolazioni classiche con il termine "interpolazioni di movimento", dal momento che nelle versioni più vecchie di Flash le interpolazioni classiche erano l'unico modo per creare un movimento interpolato.
- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (Lunghezza = 7:49, Peachpit.com)

Creare un'interpolazione classica Animazione fotogramma per fotogramma

1. Fate clic sul nome di un livello per attivarlo e selezionate un fotogramma chiave vuoto nel livello in cui desiderate che inizi l'animazione. Questo sarà il primo fotogramma dell'interpolazione classica.
2. Per aggiungere contenuto al primo fotogramma dell'interpolazione classica, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Create un oggetto grafico con gli strumenti Penna, Ovale, Rettangolo, Matita o Pennello, quindi convertitelo in un simbolo.
 - Create un'istanza, un gruppo o un blocco di testo sullo stage.
 - Trascinate l'istanza di un simbolo dal pannello Libreria.

Nota: per creare un'interpolazione, è necessario che sul livello sia presente un solo elemento.
3. Create un secondo fotogramma chiave in cui l'animazione dovrà terminare e lasciatelo selezionato.
4. Per modificare l'elemento nel fotogramma finale, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Spostate l'elemento in una nuova posizione.
 - Modificate le dimensioni, la rotazione o l'inclinazione dell'elemento.
 - Modificate il colore dell'elemento (solo nel caso di istanze o blocchi di testo). Per interpolare il colore di elementi che non sono istanze o blocchi di testo, utilizzate l'interpolazione di forma.
5. Per creare l'interpolazione classica, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su un fotogramma qualsiasi nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione e selezionate Inserisci > Interpolazione classica.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) su un fotogramma qualsiasi nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione e selezionate Crea interpolazione classica dal menu di scelta rapida.

Se avete creato un oggetto grafico al punto 2, Flash Professional lo converte automaticamente in un simbolo e gli assegna il nome Interpolazione 1.
6. Se avete modificato le dimensioni dell'elemento al punto 4, selezionate Scala nella sezione Interpolazione della finestra di ispezione Proprietà per interpolare le dimensioni dell'elemento selezionato.
7. Per produrre un effetto di movimento più realistico, potete applicare l'andamento all'interpolazione classica. Per applicare l'andamento a un'interpolazione classica, usate il campo Andamento nelle sezione Interpolazione della finestra di ispezione Proprietà per specificare un valore di andamento per ogni interpolazione classica creata. Utilizzate la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita per controllare con maggiore precisione la velocità dell'interpolazione classica.

Trascinate il valore nel campo Andamento o immettete un valore per impostare la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati:

- Per avviare l'interpolazione classica lentamente e accelerarla verso la fine dell'animazione, immettete un valore negativo compreso tra -1 e -100.
- Per avviare l'interpolazione classica rapidamente e rallentarla verso la fine dell'animazione, immettete un valore positivo compreso tra 1 e 100.
- Per produrre un cambiamento di velocità più complesso nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione, fate clic sul pulsante Modifica accanto al campo Andamento per aprire la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita.

Per impostazione predefinita la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati è costante. L'opzione Andamento conferisce maggiore naturalezza all'accelerazione o alla decelerazione regolando gradualmente la velocità di cambiamento.

8. Per ruotare l'elemento selezionato durante l'interpolazione, selezionate un'opzione dal menu Ruota nella finestra di ispezione Proprietà:
 - Selezionate Nessuno (impostazione predefinita) per impedire la rotazione.
 - Selezionate Automatica per ruotare l'oggetto una volta nella direzione che richiede il minor movimento.
 - Selezionate Orario o Antiorario per ruotare l'oggetto come indicato, quindi immettete un numero per specificare il numero di rotazioni.

Nota: la rotazione al punto 8 è in aggiunta a qualsiasi rotazione applicata al fotogramma finale al punto 4.

9. Se utilizzate un tracciato del movimento, selezionate Orienta verso tracciato nella finestra di ispezione Proprietà per orientare la linea di base dell'elemento interpolato verso il tracciato del movimento.

10. Selezionate l'opzione Sincr. nella finestra di ispezione Proprietà per sincronizzare l'animazione delle istanze del simbolo grafico con la linea temporale principale.
- Nota:** l'opzione *Elabora > Linea temporale > Sincronizza simboli* e l'opzione *Sincr.* ricalcolano il numero di fotogrammi in un'interpolazione in modo che corrisponda al numero di fotogrammi assegnato all'interpolazione nella linea temporale. Usate l'opzione *Sincr.* se il numero di fotogrammi nella sequenza di animazione all'interno del simbolo non è un multiplo esatto del numero di fotogrammi occupati dall'istanza grafica nel documento.
11. Se utilizzate un tracciato del movimento, selezionate *Aggancia* per agganciare l'elemento interpolato al tracciato del movimento per il punto di registrazione.

Creare un livello guida di movimento

[Torna all'inizio](#)

Potete creare un livello guida di movimento per controllare il movimento di oggetti in un'animazione con un'interpolazione di movimento classica. Non potete trascinare su un livello guida un livello con un'interpolazione di movimento o un livello di posa di cinematica inversa.

❖ Trascinate invece un livello normale. In tal modo, il livello guida viene convertito in un livello guida di movimento e il livello normale viene collegato al nuovo livello guida di movimento.

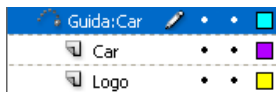
Nota: per impedire la conversione accidentale di un livello guida, posizionate tutti i livelli guida in fondo all'elenco dei livelli.

Creare un'animazione con interpolazione classica lungo un tracciato

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento si occupa dell'uso delle [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sull'uso delle nuove interpolazioni di movimento con i tracciati di movimento, vedete [Modificare il tracciato di movimento di un'animazione interpolata](#).

I livelli guida di movimento consentono di disegnare tracciati lungo i quali è possibile animare istanze, gruppi o blocchi di testo interpolati. Potete collegare più livelli a un livello guida di movimento per far seguire lo stesso tracciato a più oggetti. Un livello normale collegato a un livello guida di movimento diventa un livello guidato.



In questo esempio due oggetti su livelli separati sono associati allo stesso tracciato del movimento.

Video ed esercitazioni

- Video: [Using a motion guide with a classic tween](#) (Lunghezza = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_it. Nota: questo video non è recentissimo e fa riferimento alle interpolazioni classiche con il termine "interpolazioni di movimento", dal momento che nelle versioni più vecchie di Flash le interpolazioni classiche erano l'unico modo per creare un movimento interpolato.

Creare un tracciato di movimento per un'animazione interpolata classica

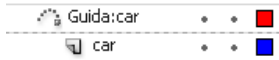
1. Create una sequenza di animazione con interpolazione classica.

Se selezionate *Orienta verso tracciato* nella finestra di ispezione Proprietà, la linea di base dell'elemento interpolato si orienta verso il tracciato del movimento. Se si seleziona *Aggancia*, il punto di registrazione dell'elemento interpolato si aggancia al tracciato del movimento.

2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello che contiene l'interpolazione classica e scegliete *Aggiungi guida di movimento classica*.

Flash Professional aggiunge un livello guida di movimento sopra il livello interpolazione classica e fa rientrare il nome del livello interpolazione classica in modo da mostrare che è associato al livello guida di movimento.

Nota: se nella linea temporale è già presente un livello guida, potete trascinare un livello contenente l'interpolazione classica sotto il livello guida per convertire tale livello guida in una guida di movimento e associarvi l'interpolazione classica.



Un livello guida di movimento sopra il livello che contiene l'interpolazione classica.

3. Per aggiungere un percorso al livello guida di movimento per guidare l'interpolazione classica, selezionate il livello guida di movimento e usare lo strumento Penna, Matita, Linea, Cerchio, Rettangolo o Pennello per disegnare il tracciato desiderato.

Potete anche incollare un tratto sul livello guida di movimento.

4. Trascinate l'oggetto che state interpolando per agganciarlo all'inizio della linea nel primo fotogramma e alla fine della linea nell'ultimo fotogramma.

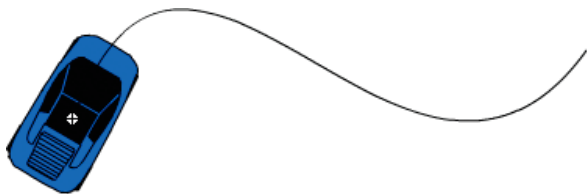


Grafico di un'auto agganciata all'inizio di un tratto guida.

Nota: per ottenere risultati di agganciamento ottimali, trascinate il simbolo dal punto di trasformazione.

5. Per nascondere il livello guida di movimento e il tracciato in modo che mentre lavorate sia visibile soltanto il movimento dell'oggetto, fate clic nella colonna con l'icona a forma di occhio sul livello guida di movimento.

Il gruppo o il simbolo segue il tracciato del movimento quando si riproduce l'animazione.

Collegare livelli a un livello guida di movimento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate un livello esistente sotto il livello guida di movimento. Il livello viene rientrato sotto il livello guida di movimento. Tutti gli oggetti su questo livello si agganciano automaticamente al tracciato del movimento.
- Create un nuovo livello sotto il livello guida di movimento. Gli oggetti che si interpolano su questo livello vengono automaticamente interpolati lungo il tracciato del movimento.
- Create un livello sotto un livello guida di movimento. Selezionate **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**, quindi selezionate **Guida**.

Scollegare livelli da un livello guida di movimento

❖ Selezionate il livello da scollegare ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il livello sopra il livello guida di movimento.
- Selezionate **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**, quindi selezionate **Normale** come tipo di livello.

Incollare proprietà di animazioni con interpolazione classica

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento spiega come incollare le proprietà delle [interpolazioni classiche](#). Per informazioni su come incollare le proprietà delle nuove interpolazioni di movimento, vedete [Copiare e incollare proprietà di un'interpolazione di movimento](#).

Il comando **Incolla movimento** consente di copiare una [interpolazione classica](#) e di incollare solo proprietà specifiche da applicare a un altro oggetto.

1. Selezionate i fotogrammi nella linea temporale contenenti l'interpolazione classica da copiare. I fotogrammi selezionati devono trovarsi sullo stesso livello; tuttavia non devono estendersi su un'unica interpolazione classica. La selezione può coprire un'interpolazione, fotogrammi vuoti o due o più interpolazioni.
2. Selezionate **Modifica > Linea temporale > Copia movimento**.
3. Selezionate l'istanza del simbolo che deve ricevere l'interpolazione classica copiata.
4. Selezionate **Modifica > Linea temporale > Incolla speciale movimento**. Selezionate le proprietà dell'interpolazione classica specifiche da incollare all'istanza del simbolo. Le proprietà di interpolazione classica sono:

Posizione X Distanza a cui si spinge un oggetto nella direzione x.

Posizione Y Distanza a cui si spinge un oggetto nella direzione y.

Scala orizzontale Il rapporto tra le dimensioni correnti dell'oggetto e le sue dimensioni naturali nella direzione orizzontale (X).

Scala verticale Specifica il rapporto tra le dimensioni correnti dell'oggetto e le sue dimensioni naturali nella direzione verticale (Y).

Rotazione e inclinazione La rotazione e l'inclinazione dell'oggetto. Tali proprietà devono essere applicate congiuntamente a un oggetto. L'inclinazione è una misura della rotazione espressa in gradi; quando si effettua la rotazione e l'inclinazione, ogni proprietà incide sulle altre.

Colore Tutti i valori relativi al colore, ad esempio **Tinta**, **Luminosità** e **Alfa**, vengono applicati all'oggetto.

Filtri Tutti i valori e le modifiche dei filtri per l'intervallo selezionato. Se a un oggetto vengono applicati filtri, il filtro viene incollato con tutti i valori integri e il suo stato (abilitato o disabilitato) si applica anche al nuovo oggetto.

Metodo di fusione Consente di applicare il metodo di fusione dell'oggetto.

Sostituisci proprietà di scala oggetto target Quando è deselezionata, questa opzione specifica che vengano incollate tutte le proprietà relative all'oggetto target. Quando è selezionata, sostituisce le proprietà di scala del target.

Sostituisci proprietà di rotazione e inclinazione oggetto target Quando è deselezionata, questa opzione specifica che vengano incollate tutte le proprietà relative all'oggetto target. Quando è selezionata, le proprietà incollate sostituiscono le proprietà della rotazione e della scala esistenti dell'oggetto.

Le informazioni sui fotogrammi, le interpolazioni e i simboli necessari vengono inserite in modo da corrispondere all'interpolazione originale copiata.

Per copiare un'interpolazione classica di un simbolo nel pannello Azioni o per utilizzarla in un altro progetto come ActionScript, utilizzate il comando Copia movimento come ActionScript 3.0.

[Torna all'inizio](#)

Applicare un andamento personalizzato in entrata/uscita a un'animazione con interpolazione classica

Nota: questo argomento spiega come aggiungere un andamento alle [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sull'aggiunta di un andamento alle nuove interpolazioni di movimento, vedete [Applicazione di un andamento alle animazioni interpolate](#).

La finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita visualizza un grafico che rappresenta la curva del movimento nel tempo. L'asse orizzontale rappresenta i fotogrammi; l'asse verticale rappresenta la modifica in percentuale. Il primo fotogramma chiave viene rappresentato come 0%, l'ultimo come 100%.

L'inclinazione della curva del grafico rappresenta la frequenza di cambiamento dell'oggetto. Quando la curva appare orizzontale (priva di inclinazione) la velocità è pari a zero; quando è verticale, la velocità di cambiamento è istantanea.

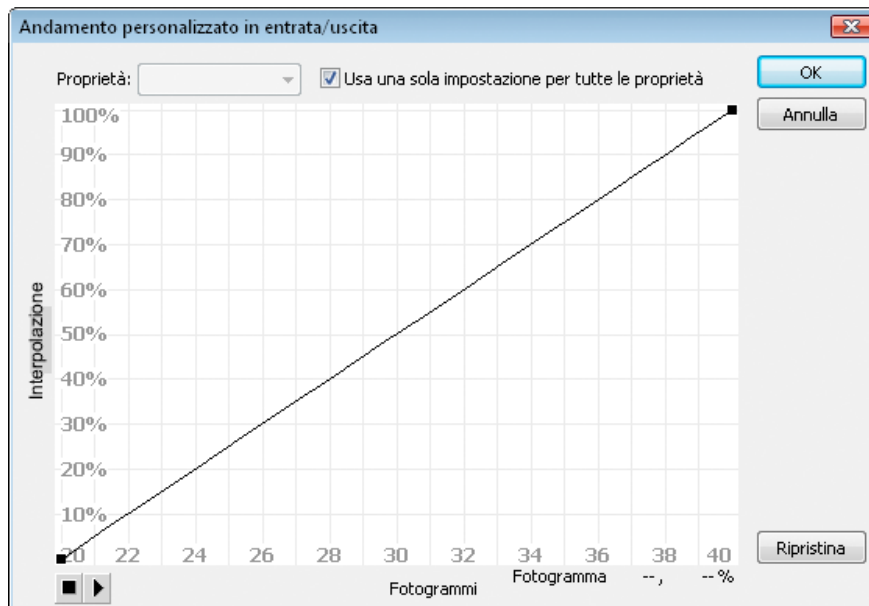


Grafico Andamento personalizzato in entrata/uscita in cui viene mostrata una velocità costante. Per aprire questa finestra di dialogo, selezionate un fotogramma in un'interpolazione classica e fate clic sul pulsante Modifica nella sezione Andamento della finestra di ispezione Proprietà.

Controlli aggiuntivi per la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita

Usare la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà È selezionata l'impostazione predefinita; la curva visualizzata viene utilizzata per tutte le proprietà e il menu a comparsa Proprietà è disabilitato. Quando la casella di controllo non è selezionata, il menu a comparsa Proprietà è abilitato e ogni proprietà ha una curva separata che ne definisce la velocità.

Menu a comparsa Proprietà Questo menu è abilitato solo quando la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà non è selezionata. Quando è abilitato, viene mantenuta una curva diversa per ognuna delle cinque proprietà visualizzate nel menu. Quando viene selezionata una proprietà nel menu, viene visualizzata la relativa curva. Le proprietà sono:

Posizione Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la posizione di un oggetto animato sullo stage.

Rotazione Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la rotazione di un oggetto animato. Ad esempio, potete regolare con precisione la velocità con cui un personaggio animato sullo stage si volta per rivolgersi all'utente.

Scala Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la modifica in scala di un oggetto animato. Ad esempio, potete personalizzare con maggior facilità la modifica in scala di un oggetto per fare in modo che sembri allontanarsi o avvicinarsi all'utente.

Colore Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per le transizioni di colore applicate a un oggetto animato.

Filtri Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per i filtri applicati a un oggetto animato. Ad esempio, potete controllare l'impostazione di andamento di un'ombra esterna che simuli un cambiamento di direzione di una fonte di luce.

Pulsanti Riproduci e Interrompi Consentono di visualizzare l'animazione in anteprima sullo stage utilizzando tutte le curve di velocità definite nella finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita.

Pulsante Reimposta Ripristina lo stato predefinito e lineare della curva di velocità.

Posizione del punto di controllo selezionato Nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo, un valore numerico indica il fotogramma chiave e la posizione del punto di controllo selezionato. Se non è stato selezionato alcun punto di controllo, non viene visualizzato alcun valore.

Per aggiungere un punto di controllo alla linea, fate clic sulla linea diagonale. Per ottenere una certa precisione nel controllo del movimento di un oggetto, trascinate le posizioni dei punti di controllo.

Utilizzate gli indicatori del fotogramma (rappresentati da maniglie quadrate) e fate clic nel punto in cui desiderate che l'oggetto acceleri o decelerì. Se fate clic sulla maniglia di un punto di controllo, il punto di controllo viene selezionato e vengono visualizzati i suoi punti di tangente laterali. I cerchi vuoti rappresentano punti di tangente. Trascinate il punto di controllo o i relativi punti di tangente con il mouse oppure utilizzate i tasti freccia della tastiera per posizionarli.

 Per impostazione predefinita, i punti di controllo si agganciano a una griglia. Per disattivare la funzione di aggancio, premete il tasto X mentre si trascina il punto di controllo.

Se fate clic su un punto della curva lontano dai punti di controllo, un nuovo punto di controllo viene aggiunto alla curva in quella posizione e la forma della curva non viene modificata. Per deselezionare il punto di controllo selezionato, fate clic su un punto fuori della curva e distante dai punti di controllo.

Aggiungere un andamento personalizzato

1. Nella linea temporale, selezionate un livello al quale è applicata una [interpolazione classica](#).
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante Modifica accanto al cursore Andamento.
3. (Facoltativo) Per visualizzare la curva di una singola proprietà interpolata, deselezionate la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà e selezionate una proprietà nel menu.
4. Per aggiungere un punto di controllo, fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla linea diagonale.
5. Trascinate il punto di controllo verso l'alto per aumentare la velocità dell'oggetto o verso il basso per diminuirlo.
6. Trascinate le maniglie del vertice per regolare ulteriormente la curva di andamento, quindi regolate con precisione il valore dell'andamento dell'interpolazione.
7. Per visualizzare l'animazione sullo stage, fate clic sul pulsante Riproduci nell'angolo inferiore sinistro.
8. Regolate i controlli fino a ottenere l'effetto desiderato.

Nota: se a un fotogramma avete applicato un andamento mediante la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita, nella casella modificabile relativa al valore dell'andamento viene visualizzato '--'. Se a un fotogramma applicate un valore di andamento mediante il campo di testo Modifica o il cursore a comparsa, il grafico di Andamento personalizzato viene impostato sulla curva equivalente e la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà viene selezionata.

Copiare e incollare una curva di andamento

- Copiate la curva di andamento corrente utilizzando Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh).
- Incollate la curva copiata in un'altra curva di andamento utilizzando Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh).

La curva di andamento può essere copiata e incollata e rimane disponibile finché non si esce dall'applicazione Flash Professional.

Curve di andamento non supportate

Alcuni tipi di curve di andamento non sono supportate. Nessuna parte del grafico può rappresentare una curva non lineare (ad esempio, un cerchio).

La finestra di dialogo Andamento personalizzato impedisce automaticamente lo spostamento di un punto di controllo o di una maniglia tangente in una posizione che possa produrre una curva non valida.

- Tutti i punti devono essere presenti nel grafico. Non è possibile spostare i punti di controllo oltre i limiti del grafico.
- Tutti i segmenti devono essere presenti nel grafico. La forma di una curva viene appiattita per impedire che si estenda oltre i limiti del grafico.

Video ed esercitazioni

- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Informazioni sull'animazione interpolata](#)

 [Dividere il testo TLF](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con più linee temporali

[Informazioni su livelli e linee temporali multiple](#)

[Informazioni sui clip filmato nidificati e sulla gerarchia di elementi principali e secondari](#)

Informazioni su livelli e linee temporali multiple

[Torna all'inizio](#)

Flash® Player consente l'impilamento dei livelli. Ogni documento Flash Professional include una linea temporale principale situata al livello 0 di Flash Player. Potete usare il comando `loadMovie` per caricare altri documenti Flash Professional (file SWF) in Flash Player a livelli diversi.

Se si caricano documenti in livelli superiori al livello 0, i documenti vengono sovrapposti l'uno all'altro come disegni su carta trasparente; se lo stage non contiene nulla, lascia trasparire il contenuto dei livelli sottostanti. Se caricate un documento nel livello 0, questo sostituisce la linea temporale principale. Ogni documento caricato in un livello di Flash Player è associato a una propria linea temporale.

Le linee temporali possono scambiarsi messaggi con ActionScript. Ad esempio, un'azione eseguita sull'ultimo fotogramma di un clip filmato può determinare la riproduzione di un altro clip filmato. Per utilizzare ActionScript per controllare una linea temporale, dovete utilizzare un percorso target per specificare la posizione della linea temporale.

Per maggiori informazioni, vedete il metodo `MovieClip.loadMovie` nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).

Informazioni sui clip filmato nidificati e sulla gerarchia di elementi principali e secondari

[Torna all'inizio](#)

Quando create un'istanza di clip filmato in un documento Flash Professional, il clip filmato è associato a una propria linea temporale. Ogni simbolo di clip filmato è associato a una propria linea temporale. La linea temporale del clip filmato è nidificata all'interno di quella principale del documento. Potete anche nidificare un'istanza di clip filmato in un altro simbolo di clip filmato.

Quando un clip filmato viene creato all'interno di un documento Flash Professional o nidificato in un altro clip filmato, esso diventa un elemento secondario di quel documento o clip filmato, che di conseguenza diventa l'elemento principale. Le relazioni tra i clip filmato nidificati sono di tipo gerarchico: le modifiche apportate al clip o documento principale vengono applicate anche al clip filmato secondario. La linea temporale principale di ciascun livello rappresenta la principale per tutti i clip filmato di quel livello. Nel pannello Esplora filmato potete visualizzare la gerarchia dei clip filmato nidificati in un documento scegliendo Mostra definizioni simboli dal menu del pannello.

Per comprendere questa gerarchia dei clip filmato, considerate la gerarchia in un computer: nel disco rigido sono presenti una directory (o cartella) principale e le relative sottodirectory. La directory principale è analoga alla linea temporale principale di un documento Flash Professional: è l'elemento principale rispetto a tutti gli altri. Le sottodirectory sono simili ai clip filmato.

Potete utilizzare la gerarchia dei clip filmato in Flash Professional per organizzare oggetti correlati. Ad esempio, potete creare un documento Flash Professional contenente un'auto che si muove attraverso lo stage. A tal fine potete utilizzare un simbolo di clip filmato per rappresentare l'automobile e definire un'interpolazione di movimento per creare il movimento sullo stage.

Per aggiungere il movimento delle ruote, potete creare un clip filmato per una ruota dell'auto, quindi creare due istanze di questo clip filmato denominate `frontWheel` e `backWheel`. Occorre quindi posizionare le ruote sulla linea temporale del clip filmato dell'auto, anziché sulla linea temporale principale. In quanto elementi secondari di car, `frontWheel` e `backWheel` vengono interessati dalle modifiche apportate al clip filmato car; essi si spostano insieme all'auto mentre questa si muove sullo stage.

Per fare in modo che entrambe le istanze delle ruote girino, potete definire un'interpolazione di movimento che esegua la rotazione del simbolo della ruota. Anche dopo la modifica, le istanze `frontWheel` e `backWheel` sono comunque interessate dall'interpolazione del clip filmato principale car: le ruote girano, ma si muovono sullo stage anche insieme all'auto del clip filmato principale car.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Pubblicità con Flash

[Uso di dimensioni suggerite](#)
[Creazione di annunci con file SWF](#)
[Tenere traccia degli annunci](#)
[Prova degli annunci](#)

Uso di dimensioni suggerite

[Torna all'inizio](#)

Attenetevi alle direttive dell'IAB (Interactive Advertising Bureau) per impostare le dimensioni degli annunci pubblicitari creati in Flash Professional. Nella tabella riportata di seguito sono elencati i formati e le unità di misura suggeriti dall'IMU (Interactive Marketing Unit):

Tipo di annuncio	Dimensioni (pixel)
Banner verticale (Skyscraper) largo	160 x 600
Banner verticale (Skyscraper)	120 x 600
Mezza pagina	300 x 600
Banner intero	468 x 60
Mezzo banner	234 x 60
Barra piccola	88 x 31
Bottone 1	120 x 90
Bottone 2	120 x 60
Banner verticale	120 x 240
Pulsante quadrato	125 x 125
Leaderboard	728 x 90
Rettangolo medio	300 x 250
Popup quadrato	250 x 250
Rettangolo verticale	240 x 400
Rettangolo grande	336 x 280
Rettangolo	180 x 150

Quando create un file FLA da un modello (selezionando File > Nuovo e facendo clic sulla scheda Modelli), potete scegliere uno di questi formati.

Creazione di annunci con file SWF

[Torna all'inizio](#)

Quando create annunci pubblicitari, osservate le linee guida seguenti:

- Ottimizzate la grafica. Le dimensioni dei file dei banner pubblicitari in formato SWF non devono superare i 15 KB.
- Create un banner GIF in Flash Professional di dimensioni pari o inferiori a 12 KB.
- Limitate a tre ripetizioni gli annunci pubblicitari ciclici. Molti siti Web adottano i suggerimenti sulle dimensioni standard dei file come specifiche generali.
- Utilizzate il comando GET per passare i dati tra un annuncio pubblicitario e un server e non utilizzate il comando POST. Per ulteriori informazioni su GET e POST, vedete la funzione `getURL` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Nota: fornite il controllo all'utente. Se aggiungete audio a un annuncio pubblicitario, includete anche un pulsante per disattivare il volume. Se create un annuncio pubblicitario Flash Professional trasparente che passa su una pagina Web, inserite un pulsante che consenta di chiudere l'annuncio e sia visibile per tutta la sua durata.

Tenere traccia degli annunci

[Torna all'inizio](#)

Molti network pubblicitari leader di settore supportano metodi standard per tenere traccia degli annunci, implementabili in file SWF di Flash Professional. Le linee guida presentate di seguito descrivono la metodologia supportata:

Creare un pulsante o un pulsante di clip filmato Attenetevi alle dimensioni standard suggerite dall'IAB. Per un elenco di dimensioni standard, visitate il sito Web IAB. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un pulsante in Flash Professional, vedete [Creazione di pulsanti](#).

Aggiungere uno script al pulsante Lo script viene eseguito quando l'utente fa clic sul banner. Potete fare ricorso alla funzione `getURL()` per aprire una nuova finestra del browser. I seguenti snippet sono due esempi di codice ActionScript 2.0 che può essere aggiunto al fotogramma 1 della linea temporale:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Anche il codice seguente può essere aggiunto al fotogramma 1 della linea temporale:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

La funzione `getURL()` aggiunge la variabile passata nei tag `object` e `embed`, quindi invia il browser che viene aperto con l'URL specificato. Il server su cui è presente l'annuncio pubblicitario può tenere traccia del numero di volte che gli utenti hanno fatto clic sull'annuncio. Per ulteriori informazioni sull'uso della funzione `getURL()`, vedete la *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Utilizzare codice clickTAG Questo codice consente di tenere traccia dell'annuncio pubblicitario e aiuta il network che ha creato l'annuncio a controllare dove l'annuncio è presente e quando viene visualizzato.

Il processo presentato in questa sezione è il metodo standard per la creazione di una campagna pubblicitaria per un tipico annuncio pubblicitario Flash Professional. Se assegnate la funzione `getURL()` al banner, potete adottare il processo illustrato di seguito per aggiungere al banner funzioni di controllo. Nell'esempio riportato di seguito, per passare i dati viene aggiunta una variabile a una stringa URL. Impostando variabili dinamiche per ogni banner è possibile evitare di creare un banner separato per ogni dominio. Potete utilizzare un solo banner per l'intera campagna. Ogni server su cui è presente l'annuncio sarà in grado di tenere traccia del numero di volte che gli utenti hanno fatto clic sul banner.

Nei tag `object` e `embed` del codice HTML, andrebbe aggiunto codice simile al seguente (in cui `www.helpexamples.com` è il network e `adobe.com` è la società che pubblica l'annuncio):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Immettete il codice seguente nei tag HTML:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Per ulteriori informazioni sulle tecniche di controllo avanzate, visitate il sito Rich Media Advertising Topic Center all'indirizzo www.adobe.com/go/rich_media_ads_it.

Per scaricare il kit Rich Media Tracking, che comprende esempi e documentazione, vedete www.adobe.com/go/richmedia_tracking_it.

Per ulteriori informazioni e per scaricare il Flash Ad Kit, che facilita la creazione di annunci pubblicitari integrati e sofisticati, vedete www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_it.

Prova degli annunci

[Torna all'inizio](#)

Provate il file SWF contenente l'annuncio pubblicitario con i browser più comuni, specialmente quelli più utilizzati dal proprio target di utenti. Alcuni utenti potrebbero non disporre di Flash Player o aver disabilitato JavaScript. Per far fronte a queste situazioni, prevedete la disponibilità di un'immagine GIF predefinita sostitutiva o di altre soluzioni. Per maggiori informazioni su come rilevare Flash Player, vedete Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF (CS5). Garantite all'utente il controllo del file SWF e dell'audio eventualmente contenuto nell'annuncio pubblicitario. Se l'annuncio è un file SWF senza bordi che passa sopra una pagina Web, consentite all'utente di chiudere l'annuncio subito e per tutta la durata della sua visualizzazione.

Per informazioni aggiornate sulla versione di Flash Player più utilizzata nei diversi Paesi, vedete www.adobe.com/go/fp_version_penetration_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Cinematica inversa

Informazioni sulla cinematica inversa

[Aggiungere ossi a simboli](#)

[Aggiungere ossi a forme](#)

[Modificare armature e oggetti IK](#)

[Associare gli ossi a punti di forme](#)

[Vincolare il movimento degli ossi IK](#)

[Aggiungere effetti molla agli ossi](#)

[Animare un'armatura](#)

[Aggiungere un andamento a un'animazione IK](#)

Informazioni sulla cinematica inversa

[Torna all'inizio](#)

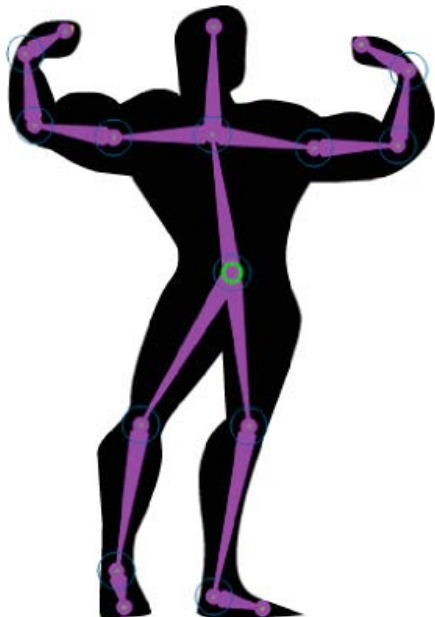
La cinematica inversa (IK) è un modo di animare gli oggetti utilizzando *ossi* concatenati tra loro in *armature* lineari o ramificate con relazioni principale-secondario. Quando un osso si muove, gli altri ossi collegati si muovono in relazione ad esso.

La cinematica inversa consente di creare facilmente un movimento naturale. Per creare un'animazione tramite la cinematica inversa, dovete semplicemente specificare le posizioni iniziale e finale degli ossi sulla linea temporale. Flash esegue automaticamente l'interpolazione delle posizioni degli ossi dell'armatura tra il fotogramma iniziale e quello finale.

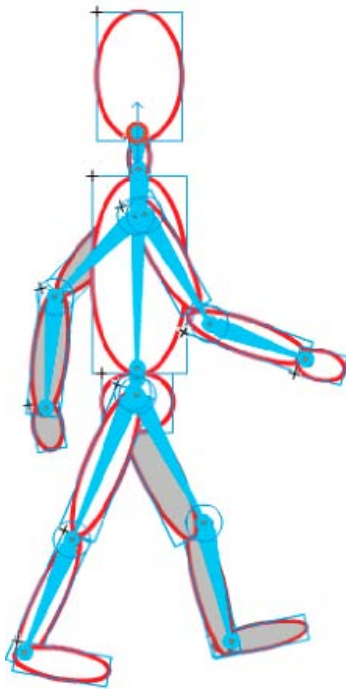
Potete impiegare la cinematica inversa in due modi:

- Utilizzando una forma come contenitore per più ossi. Ad esempio, potete aggiungere degli ossi al disegno di un serpente in modo da farlo strisciare in modo più realistico. Potete disegnare queste forme in modalità Disegno oggetto.
- Concatenando delle istanze di simboli. Ad esempio, potete collegare dei clip filmato che mostrano un torso, un braccio, un avambraccio e una mano, in modo da farli muovere in modo realistico l'uno rispetto all'altro. Ogni istanza ha un unico osso.

Nota: potete animare le armature non solo nella linea temporale ma anche con ActionScript 3.0. Per ulteriori informazioni, vedete le classi *fl.ik* nella Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti di ActionScript 3.0.



Una forma a cui è stata aggiunta un'armatura di ossi di cinematica inversa. Si può notare che la testa di ciascun osso è arrotondata e la coda è appuntita. Il primo osso che è stato aggiunto, l'osso principale, presenta un cerchio in corrispondenza della testa.



Un gruppo di simboli a cui è associata un'armatura di ossi di cinematica inversa. Le spalle e i fianchi della figura sono punti di snodo dell'armatura. I punti di trasformazione predefiniti sono la testa dell'osso principale, i giunti interiori e la coda dell'ultimo osso di un ramo.

Nota: per utilizzare la cinematica inversa, dovete specificare ActionScript 3.0 come impostazione di script nella scheda Flash della finestra di dialogo delle impostazioni di pubblicazione per il file FLA.

Stili degli ossi

Per disegnare gli ossi sullo stage, in Flash sono disponibili 4 metodi:

- Tinta unita. Questo è lo stile predefinito.
- Rete. Utile quando lo stile tinta unita nasconde troppo l'immagine sotto l'osso.
- Linea. Utile per le armature più piccole.
- Nessuno. Nasconde gli ossi per mostrare solo l'immagine sottostante.

Per impostare lo stile degli ossi, selezionate l'estensione IK nella linea temporale, quindi selezionate lo stile dal menu corrispondente nella sezione Opzioni del pannello Proprietà.

Nota: se salvate un documento con lo stile degli ossi impostato su Nessuno, alla successiva apertura del documento Flash aggiorna automaticamente lo stile in Linea.

Livelli di posa

Quando aggiungete degli ossi a istanze di simboli o forme, Flash crea un nuovo livello per tali simboli o forme nella linea temporale, detto livello di posa. Il livello di posa viene aggiunto alla linea temporale tra i livelli esistenti per mantenere l'ordine di impilamento precedente degli oggetti sullo stage.

In Flash Pro CS5, ogni livello di posa può contenere una sola armatura e le istanze o la forma associate. In Flash CS5.5, il livello di posa può contenere altri oggetti oltre a una o più armature di ossi.

Esercitazioni e video

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare la cinematica inversa. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Using inverse kinematics \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (YouTube.com)

Potete aggiungere ossi IK a istanze di clip filmato, grafica e pulsanti. Per utilizzare testo, dovete convertirlo prima in simbolo. Le istanze di simbolo possono trovarsi su livelli diversi prima dell'aggiunta degli ossi. Flash le aggiunge al livello di posa.

Nota: potete anche suddividere il testo in forme distinte (*Elabora > Dividi*) e utilizzare gli ossi con le singole forme.

Quando concatenate gli oggetti, tenete conto delle relazioni principale-secondario che volete creare, ad esempio dalla spalla al gomito e al polso.

1. Create istanze di simboli sullo stage. Per risparmiare tempo in seguito, disponete le istanze in modo tale che vengano a trovarsi approssimativamente nella configurazione spaziale che desiderate ottenere.
2. Selezionate lo strumento Osso  nel pannello Strumenti.
3. Fate clic sull'istanza di simbolo che volete impostare come osso principale dell'armatura. Fate clic nel punto in cui desiderate collegare l'osso al simbolo.

Per impostazione predefinita, l'osso viene creato automaticamente nel punto in cui fate clic con il mouse. Per aggiungere un osso con maggiore precisione, disattivate Imposta automaticamente punto di trasformazione nelle preferenze di disegno (*Modifica > Preferenze*). Con l'opzione Imposta automaticamente punto di trasformazione disattivata, quando fate clic per passare da un simbolo al successivo l'osso si aggancerà al punto di trasformazione del simbolo.

4. Trascinate su un'altra istanza di simbolo e rilasciate il pulsante del mouse nel punto in cui volete collegarla.
5. Per aggiungere un altro osso all'armatura, trascinate dalla coda del primo osso all'istanza di simbolo successiva.

È più facile inserire la coda in modo preciso se disattivate l'opzione Aggancia agli oggetti (*Visualizza > Aggancio > Aggancia agli oggetti*).

6. Per creare un'armatura ramificata, fate clic sulla testa di un osso esistente nel punto in cui volete che inizi il ramo, quindi trascinate per creare il primo osso del nuovo ramo.

Un'armatura può disporre di tutti i rami necessari.

Nota: un ramo non può essere collegato a rami diversi dal ramo principale.

7. Per riposizionare gli elementi dell'armatura completa, trascinate gli ossi oppure le stesse istanze.
 - Trascinando un osso, potete spostare l'istanza associata senza farla ruotare sull'osso.
 - Il trascinamento di un'istanza consente di spostare l'istanza e di farla ruotare sull'osso.
 - Il trascinamento di un'istanza al centro di un ramo provoca l'articolazione degli ossi principali con rotazione sul giunto. Gli ossi secondari si muovono senza rotazione sul giunto.

Dopo aver creato un'armatura, potete ancora aggiungervi nuove istanze da altri livelli. Trascinate un nuovo osso nella nuova istanza. Questa viene spostata automaticamente nel livello di posa dell'armatura.

Video ed esercitazioni:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; Adobe TV)

Aggiungere ossi a forme

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere gli ossi a una sola forma o a un gruppo di forme che si trovano sullo stesso livello. In entrambi i casi, dovete selezionare tutte le forme prima di aggiungere il primo osso. Dopo che avete aggiunto gli ossi, Flash converte tutte le forme e gli ossi in un oggetto forma IK e sposta l'oggetto su un nuovo livello di posa.

Dopo che avete aggiunto gli ossi a una forma, questa presenterà le seguenti limitazioni:

- Non potete unire una forma IK ad altre forme all'esterno di tale forma.
- Non potete ruotare, modificare in scala o inclinare la forma con lo strumento Trasformazione libera.
- La modifica dei punti di controllo della forma è sconsigliata.

1. Create una forma o più forme piene sullo stage.

La forma può contenere più colori e tratti. Modificate le forme affinché il loro aspetto sia più simile possibile a quello finale. Dopo l'aggiunta di ossi a una forma, le opzioni per la modifica della forma si riducono.

Se la forma è troppo complessa, verrà richiesto di convertirla in un clip filmato prima di aggiungere gli ossi.

2. Selezionate l'intera forma sullo stage.

Se la forma contiene più aree o tratti di colore, trascinate un rettangolo di selezione intorno alla forma per assicurarvi che sia selezionata per intero.

3. Selezionate lo strumento Osso  nel pannello Strumenti.
4. Con lo strumento Osso fate clic all'interno della forma e trascinate in una posizione diversa all'interno della forma.
5. Per aggiungere un altro osso, trascinate dalla coda del primo osso in una posizione diversa all'interno della forma.

Il secondo osso diventa un elemento secondario dell'osso principale. Collegate le aree della forma con ossi nell'ordine delle relazioni principale-secondario che desiderate creare. Ad esempio, collegate la spalla al gomito e quindi al polso.

6. Per creare un'armatura ramificata, fate clic sulla testa di un osso esistente nel punto in cui volete che inizi il ramo, quindi trascinate per creare il primo osso del nuovo ramo.

Un'armatura può disporre di tutti i rami necessari.

Nota: un ramo non può essere collegato a rami diversi dal ramo principale.

7. Per spostare l'armatura, selezionate l'oggetto forma IK con lo strumento Selezione e quindi trascinate uno degli ossi per spostarli tutti.

Dopo che una forma è diventata una forma IK, presenterà le seguenti limitazioni:

- Non potete più trasformare (modificare in scala o inclinare) la forma.
- Non potete aggiungere nuovi tratti alla forma. Potete tuttavia aggiungere o rimuovere punti di controllo nei tratti esistenti della forma.
- Non potete modificare la forma nella stessa posizione (facendo doppio clic sullo stage).
- La forma dispone di un punto di registrazione, un punto di trasformazione e un riquadro di delimitazione propri.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Modificare armature e oggetti IK

[Torna all'inizio](#)

Non è possibile modificare armature IK se il livello di posa include pose successivamente al primo fotogramma della linea temporale. Prima di apportare modifiche, eliminate qualunque posa aggiuntiva dopo il primo fotogramma dell'armatura nella linea temporale.

Se riposizionate un'armatura solo a scopo di animazione, potete modificare le posizioni in qualunque fotogramma del livello di posa. Il fotogramma viene automaticamente convertito in un fotogramma di posa.

Selezionare gli ossi e gli oggetti associati

- Per selezionare un osso singolo, fate clic sull'osso con lo strumento Selezione. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più ossi.
- Per spostare la selezione a ossi adiacenti, fate clic sui pulsanti Elemento superiore, Elemento secondario o Pari livello successivo/precedente nella finestra di ispezione Proprietà.
- Per selezionare tutti gli ossi dell'armatura, fate doppio clic su un osso.
- Per selezionare un'intera armatura e visualizzare le proprietà dell'armatura e il relativo livello di posa, fate clic su un fotogramma nel livello di posa che contiene l'armatura.
- Per selezionare una forma IK, fate clic sulla forma.
- Per selezionare un'istanza di simbolo collegata a un osso, fate clic sull'istanza.

Riposizionare gli ossi e gli oggetti associati

- Per riposizionare un'armatura lineare, trascinate uno degli ossi dell'armatura.

Se l'armatura contiene istanze di simbolo collegate, potete anche trascinare un'istanza. In questo modo è possibile ruotare l'istanza in relazione al rispettivo osso.

- Per riposizionare un ramo di un'armatura, trascinate uno degli ossi del ramo.

In questo modo tutti gli ossi del ramo si spostano. Gli ossi di altri rami dell'armatura rimangono fermi.

- Per ruotare un osso con i relativi ossi secondari senza spostare l'osso principale, trascinate l'osso tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per spostare una forma IK in una nuova posizione sullo stage, selezionate la forma e modificatene le proprietà X e Y nella finestra di ispezione Proprietà. Potete inoltre trascinare la forma tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Eliminare gli ossi

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare un osso singolo e tutti i relativi ossi secondari, fate clic sull'osso e premete il tasto Canc.
Potete selezionare più ossi per l'eliminazione facendo clic su ogni osso e contemporaneamente premendo Maiusc.
- Per eliminare tutti gli ossi da una forma IK o un'armatura di simboli dalla linea temporale, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'estensione dell'armatura IK nella linea temporale e scegliete Rimuovi armatura dal menu di scelta rapida.
- Per eliminare tutti gli ossi da una forma IK o un'armatura di simboli sullo stage, fate doppio clic su un osso nell'armatura per selezionare tutti gli ossi, quindi premete Canc.

Le forme IK vengono ripristinate a forme normali.

Spostare gli ossi in relazione alla forma o al simbolo associato

- Per spostare la posizione di una delle estremità di un osso all'interno di una forma IK, trascinate l'estremità dell'osso con lo strumento Sottoselezione.

Nota: lo strumento Sottoselezione non funziona se nell'estensione IK sono presenti più pose. Prima di apportare modifiche, eliminate qualunque posa aggiuntiva dopo il primo fotogramma dell'armatura nella linea temporale.

- Per spostare la posizione del giunto, della testa o della coda di un osso all'interno di un'istanza di simbolo, spostate il punto di trasformazione dell'istanza Usare lo strumento Trasformazione libera.

L'osso si sposta con il punto di trasformazione.

- Per spostare un'istanza di simbolo singola senza spostare altre istanze collegate, trascinate l'istanza tenendo premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) oppure mediante lo strumento Trasformazione libera.

Gli ossi collegati all'istanza si allungano o si accorciano per adattarsi alla nuova posizione dell'istanza.

Modificare una forma IK

Potete aggiungere, eliminare e modificare i punti di controllo dei contorni in una forma IK tramite lo strumento Sottoselezione.

- Per spostare la posizione di un osso senza modificare la forma IK, trascinate il punto finale di un osso.
- Per visualizzare i punti di controllo del contorno della forma IK, fate clic sul tratto della forma.
- Per spostare un punto di controllo, trascinate il punto di controllo.
- Per aggiungere un nuovo punto di controllo, fate clic su una parte del tratto senza punti di controllo.
- Per eliminare un punto di controllo esistente, fate clic per selezionarlo e quindi premete il tasto Canc.

Nota: non potete trasformare (modificare in scala o inclinare) una forma IK.

Associare gli ossi a punti di forme

[Torna all'inizio](#)

Per impostazione predefinita, i punti di controllo di una forma sono collegati all'osso più vicino. Potete utilizzare lo strumento Associazione per modificare le connessioni tra singoli ossi e i punti di controllo della forma. In questo modo avete la possibilità di controllare come viene distorto il tratto quando ciascun osso si sposta, ottenendo un risultato migliore. Questa tecnica è utile quando il tratto di una forma non viene distorto come vorreste quando l'armatura si muove.

Potete associare più punti di controllo a un osso e più ossi a un punto di controllo.

- Per evidenziare i punti di controllo collegati a un osso, fate clic sull'osso con lo strumento Associazione .

I punti collegati sono evidenziati in giallo, mentre l'osso selezionato è evidenziato in rosso. I punti di controllo collegati a un solo osso sono visualizzati come quadratini, mentre quelli collegati a più ossi sono visualizzati come triangoli.

- Per aggiungere punti di controllo a un osso selezionato, fate clic su un punto di controllo non evidenziato tenendo premuto il tasto Maiusc.

Potete anche trascinare tenendo premuto il tasto Ctrl per selezionare più punti di controllo da aggiungere all'osso selezionato.

- Per rimuovere i punti di controllo dall'osso, fate clic su un punto di controllo evidenziato in giallo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per rimuovere più punti di controllo dall'osso selezionato, potete inoltre trascinare tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

- Per evidenziare gli ossi collegati a un punto di controllo, fate clic sul punto di controllo con lo strumento Associazione .

Gli ossi collegati sono evidenziati in giallo, mentre il punto di controllo selezionato è evidenziato in rosso.

- Per aggiungere altri ossi al punto di controllo selezionato, fate clic su un osso tenendo premuto Maiusc.
- Per rimuovere un osso da un punto di controllo selezionato, fate clic su un osso evidenziato in giallo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Vincolare il movimento degli ossi IK

[Torna all'inizio](#)

Per conferire maggiore realismo al movimento delle armature IK, potete controllare la libertà di movimento di ossi specifici. Ad esempio, potete vincolare due ossi di un braccio in modo tale che il gomito non possa piegarsi nella direzione sbagliata.

Per impostazione predefinita, a ogni osso IK viene assegnata una lunghezza fissa nel momento in cui viene creato. Gli ossi possono ruotare intorno al relativo giunto principale e lungo gli assi x e y. Tuttavia, non possono spostarsi in modi che richiedono un cambiamento della lunghezza dell'osso principale, a meno che non abbiate abilitato il movimento dell'asse x o y. Per impostazione predefinita, la rotazione degli ossi è attivata e il movimento sugli assi x e y è disattivato.

Potete inoltre limitare la velocità del movimento di un osso per creare l'effetto del peso su un osso.

Nelle armature con stringhe di ossi collegati, non è possibile vincolare il movimento dell'ultimo giunto di qualsiasi ramo dell'armatura. Per conferire un aspetto vincolato all'ultimo giunto, utilizzate rami con clip filmato e collegate l'ultimo osso a un clip filmato la cui proprietà alpha è impostata a zero. Quindi, vincolate il penultimo osso anziché l'ultimo.

Esempi:

- Per un braccio, potete limitare il grado di rotazione del gomito in modo che non possa ruotare oltre il normale intervallo di movimento di un avambraccio.
- Per consentire a un personaggio di muoversi sullo stage, attivare una traslazione X o Y sull'osso principale. Quando usate la traslazione X e Y, per ottenere un movimento più preciso disattivate la rotazione.

Queste proprietà possono essere impostate nella finestra di ispezione Proprietà dopo aver selezionato uno o più ossi.

- Per consentire a un osso selezionato di muoversi sull'asse X o Y e cambiare la lunghezza dell'osso principale, selezionate Attiva nella sezione Giunto: traslazione X o Giunto: traslazione Y della finestra di ispezione Proprietà.

Viene visualizzata una freccia a due punte perpendicolare all'osso sul giunto per indicare che il movimento sull'asse X è attivato. Viene visualizzata una freccia a due punte parallela all'osso sul giunto per indicare che il movimento sull'asse Y è attivato. Attivando sia la traslazione X che la traslazione Y per un osso si semplifica l'operazione di posizionamento dell'osso quando per tale osso è stata disattivata la rotazione.

- Per limitare la quantità di movimento consentita sull'asse X o Y, selezionate Limita nella sezione Giunto: traslazione X o Giunto: traslazione Y della finestra di ispezione Proprietà e specificate un valore per la distanza di spostamento minima e massima consentite per l'osso.
- Per disattivare la rotazione dell'osso selezionato attorno al giunto, deselectionate la casella di controllo Attiva nella sezione Giunto: rotazione della finestra di ispezione Proprietà.

Questa casella di controllo è selezionata per impostazione predefinita.

- Per limitare la rotazione di un osso, specificate il valore minimo e massimo per i gradi di rotazione nella sezione Giunto: rotazione della finestra di ispezione Proprietà.

I gradi di rotazione si riferiscono all'osso principale. Nella parte superiore dell'osso viene visualizzato un arco che indica i gradi della libertà di rotazione.

- Per impostare un osso selezionato in relazione all'osso principale, disattivate la rotazione e la traslazione sull'asse X e Y.

Gli ossi diventano rigidi e seguono il movimento dell'osso principale.

- Per limitare la velocità del movimento di un osso selezionato, specificate un valore nel campo Velocità giunto nella finestra di ispezione Proprietà.

La velocità del giunto conferisce all'osso l'effetto del peso. Il valore massimo pari a 100% equivale a una velocità illimitata.

Vincolare il movimento degli ossi mediante blocco (solo CS5.5)

Potete impedire lo spostamento di ossi specifici bloccandoli sullo stage. Gli ossi bloccati vengono fissati nella posizione che occupano, mentre gli altri ossi ad essi collegati continuano a muoversi liberamente. Un esempio di applicazione di questa tecnica potrebbe essere una figura umana con gli ossi dei piedi bloccati in modo che non possano muoversi al di sopra o al di sotto del pavimento su cui si trova la figura.

Per fissare uno o più ossi sullo stage:

1. Fate clic su uno o più ossi sullo stage per selezionarli.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Posizionate il cursore del mouse sul giunto di un osso finché non verrà visualizzato il cursore Blocca, quindi fate clic sul giunto.
 - Nella sezione Posizione della finestra di ispezione Proprietà, selezionate la casella di controllo Blocca.

L'osso selezionato non può più spostarsi in nessuna direzione.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Pinning Support for IK](#) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com)
- Nota tecnica: [Unable to set an IK motion constraint on the last bone in a joint](#)

Aggiungere effetti molla agli ossi

[Torna all'inizio](#)

Due proprietà degli ossi consentono di aggiungere elasticità agli ossi IK. Le proprietà Intensità e Smorzamento degli ossi conferiscono un movimento fisico realistico agli ossi IK integrando la fisica dinamica nel sistema di cinematica inversa degli ossi. Queste proprietà consentono di creare più facilmente animazioni con proprietà fisiche sofisticate. Le proprietà Intensità e Smorzamento permettono di realizzare movimenti

realistici e altamente configurabili nelle animazioni degli ossi. È consigliabile impostare queste proprietà prima di aggiungere pose a un livello di posa.

Intensità La rigidità della molla. Più alto è il valore, più rigido risulta l'effetto molla.

Smorzamento La velocità di decadimento dell'effetto molla. Più alto è il valore, più rapida è la riduzione dell'effetto molla. Con il valore 0, l'effetto molla rimane inalterato a piena intensità per tutti i fotogrammi del livello di posa.

Per abilitare l'elasticità, selezionate uno o più ossi e impostate i valori Intensità e Smorzamento nella sezione Molla della finestra di ispezione Proprietà. Maggiore è l'intensità, più rigida diventa la molla. Lo smorzamento determina la velocità di attenuazione dell'effetto molla, quindi maggiore è il valore di smorzamento, più veloce è il completamento dell'animazione.

Per disattivare le proprietà Intensità e Smorzamento, selezionate il livello di posa nella linea temporale e deselectionate la casella di controllo Abilita nella sezione Molla della finestra di ispezione Proprietà. In questo modo potrete vedere sullo stage le pose che avete definito nel livello di posa senza l'effetto delle proprietà Molla.

I seguenti fattori incidono sull'aspetto finale dell'animazione degli ossi quando si utilizzano le proprietà Molla. Fate delle prove con impostazioni diverse per ciascuno di questi elementi per arrivare a ottenere l'effetto desiderato.

- Il valore della proprietà Intensità.
- Il valore della proprietà Smorzamento.
- Il numero di fotogrammi tra le pose nel livello di posa.
- Il numero totale di fotogrammi nel livello di posa.
- Il numero di fotogrammi tra la posa finale e l'ultimo fotogramma del livello di posa.

Altro materiale di riferimento

- Video: [Working with IK Spring properties](#) (7:50, Adobe TV)
- Video: (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com) [Spring for Bones](#)
- Articolo: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5](#) (Adobe.com)

Animare un'armatura

[Torna all'inizio](#)

Le armature in Flash vengono animate in modo diverso rispetto agli altri oggetti. Con le armature aggiungete semplicemente fotogrammi al livello di posa e riposizionate l'armatura sullo stage per creare un fotogramma chiave. I fotogrammi chiave nei livelli di posa sono detti pose. Dato che le armature IK vengono in genere utilizzate a scopo di animazione, ogni livello di posa agisce da livello di interpolazione in modo automatico.

I livelli di posa IK tuttavia sono diversi dai livelli di interpolazione, perché non è possibile interpolare le proprietà, ad eccezione della posizione dell'osso nel livello di posa. Per interpolare altre proprietà di un oggetto IK, ad esempio posizione, trasformazione, effetti colore o filtri, racchiudete l'armatura e gli oggetti associati in un clip filmato o in un simbolo grafico. Potete animare le proprietà del simbolo utilizzando il comando Inserisci > Interpolazione di movimento e il pannello Editor movimento.

Le armature IK possono inoltre essere animate mediante ActionScript 3.0 in fase runtime. Se prevedete di animare un'armatura con ActionScript, non potete animarla nella linea temporale. L'armatura può disporre di una sola posa nel livello di posa e tale posa deve trovarsi nel primo fotogramma nel quale l'armatura appare nel livello di posa.

Le seguenti risorse supplementari (in inglese) spiegano come animare un'armatura.

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\)](#) (2:41) (Adobe TV)
- Video: (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com) [Spring for Bones](#)
- Articolo: [Character animation with the Bone Tool in Flash](#) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool](#) (5:12) (YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool](#) (3:26) (YouTube.com)

Animare un'armatura nella linea temporale

Le armature IK sono posizionate nei livelli di posa nella linea temporale. Per animare armature nella linea temporale, inserite delle pose facendo clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma in un livello di posa e selezionando Inserisci posa. Modificate la configurazione dell'armatura mediante lo strumento Selezione. In Flash Professional le posizioni degli ossi nei fotogrammi tra le pose vengono interpolate automaticamente.

1. Nella linea temporale aggiungete i fotogrammi al livello di posa dell'armatura, se necessario, per fare spazio all'animazione che desiderate creare.

Per aggiungere fotogrammi, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Opzione (Macintosh) su un fotogramma nel livello di posa sulla destra di un fotogramma esistente e scegliete Inserisci fotogramma. I fotogrammi possono essere

aggiunti o eliminati in qualsiasi momento.

2. Per aggiungere una posa a un fotogramma nel livello di posa, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma in cui desiderate aggiungere la posa e quindi riposizionate l'armatura sullo stage.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Opzione (Macintosh) sul fotogramma nel livello di posa e scegliete Inserisci posa.
- Spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma in cui desiderate aggiungere la posa e quindi premete il tasto F6.

Viene inserita una posa nel livello di posa nel fotogramma corrente. Un indicatore di posa a forma di rombo nel fotogramma indica la nuova posa.

3. Aggiungete ulteriori pose in fotogrammi distinti per completare l'animazione in base alle vostre necessità.

4. Per modificare la lunghezza dell'animazione nella linea temporale, posizionate il cursore del mouse sull'ultimo fotogramma dell'armatura finché non viene visualizzato il cursore di ridimensionamento. Trascinate quindi l'ultimo fotogramma del livello di posa verso destra o sinistra per aggiungere o rimuovere fotogrammi.

I fotogrammi di posa vengono riposizionati in proporzione alla modifica della durata del livello e i fotogrammi compresi tra di essi vengono reinterpolati automaticamente. Per ridimensionare l'estensione dell'armatura nella linea temporale senza influire sulla posizione dei fotogrammi di posa, tenete premuto Maiusc e contemporaneamente trascinate l'ultimo fotogramma dell'estensione dell'armatura.

Quando avete finito, fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale per visualizzare un'anteprima dell'animazione. Potete vedere le posizioni dell'armatura interpolate tra i fotogrammi di posa.

Potete riposizionare l'armatura nei fotogrammi di posa o aggiungere nuovi fotogrammi di posa in qualunque momento.

Modificare la posizione delle pose in un'armatura

Potete modificare la posizione delle pose nei seguenti modi:

- Per spostare una posa in una nuova posizione, fate clic su una posa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi trascinatela nella posizione desiderata nell'armatura.
- Per copiare una posa in una nuova posizione, fate clic su una posa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi trascinatela nella posizione desiderata nell'armatura tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Tagliare, copiare e incollare. Fate clic sulla posa che desiderate tagliare o copiare tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi scegliete Taglia posa o Copia posa dal menu di scelta rapida.

Tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fate quindi clic sul fotogramma nell'estensione dell'armatura in cui desiderate incollare e scegliete Incolla posa dal menu di scelta rapida.

Applicare effetti di interpolazione aggiuntivi alle proprietà degli oggetti IK

Per applicare effetti interpolati a proprietà di oggetti IK diverse dalla posizione dell'osso, racchiudete l'oggetto in un clip filmato o in un simbolo grafico.

1. Selezionate l'armatura IK e tutti gli oggetti associati.

Per una forma IK potete semplicemente fare clic sulla forma. Per insiemi collegati di istanze di simboli, potete fare clic sul livello di posa nella linea temporale o trascinare un perimetro di selezione attorno a tutti i simboli collegati sullo stage.

2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl (Macintosh) mentre fate clic sulla selezione, quindi scegliete Converti in simbolo dal menu di scelta rapida.

3. Nella finestra di dialogo Converti in simbolo, specificate un nome per il simbolo e scegliete Clip filmato o Immagine dal menu Tipo. Fate clic su OK.

Viene creato automaticamente un simbolo con la propria linea temporale contenente il livello di posa per l'armatura.

4. Per utilizzare il nuovo simbolo nella linea temporale principale del file FLA, trascinate il simbolo dalla Libreria sullo stage.

Ora potete aggiungere effetti di interpolazione di movimento alla nuova istanza del simbolo sullo stage.

Potete nidificare i simboli contenenti le armature IK all'interno del numero di livelli di altri simboli nidificati necessari per creare l'effetto desiderato.

Preparare un'armatura per l'animazione runtime con ActionScript 3.0

Potete usare ActionScript 3.0 per controllare le armature IK collegate a forme o istanze di clip filmato. Non è invece possibile controllare con ActionScript le armature collegate a istanze di simboli grafici o di pulsanti.

Con ActionScript è possibile controllare solo armature con una posa singola. Le armature con più pose possono essere controllate solo nella linea temporale.

1. Con lo strumento Selezione selezionate un fotogramma in un livello di posa contenente un'armatura.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà scegliete Runtime dal menu Tipo.

La gerarchia può ora essere manipolata con ActionScript 3.0 in fase runtime.

Per impostazione predefinita, il nome dell'armatura nella finestra di ispezione Proprietà è uguale a quello del livello di posa. Utilizzate questo nome per fare riferimento all'armatura in ActionScript. Il nome può essere modificato nella finestra di ispezione Proprietà.

Aggiungere un andamento a un'animazione IK

[Torna all'inizio](#)

Con il termine andamento si indica la modifica della velocità di animazione nei fotogrammi intorno a ciascuna posa al fine di creare un movimento più realistico.

1. Selezionate un fotogramma tra due fotogrammi di posa nel livello di posa oppure un fotogramma di posa.

Fotogramma intermedio L'andamento influisce sui fotogrammi che si trovano tra i fotogrammi di posa a sinistra e a destra del fotogramma selezionato.

Fotogramma di posa L'andamento influisce sui fotogrammi che si trovano tra la posa selezionata e la posa successiva del livello.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà selezionate un tipo di andamento dal menu Andamento.

Andamenti semplici Quattro andamenti che rallentano il movimento nei fotogrammi che si trovano immediatamente prima o dopo il fotogramma selezionato.

Andamenti iniziale e finale Rallentano il movimento all'interno dei fotogrammi che si trovano immediatamente dopo il fotogramma di posa precedente e nei fotogrammi immediatamente prima del fotogramma di posa successivo.

Nota: *gli stessi tipi di andamento sono disponibili nell'Editor movimento quando utilizzate le interpolazioni di movimento. Potete visualizzare la curva di ogni tipo di andamento nell'Editor movimento quando selezionate un'interpolazione di movimento nella linea temporale.*

3. Nella finestra di ispezione Proprietà, specificate un valore per l'intensità dell'andamento.

L'intensità predefinita corrisponde a 0, che equivale a nessun andamento. Il valore massimo è -100, che applica l'effetto di andamento più significativo ai fotogrammi precedenti al fotogramma di posa. Il valore minimo è -100, che applica l'effetto di andamento più significativo ai fotogrammi immediatamente successivi al fotogramma di posa che li precede.

Quando avete finito, visualizzate sullo stage l'anteprima del movimento con l'andamento applicato. Fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale tra i due fotogrammi di posa in corrispondenza dei quali avete applicato l'andamento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Interpolazioni di movimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Livelli della linea temporale

[Creare e organizzare i livelli](#)

[Visualizzare livelli e cartelle di livelli](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare e organizzare i livelli

I livelli consentono di organizzare facilmente le immagini di un documento. Potete disegnare e modificare gli oggetti di un livello senza alterare gli oggetti contenuti in un altro livello. Nelle aree dello stage in cui un livello non contiene nulla, potete vedere in trasparenza i livelli sottostanti.

Per disegnare, colorare o modificare una cartella o un livello, selezionate il livello nella linea temporale per renderlo attivo. Un'icona a forma di matita accanto al nome di un livello o di una cartella nella linea temporale indica che l'elemento è attivo. Sebbene sia consentito selezionare più livelli alla volta, è possibile attivarne uno solo.

Quando create un nuovo documento Flash Professional, questo contiene un solo livello. Aggiungete ulteriori livelli per organizzare le immagini, l'animazione e altri elementi del documento. I livelli possono anche essere nascosti, bloccati o modificati. Il numero di livelli che è possibile creare è limitato solamente dalla memoria del computer; si noti che il numero di livelli non influisce sulle dimensioni del file SWF pubblicato. Solo gli oggetti che vengono inseriti nei livelli incrementano le dimensioni del file.

Per organizzare e gestire i livelli, create cartelle in cui inserirli. Potete espandere o comprimere i livelli nella linea temporale senza influire sul contenuto visualizzato sullo stage. Usate livelli o cartelle separati per i file audio, il codice ActionScript, le etichette dei fotogrammi e i relativi commenti. In questo modo è più facile individuare rapidamente questi elementi per modificarli.

Inoltre, potete usare speciali livelli guida che facilitano le operazioni di disegno e modifica e livelli maschera che semplificano la creazione di effetti sofisticati.

In Flash potete utilizzare cinque tipi di livelli:

- I livelli normali contengono la maggior parte delle immagini di un file FLA.
- I livelli maschera contengono gli oggetti utilizzati come maschere per nascondere porzioni selezionate dei livelli sottostanti. Per maggiori informazioni, vedete [Uso dei livelli maschera](#).
- I livelli mascherati sono i livelli sottostanti a un livello maschera e associati a un livello maschera. Solo la porzione del livello mascherato non coperta dalla maschera è visibile. Per maggiori informazioni, vedete [Uso dei livelli maschera](#).
- I livelli guida contengono i tratti che potete utilizzare per guidare la disposizione degli oggetti su altri livelli o il movimento delle interpolazioni classiche sugli altri livelli. Per maggiori informazioni, vedete [Livelli guida](#) e [Creare un'animazione con interpolazione classica lungo un tracciato](#).
- I livelli guidati sono i livelli associati a un livello guida. Gli oggetti che si trovano su un livello guidato possono essere disposti o animati lungo i tratti del livello guida. I livelli guidati possono contenere immagini statiche e interpolazioni classiche, ma non le interpolazioni di movimento.
- I livelli di interpolazione di movimento contengono oggetti animati con interpolazioni di movimento. Per maggiori informazioni, vedete [Informazioni sull'animazione interpolata](#).
- I livelli di armatura contengono oggetti ai quali sono associati assi di cinematica inversa. Per ulteriori informazioni, vedete [Informazioni sulla cinematica inversa](#).

I livelli normali, maschera, mascherati e guida possono contenere interpolazioni di movimento oppure assi IK. Quando questi elementi sono presenti in uno di questi livelli, non esistono limitazioni ai tipi di contenuto che è possibile aggiungere al livello. Per maggiori informazioni, vedete [Interpolazioni di movimento](#) e [Cinematica inversa](#).

Creare un livello

Quando create un livello o una cartella, il nuovo elemento viene visualizzato sopra il livello selezionato. Il livello appena aggiunto diventa il livello attivo.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Nuovo livello  nella parte inferiore della linea temporale.
- Selezionate Inserisci > Linea temporale > Livello.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome di un livello nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci livello dal menu di scelta rapida.

Creare una cartella di livelli

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello o una cartella nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci > Linea temporale > Cartella livelli.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome di un livello nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci cartella dal menu di scelta rapida. La nuova cartella viene visualizzata sopra la cartella o il livello selezionato.
- Fate clic sul pulsante Nuova cartella  nella parte inferiore del pannello Libreria. La nuova cartella viene visualizzata sopra la cartella o il livello selezionato.

Organizzare i livelli e le cartelle di livelli

Per organizzare il documento, cambiate la disposizione dei livelli e delle cartelle nella linea temporale.

Le cartelle di livelli facilitano l'organizzazione del flusso di lavoro consentendo di posizionare i livelli in una struttura ad albero. Espandete o comprimete una cartella per visualizzare i livelli in essa contenuti senza alterare i livelli visualizzati sullo stage. Le cartelle possono contenere sia livelli che altre cartelle, consentendo di organizzare i livelli nello stesso modo in cui si organizzano i file nel computer.

I controlli dei livelli nella linea temporale vengono applicati a tutti i livelli contenuti in una cartella. Ad esempio, quando si blocca una cartella di livelli, tutti i livelli in essa contenuti vengono bloccati.

- Per spostare un livello o una cartella in una cartella di livelli, trascinatene il nome sul nome della cartella di destinazione.
- Per cambiare l'ordine dei livelli o delle cartelle, trascinate uno o più livelli o cartelle nella posizione desiderata della linea temporale.
- Per espandere o ridurre una cartella, fate clic sul triangolino presente a sinistra del nome.
- Per espandere o comprimere tutte le cartelle, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Espandi tutte le cartelle o Comprimi tutte le cartelle.

Rinominare un livello o una cartella

Per impostazione predefinita, ai nuovi livelli vengono assegnati i nomi in base all'ordine con il quale sono stati creati: Livello 1, Livello 2 e così via. Se necessario, rinominate i livelli per identificarne meglio il contenuto.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul nome di un livello o di una cartella nella linea temporale e immettete il nuovo nome.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello o della cartella, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida. Immettete il nuovo nome nella casella Nome, quindi fate clic su OK.
- Selezionate il livello o la cartella dalla linea temporale e scegliete Elabora > Linea temporale > Proprietà livello. Immettete il nuovo nome nella casella Nome, quindi fate clic su OK.

Selezionare un livello o una cartella

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul nome di un livello o di una cartella nella linea temporale.
- Nella linea temporale, fate clic su un fotogramma del livello da selezionare.
- Sullo stage, selezionate un oggetto che è situato sul livello da selezionare.
- Per selezionare livelli o cartelle adiacenti, fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc sui loro nomi nella linea temporale.
- Per selezionare livelli o cartelle non adiacenti, fate clic sui nomi nella linea temporale tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

Copiare fotogrammi da un livello singolo

1. Selezionate un intervallo di fotogrammi in un livello. Fate clic sul nome del livello nella linea temporale per selezionare l'intero livello.
2. Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi.
3. Fate clic sul fotogramma in cui iniziare a incollare e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Copiare fotogrammi da una cartella di livelli

1. Fate clic sul triangolo a sinistra del nome della cartella nella linea temporale per comprimerla e fate clic sul nome della cartella per selezionarla.
2. Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi.
3. Selezionate Inserisci > Linea temporale > Cartella livelli per creare una cartella.
4. Fate clic sulla nuova cartella e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Eliminare un livello o una cartella

1. Per selezionare il livello o la cartella, fate clic sul relativo nome nella linea temporale o su un qualsiasi fotogramma presente nel livello.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Elimina livello nella linea temporale.
- Trascinate il livello o la cartella sopra il pulsante Elimina livello.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello o della cartella, quindi selezionate Elimina livello dal menu di scelta rapida.

Nota: quando si elimina una cartella di livelli, vengono eliminati anche tutti i livelli in essa compresi e il loro contenuto.

Bloccare o sbloccare uno o più livelli o cartelle

- Per bloccare un livello o una cartella, fate clic nella colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome corrispondente. Per sbloccare il livello o la cartella, fate nuovamente clic sull'icona.
- Per bloccare tutti i livelli e tutte le cartelle, fate clic sull'icona a forma di lucchetto. Fate nuovamente clic sull'icona per sbloccare tutti i livelli e le cartelle.
- Per bloccare o sbloccare più livelli o cartelle, trascinate il puntatore nella colonna con l'icona a forma di lucchetto.
- Per bloccare tutti gli altri livelli e cartelle, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome di un livello o di una cartella. Per sbloccare tutti i livelli o tutte le cartelle, fate di nuovo clic nella colonna tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione.

Copiare e incollare livelli (solo CS5.5)

Potete copiare interi livelli e cartelle di livelli nella linea temporale e incollarli nella stessa linea temporale o in linee temporali distinte. È possibile copiare qualsiasi tipo di livello.

Quando copiate e incollate livelli, la struttura di cartelle dei livelli copiati viene mantenuta.

1. Selezionate uno o più livelli nella linea temporale facendo clic sul nome di ciascuno. Fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più livelli adiacenti. Fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare livelli non adiacenti.
2. Scegliete Modifica > Linea temporale > Copia livelli o Taglia livelli. Potete anche fare clic con il pulsante destro e scegliere Copia livelli o Taglia livelli dal menu di scelta rapida.
3. Nella linea temporale di destinazione, selezionate il livello sotto il quale volete inserire i livelli incollati.
4. Scegliete Modifica > Linea temporale > Incolla livelli.

I livelli appaiono nella linea temporale sopra il livello selezionato. Se avete selezionato una cartella di livelli, i livelli incollati appaiono all'interno della cartella.

Per incollare un livello all'interno di un livello maschera o guida, dovete prima selezionare un livello che si trovi al di sotto della maschera o della guida e quindi incollare. Non è possibile incollare un livello maschera, guida o di cartelle sotto un livello maschera o guida.

Potete anche duplicare dei livelli selezionandoli e quindi scegliendo Modifica > Linea temporale > Duplica livelli. Per i nuovi livelli verrà aggiunta la parola "copia" al nome del livello.

Visualizzare livelli e cartelle di livelli

[Torna all'inizio](#)

Mostrare o nascondere un livello o una cartella

Una X rossa accanto al nome di un livello o di una cartella nella linea temporale indica che l'elemento è nascosto. In Impostazioni pubblicazione potete scegliere se includere o meno i livelli nascosti quando pubblicate un file SWF.

- Per nascondere un livello o una cartella, fate clic nella colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome del livello o della cartella nella linea temporale. Fate nuovamente clic sull'icona per visualizzare il livello o la cartella.
- Per nascondere tutti i livelli e le cartelle nella linea temporale, fate clic sull'icona a forma di occhio. Fate nuovamente clic sull'icona per mostrare tutti i livelli e le cartelle.
- Per mostrare o nascondere più livelli o cartelle, trascinate il puntatore nella colonna con l'icona a forma di occhio.
- Per nascondere tutti gli altri livelli e cartelle, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome di un livello o una cartella. Per mostrare tutti i livelli e tutte le cartelle, fate nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione.

Visualizzare il contenuto di un livello come serie di contorni

Per distinguere a quale livello appartiene un oggetto, visualizzate tutti gli oggetti presenti su un livello come contorni colorati

- Per visualizzare tutti gli oggetti su un livello come contorni, fate clic sulla colonna del contorno a destra del nome del livello. Per disattivare la

visualizzazione come contorno, fate nuovamente clic sulla colonna.

- Per visualizzare gli oggetti su tutti i livelli come contorni, fate clic sull'icona a forma di quadrato. Per disattivare la visualizzazione come contorno su tutti i livelli, fate nuovamente clic sull'icona.
- Per visualizzare come contorni gli oggetti su tutti gli altri livelli, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sulla colonna della visualizzazione come contorno a destra del nome di un livello. Per disattivare la visualizzazione di tutti i livelli come contorni, fate nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione.

Modificare il colore del contorno di un livello

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'icona del livello, a sinistra del nome del livello, nella finestra Linea temporale.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionate il livello nella linea temporale e scegliete **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**.

2. Nella finestra di dialogo Proprietà livello, fate clic sulla casella Colore contorno, selezionate un nuovo colore, quindi fate clic su OK.

Nota: anche i tracciati di movimento del livello utilizzano il colore di contorno del livello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Linee temporali e ActionScript

Percorsi assoluti

Percorsi relativi

Uso dei percorsi target assoluti e relativi

Definire i percorsi target

Con ActionScript® potete controllare la linea temporale in fase di runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

[Torna all'inizio](#)

Percorsi assoluti

Il percorso assoluto inizia con il nome del livello in cui è caricato il documento e continua nell'elenco di visualizzazione fino a raggiungere l'istanza target. Potete inoltre utilizzare l'alias `_root` come riferimento alla linea temporale principale del livello corrente. Ad esempio, un'azione nel clip filmato `california` che si riferisce al clip filmato `oregon` potrebbe utilizzare il percorso assoluto `_root.westCoast.oregon`.

Il primo documento da aprire in Flash Player viene caricato sul livello 0. Dovete assegnare a ogni documento aggiuntivo caricato un numero di livello. Quando usate un riferimento assoluto in ActionScript per un documento caricato, utilizzate il formato `_levelX`, dove la X rappresenta il numero del livello in cui è caricato il documento. Ad esempio, il primo documento aperto in Flash Player è denominato `_level0`, mentre il documento caricato nel livello 3 è denominato `_level3`.

Per consentire la comunicazione di documenti in livelli diversi, dovete utilizzare il nome del livello nel percorso target. Il seguente esempio mostra come l'istanza `portland` identificherebbe l'istanza `atlanta` situata in un clip filmato denominato `georgia` (`georgia` si trova allo stesso livello di `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Potete usare l'alias `_root` per fare riferimento alla linea temporale principale del livello corrente. Per la linea temporale principale, l'alias `_root` sostituisce `_level0` quando viene indirizzato da un clip in `_level0`. Per un documento caricato in `_level5`, `_root` è uguale a `_level5` quando viene indirizzato da un clip filmato anch'esso di livello 5. Ad esempio, se i clip filmato `southcarolina` e `florida` vengono entrambi caricati allo stesso livello, un'azione chiamata dall'istanza `southcarolina` potrebbe utilizzare il seguente percorso assoluto per identificare l'istanza `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

[Torna all'inizio](#)

Percorsi relativi

Il percorso relativo dipende dalla relazione tra la linea temporale di controllo e la linea temporale target. I percorsi relativi possono indirizzare i target solo all'interno del proprio livello di Flash Player. Ad esempio, non è possibile usare un percorso relativo in un'azione posizionata in `_level0` che identifica una linea temporale che si trova in `_level5`.

In un percorso relativo, utilizzate la parola chiave `this` come riferimento alla linea temporale corrente nel livello corrente; utilizzate l'alias `_parent` per indicare la linea temporale principale della linea temporale corrente. Potete utilizzare l'alias `_parent` più volte per passare al livello superiore nella gerarchia dei clip filmato all'interno dello stesso livello di Flash Player. Ad esempio, `_parent._parent` controlla un clip filmato più in alto di due livelli nella gerarchia. La linea temporale principale di ciascun livello in Flash Player è l'unica linea temporale con un valore `_parent` non definito.

Un'azione nella linea temporale dell'istanza `charleston`, situata un livello sotto `southcarolina`, potrebbe utilizzare il seguente percorso target per identificare l'istanza `southcarolina`:

```
_parent
```

Per identificare l'istanza `eastCoast` (un livello sopra) da un'azione in `charleston`, potete utilizzare il percorso relativo seguente:

```
_parent._parent
```

Per identificare l'istanza `atlanta` da un'azione nella linea temporale di `charleston`, potete usare il percorso relativo seguente:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

I percorsi relativi sono utili se desiderate usare di nuovo gli script. Ad esempio, potete associare uno script a un clip filmato che ingrandisce il suo elemento principale al 150%, nel modo seguente:

```
onClipEvent (load) {
    _parent._xscale
    = 150;
    _parent._yscale = 150;
}
```

```
}
```

È quindi possibile riutilizzare lo script associandolo a una qualunque istanza di clip filmato.

Nota: *Flash Lite 1.0 e 1.1 supportano l'associazione degli script solo ai pulsanti. L'associazione degli script ai clip filmato non è supportata.*

Indipendentemente dalla scelta di un percorso assoluto o relativo, si identifica una variabile su una linea temporale o la proprietà di un oggetto con un punto (.) seguito dal nome della variabile o della proprietà. Ad esempio, l'istruzione seguente imposta la variabile name nell'istanza form sul valore "Gerardo":

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Uso dei percorsi target assoluti e relativi

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare ActionScript per inviare messaggi da una linea temporale a un'altra. La linea temporale che contiene l'azione è chiamata linea temporale di controllo, mentre la linea temporale che riceve l'azione è chiamata linea temporale target. Ad esempio, sull'ultimo fotogramma di una linea temporale potrebbe essere presente un'azione che indica a un'altra linea temporale di iniziare la riproduzione. Come riferimento a una linea temporale target, dovete utilizzare un percorso target, che indica la posizione di un clip filmato nell'elenco di visualizzazione.

Di seguito è riportata la gerarchia di un documento chiamato westCoast al livello 0, che contiene tre clip filmato: california, oregon e washington. Ognuno di questi clip filmato contiene a sua volta due clip filmato.

```
_level0
  westCoast
    california
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
    washington
      olympia
      ellensburg
```

Come in un server Web, l'indirizzo di ogni linea temporale in Flash Professional può essere definito in due modi: con un percorso assoluto o con un percorso relativo. Il percorso assoluto di un'istanza è un percorso completo a partire dal nome di un livello, indipendentemente dalla linea temporale che chiama l'azione; ad esempio, il percorso assoluto dell'istanza california è `_level0.westCoast.california`. Il percorso relativo varia a seconda della posizione da cui viene chiamato; ad esempio, il percorso relativo di california chiamato da sanfrancisco è `_parent`, ma se è chiamato da portland, sarà `_parent._parent.california`.

Definire i percorsi target

[Torna all'inizio](#)

Per controllare un clip filmato, un file SWF caricato o un pulsante, dovete specificare un percorso target. Potete specificarlo manualmente o utilizzando la finestra di dialogo Inserisci percorso target o creando un'espressione che restituisca un percorso target. Per specificare il percorso target di un clip filmato o di un pulsante, dovete assegnare al clip o al pulsante un nome di istanza. Un documento caricato non richiede un nome di istanza, perché viene utilizzato il numero del suo livello come nome di istanza, ad esempio `_level5`.

Assegnare un nome di istanza a un clip filmato o a un pulsante

1. Selezionate un clip filmato o un pulsante sullo stage.
2. Immettete un nome di istanza nella finestra di ispezione Proprietà.

Definire un percorso target mediante la finestra di dialogo Inserisci percorso target

1. Selezionate il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa diventa la linea temporale di controllo.

2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedete alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionate un'azione o un metodo che richieda un percorso target.
3. Fate clic sulla casella del parametro o sulla posizione nello script in cui desiderate inserire il percorso target.
4. Fate clic sul pulsante Inserisci percorso target  sopra il riquadro dello script.
5. Selezionate Assoluto o Relativo come modalità del percorso target.
6. Selezionate un clip filmato nell'elenco di visualizzazione e fate clic su OK.

Definire un percorso target manualmente

1. Selezionate il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa diventa la linea temporale di controllo.

2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedete alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionate un'azione o un metodo che richieda un percorso target.
3. Fate clic sulla casella del parametro o sulla posizione nello script in cui desiderate inserire il percorso target.
4. Immettete un percorso target assoluto o relativo nel pannello Azioni.

Usare un'espressione come percorso target

1. Selezionate il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa diventa la linea temporale di controllo.

2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedete alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionate un'azione o un metodo che richieda un percorso target.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Immettete un'espressione che restituisce un percorso target in una casella di parametro.
- Fate clic per posizionare il punto di inserimento nello script. Quindi, nella categoria Funzioni della casella degli strumenti Azioni, fate doppio clic sulla funzione targetPath. La funzione targetPath converte un riferimento a un clip filmato in una stringa.
- Fate clic per posizionare il punto di inserimento nello script. Quindi, nella categoria Funzioni della casella degli strumenti Azioni, selezionate la funzione eval. La funzione eval converte una stringa in un riferimento a un clip filmato che può essere utilizzato per chiamare i metodi come play.

Lo script seguente assegna il valore 1 alla variabile i, quindi utilizza la funzione eval per creare un riferimento a un'istanza di clip filmato e lo assegna alla variabile x. In tal modo, la variabile x diventa un riferimento a un'istanza di clip filmato e può chiamare i metodi dell'oggetto MovieClip.

```
i = 1;  
x = eval("mc"+i);  
x.play();  
// this is equivalent to mc1.play();
```

Potete inoltre utilizzare la funzione eval per chiamare i metodi direttamente, come nell'esempio seguente:

```
eval("mc" + i).play();
```

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Uso dei livelli maschera

Informazioni sui livelli maschera

Operazioni con i livelli maschera

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sui livelli maschera

Per gli effetti riflettore e le transizioni, potete utilizzare un livello maschera per creare un'area trasparente attraverso la quale vengono visualizzati i livelli sottostanti. Un elemento maschera può essere una forma piena, un oggetto testo, un'istanza di un simbolo grafico o un clip filmato. Potete raggruppare più livelli sotto un singolo livello maschera per creare effetti sofisticati.

Per creare effetti dinamici, potete animare un livello maschera. Per una forma piena usata come maschera, utilizzate l'interpolazione di forma; per un oggetto testo, un'istanza grafica o un clip filmato, utilizzate l'interpolazione di movimento. Quando utilizzate l'istanza di un clip filmato come maschera, potete animare la maschera lungo un tracciato di movimento.

Per creare un livello maschera, posizionate un elemento maschera sul livello che desiderate utilizzare come maschera. Invece di presentare un riempimento o un tratto, l'elemento maschera svolge la funzione di una finestra che rivela l'area sottostante contenente livelli collegati. La parte restante del livello maschera nasconde tutto tranne il contenuto visibile attraverso l'elemento maschera. Un livello maschera può contenere un solo elemento maschera. Non è possibile inserire un livello maschera in un pulsante o applicare una maschera a un'altra.

Per creare un livello maschera da un clip filmato, utilizzate ActionScript. In tal caso il livello maschera può essere applicato solo a un altro clip filmato. Vedete [Uso di clip filmato come maschere in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*](#).

Nota: *gli strumenti 3D non possono essere usati con gli oggetti su livelli maschera e i livelli contenenti oggetti 3D non possono essere usati come livelli maschera. Per ulteriori informazioni sugli strumenti 3D, vedete [Grafica 3D](#).*

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare e animare i livelli maschera. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- [Layers TV – Episode 21: Masks in Flash \(9:25\)](#)
- [Creating and Animating Masks \(CS3\) \(2:12\)](#)

Operazioni con i livelli maschera

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare i livelli maschera per rivelare parti di un'immagine o di una grafica nel livello sottostante. Per creare una maschera, dovete specificare che un livello è un livello maschera e disegnare o posizionare una forma piena in quel livello. Potete utilizzare qualsiasi forma piena, compresi gruppi, testo e simboli come maschera. Il livello maschera rivela l'area di livelli collegati sotto la forma piena.

Creare un livello maschera

1. Selezionate o create un livello contenente gli oggetti che appariranno all'interno della maschera.
2. Selezionate Inserisci > Linea temporale > Livello per creare un nuovo livello sopra di esso. Poiché un livello maschera nasconde sempre il livello immediatamente sottostante, accertatevi di creare il livello maschera nella posizione appropriata.
3. Posizionate una forma piena, un testo o l'istanza di un simbolo sul livello maschera. Nei livelli maschera Flash Professional ignora le bitmap, i gradienti, la trasparenza, i colori e gli stili di linea. Tutte le aree piene diventano completamente trasparenti nella maschera; tutte le aree non piene diventano invece opache.
4. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete il tasto Ctrl e fate clic (Macintosh) sul nome del livello maschera nella linea temporale, quindi selezionate Maschera. Il livello maschera è indicato da un'apposita icona. Il livello immediatamente sottostante è collegato al livello maschera e il contenuto è visibile attraverso l'area piena sulla maschera. Il nome del livello mascherato è rientrato e l'icona assume l'aspetto di un livello mascherato.
5. Per visualizzare l'effetto maschera in Flash Professional, bloccate il livello maschera e il livello mascherato.

Livelli aggiuntivi di maschera dopo la creazione di un livello maschera

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate un livello esistente direttamente sotto il livello maschera.
- Create un nuovo livello ovunque sotto il livello maschera.
- Selezionate Elabora > Linea temporale > Proprietà livello, quindi selezionate Mascherato.

Scollegare i livelli da un livello maschera

❖ Selezionate il livello da scollegare ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il livello sopra il livello maschera.
- Selezionate **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**, quindi selezionate **Normale**.

Animare una forma piena, un oggetto testo o l'istanza di un simbolo grafico su un livello maschera

1. Selezionate il livello maschera nella linea temporale.
2. Per sbloccare il livello maschera, fate nuovamente clic nella colonna con l'icona a forma di lucchetto.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se l'oggetto maschera è una forma piena, applicate l'interpolazione di forma all'oggetto.
 - Se l'oggetto maschera è un oggetto testo o un'istanza di un simbolo grafico, applicate l'interpolazione di movimento all'oggetto.
4. Al termine dell'operazione di animazione, fate clic nella colonna a forma di lucchetto in corrispondenza del livello maschera per bloccare di nuovo il livello.

Animare un clip filmato su un livello maschera

1. Selezionate il livello maschera nella linea temporale.
2. Fate doppio clic sul clip filmato sullo stage per modificare il clip filmato in posizione e visualizzare la linea temporale del clip filmato.
3. Applicare un'interpolazione di movimento al clip filmato
4. Una volta completata la procedura di animazione, fate clic sul pulsante **Indietro** per tornare alla modalità di modifica del documento.
5. Fate clic nella colonna a forma di lucchetto in corrispondenza del livello maschera per bloccare di nuovo il livello.

Altri argomenti presenti nell'**Aiuto**

[Interpolazioni di movimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con le scene

[Visualizzare il pannello Scena](#)

[Aggiungere una scena](#)

[Eliminare una scena](#)

[Modificare il nome di una scena](#)

[Duplicare una scena](#)

[Modificare l'ordine di una scena nel documento](#)

[Visualizzare una scena particolare](#)

Potete utilizzare le scene per fornire al documento un'organizzazione tematica. Ad esempio, si possono utilizzare scene separate per l'introduzione, per il caricamento di un messaggio e per l'elenco dei collaboratori. Benché l'uso delle scene presenti alcuni svantaggi, in alcune situazioni tali svantaggi non sono così numerosi, ad esempio se si devono creare animazioni di lunga durata. Utilizzando le scene, potete evitare di gestire un numero elevato di file FLA poiché ogni scena è contenuta all'interno di un unico file FLA.

L'uso delle scene può essere paragonato all'uso di diversi file FLA contemporaneamente per creare una presentazione di grandi dimensioni. Ogni scena ha una linea temporale. I fotogrammi del documento sono numerati consecutivamente seguendo l'ordine delle scene. Ad esempio, se un documento contiene due scene con dieci fotogrammi ciascuna, i fotogrammi nella scena 2 sono numerati da 11 a 20. Le scene nel documento vengono riprodotte nell'ordine in cui sono elencate nel pannello Scena. Quando l'indicatore di riproduzione raggiunge l'ultimo fotogramma di una scena, passa a quella successiva.

Svantaggi delle scene

Alla pubblicazione di un file SWF, la linea temporale di ogni scena viene combinata a formare una sola linea temporale del file SWF. Dopo la compilazione del file SWF, il comportamento sarà analogo a quello di un file FLA con una sola scena. A causa di questo comportamento, l'uso delle scene presenta alcuni svantaggi:

- Le scene possono rendere difficile la modifica dei documenti, in particolare in presenza di più autori. Per individuare codice e risorse del documento FLA potrebbe essere necessario eseguire la ricerca in diverse scene all'interno del file. Come alternativa, valutate la possibilità di caricare un contenuto SWF esterno o di utilizzare i clip filmato.
- Le scene producono spesso file SWF di grandi dimensioni. Utilizzando le scene, infatti, si è portati a inserire più contenuto in un solo file FLA, creando così file FLA e SWF di dimensioni maggiori.
- Le scene obbligano gli utenti a scaricare in modo progressivo l'intero file SWF, anche se non desiderano vederlo tutto. Senza le scene l'utente può controllare il contenuto da scaricare durante la visualizzazione del file SWF.
- Se utilizzate insieme a codice ActionScript, le scene potrebbero produrre risultati imprevisti. Dato che la linea temporale di ogni scena viene compressa in una sola linea temporale, si potrebbero verificare errori relativi al codice ActionScript e alle scene, con la necessità di eseguire ulteriori e complicate operazioni di debug.

Controllo della riproduzione delle scene

Potete usare ActionScript per interrompere o sospendere un documento dopo ogni scena o per consentire agli utenti di navigare nel documento in modo non lineare. Per ulteriori informazioni, vedete ActionScript.

Questa esercitazione video illustra come creare e usare le scene:

- Video: [Understanding Flash Scenes](#)

Visualizzare il pannello Scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate Finestra > Altri pannelli > Scena.

Aggiungere una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate Inserisci > Scena o fate clic sul pulsante Aggiungi scena  nel pannello Scena.

Eliminare una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate clic sul pulsante Elimina scena  nel pannello Scena.

Modificare il nome di una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate doppio clic sul nome della scena nel pannello Scena e immettete il nuovo nome.

Duplicare una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate clic sul pulsante Duplica scena  nel pannello Scena.

Modificare l'ordine di una scena nel documento

[Torna all'inizio](#)

❖ Nel pannello Scena, trascinate il nome della scena in una diversa posizione.

Visualizzare una scena particolare

[Torna all'inizio](#)

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Visualizza > Vai a, quindi selezionate il nome della scena dal sottomenu.
- Fate clic sul pulsante Modifica scena nell'angolo superiore destro della finestra del documento e scegliete il nome della scena dal menu a comparsa.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Audio

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Esportazione di suoni

[Informazioni sulla compressione dell'audio per l'esportazione](#)

[Comprimere un suono per l'esportazione](#)

[Indicazioni per l'esportazione di audio in documenti Flash](#)

Informazioni sulla compressione dell'audio per l'esportazione

[Torna all'inizio](#)

Potete selezionare le opzioni di compressione per i singoli suoni associati agli eventi ed esportare l'audio con queste impostazioni. Potete inoltre selezionare le opzioni di compressione per singoli suoni in streaming. In ogni caso, tutto l'audio in streaming di un documento viene esportato come singolo file in streaming utilizzando l'impostazione più alta tra quelle applicate ai singoli suoni in streaming. Questo vale anche per l'audio in streaming degli oggetti video.

Se si selezionano impostazioni di compressione globali per i suoni associati agli eventi o i suoni in streaming nella finestra di dialogo Proprietà audio, queste impostazioni vengono applicate ai singoli suoni associati agli eventi o a tutto l'audio in streaming se non si selezionano impostazioni di compressione specifiche per i suoni nella finestra di dialogo Proprietà audio.

Potete anche ignorare le impostazioni di esportazione definite nella finestra di dialogo Proprietà audio selezionando Ignora impostazioni audio nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Questa opzione è utile se desiderate creare un file audio con una versione ad alta fedeltà e di dimensioni maggiori per l'uso locale e una versione a bassa fedeltà e di dimensioni inferiori per l'uso sul Web.

La frequenza di campionamento e il grado di compressione sono molto importanti per la qualità e le dimensioni dell'audio nei file SWF esportati. Quanto più si comprime un suono ed è inferiore la frequenza di campionamento, tanto inferiori saranno le dimensioni e la qualità. Eseguite delle prove per trovare il rapporto ottimale tra la qualità dell'audio e le dimensioni del file.

Quando utilizzate file mp3 importati, potete esportarli nello stesso formato mp3 utilizzando le medesime impostazioni valide per l'importazione.

Nota: in Windows potete inoltre esportare l'audio di un documento come file WAV utilizzando il comando File > Esporta > Esporta filmato.

Comprimere un suono per l'esportazione

[Torna all'inizio](#)

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'icona del suono nel pannello Libreria.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su un file audio nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionate un suono nel pannello Libreria e selezionate Proprietà dal menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello.
- Selezionate un suono nel pannello Libreria e fate clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore del pannello.

2. Se il file audio è stato modificato esternamente, fate clic su Aggiorna.

3. Impostate l'opzione Compressione selezionando Predefinita, ADPCM, mp3, Nessuna o Voce.

L'opzione di compressione Predefinita utilizza le impostazioni di compressione globale della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione quando si esporta il file SWF. Se si seleziona Predefinita, non sono disponibili altre impostazioni di esportazione.

4. Definite le impostazioni di esportazione.

5. Fate clic su Prova per riprodurre una volta il suono. Fate clic su Interrompi per arrestare la prova dell'audio prima del termine della riproduzione.

6. Se necessario, regolare le impostazioni di esportazione fino a ottenere la qualità audio desiderata, quindi fate clic su OK.

Opzioni di compressione ADPCM e Nessuna

L'opzione **ADPCM** imposta la compressione per i dati audio a 8 o 16 bit. Utilizzate l'impostazione ADPCM quando esportate suoni brevi associati a eventi, ad esempio i clic sui pulsanti.

L'opzione di compressione **Nessuna** esporta l'audio senza comprimerlo.

Pre-elaborazione Converte i suoni stereo mixati in mono quando si seleziona Converti stereo in mono (non ha invece alcun effetto sui suoni mono).

Frequenza di campionamento Controlla la fedeltà dell'audio e le dimensioni del file. Frequenze di campionamento inferiori riducono la dimensione del file, ma possono anche peggiorare la qualità dell'audio. Sono disponibili le opzioni di frequenza seguenti:

5 kHz Appena accettabile per i dialoghi.

11 kHz È la frequenza minima consigliata per un breve segmento musicale e corrisponde a un quarto della frequenza CD standard.

22 kHz È una frequenza comune per la riproduzione Web e corrisponde a metà della frequenza CD standard.

44 kHz La frequenza audio standard dei CD.

Nota: *Flash Professional non può incrementare la frequenza in kHz dell'audio importato oltre la frequenza alla quale è stato importato.*

Bit ADPCM (solo ADPCM) Specifica la profondità di bit della compressione audio. Le profondità di bit maggiori producono audio di qualità superiore.

Opzioni di compressione MP3

Compressione MP3 Consente di esportare l'audio in formato compresso MP3. Utilizzate mp3 quando esportate audio in streaming di lunga durata, ad esempio colonne sonore.

Per esportare un file importato in precedenza in formato mp3, potete utilizzare le stesse impostazioni dell'importazione.

Usa la qualità dell'mp3 importato Impostazione predefinita. Deselezionate questa opzione se desiderate scegliere altre impostazioni di compressione mp3. Selezionatela per esportare un file mp3 importato mantenendo le stesse impostazioni utilizzate per l'importazione.

Velocità di trasferimento Determina la velocità di trasferimento (in bit al secondo) del file audio esportato. Flash Professional supporta una velocità di trasferimento costante che va da 8 a 160 Kbps. Quando esportate musica, impostate la velocità di trasferimento su 16 Kbps o maggiore per ottenere risultati ottimali.

Pre-elaborazione Converte i suoni stereo mixati in mono (non ha invece alcun effetto sui suoni mono).

Nota: *l'opzione Pre-elaborazione è disponibile solo se si seleziona una velocità di trasferimento pari a 20 Kbps o superiore.*

Qualità Determina la velocità di compressione e la qualità dell'audio:

Rapida Determina una compressione più veloce, ma una qualità dell'audio inferiore.

Media Produce una compressione leggermente più lenta, ma una qualità dell'audio superiore.

Migliore La compressione più lenta e la qualità audio migliore.

Opzione di compressione Voce

L'opzione di compressione **Voce** esporta l'audio utilizzando una compressione adatta alla voce.

Nota: *Flash Lite 1.0 e 1.1 non supportano l'opzione di compressione Voce. Per specificare il contenuto in queste versioni del lettore, utilizzate la compressione mp3, ADPCM o Nessuna.*

Frequenza di campionamento Controlla la fedeltà dell'audio e le dimensioni del file. Una frequenza bassa diminuisce le dimensioni del file ma può anche ridurre la qualità audio. Selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

5 kHz Accettabile per i dialoghi.

11 kHz Consigliata per i dialoghi.

22 kHz Accettabile per la maggior parte dei brani musicali sul Web.

44 kHz La frequenza audio standard dei CD. Tuttavia, poiché viene applicata una compressione, la qualità audio del file SWF non è la stessa del CD.

Indicazioni per l'esportazione di audio in documenti Flash

[Torna all'inizio](#)

Oltre alla frequenza di campionamento e alla compressione, esistono diversi modi per utilizzare l'audio in modo efficiente in un documento mantenendo un file di dimensioni ridotte:

- Impostate i punti di entrata e uscita in modo da evitare la memorizzazione nel file Flash Professional di aree senza audio e ridurre in tal modo le dimensioni dei dati audio nel file.
- Potete ottenere diversi risultati dallo stesso suono applicando effetti diversi (come involucri volume, ripetizione ciclica e punti di entrata/uscita) in fotogrammi chiave differenti. In tal modo potete ottenere numerosi effetti sonori utilizzando un solo file audio.
- Ripetete ciclicamente suoni brevi per la musica di sottofondo.
- Non impostate la ripetizione ciclica per l'audio in streaming.
- Quando esportate l'audio nei clip filmato incorporati, ricordate che questa operazione avviene in base alle impostazioni di streaming globale selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.
- Utilizzate la sincronizzazione in streaming per mantenere l'animazione sincronizzata con la colonna sonora quando eseguite un'anteprima dell'animazione nell'editor. Se il computer non è sufficientemente veloce per disegnare i fotogrammi dell'animazione in modo che mantengano la sincronizzazione con la colonna sonora, Flash Professional salta alcuni fotogrammi.
- Quando esportate filmati QuickTime, usate il numero desiderato di suoni e canali senza preoccuparvi della dimensione del file. I suoni vengono combinati in un'unica colonna sonora quando si esegue un'esportazione come file QuickTime. Il numero di suoni usati non incide sulla dimensione finale del file.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Panoramica sulla pubblicazione](#)

Suono e ActionScript

Controllare i suoni mediante i comportamenti

Controllare i suoni con l'oggetto Sound di ActionScript 2.0

Informazioni sull'evento onSoundComplete di ActionScript 2.0

Accesso alle proprietà ID3 nei file mp3 con Flash Player

Con ActionScript® potete controllare l'audio in fase di runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

Le risorse aggiuntive descrivono come utilizzare il suono in ActionScript 3.0:

- Guida per gli sviluppatori di AS3: [Operazioni con l'audio](#)
- Esercitazione video: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com

Controllare i suoni mediante i comportamenti

[Torna all'inizio](#)

Utilizzando i comportamenti audio, costituiti da codice ActionScript 2.0 precompilato, potete aggiungere suoni al documento e controllarne la riproduzione. L'aggiunta di un suono per mezzo di questi comportamenti crea un'istanza del suono, che viene quindi utilizzata per controllarne la riproduzione.

Nota: *ActionScript 3.0, Flash Lite 1.x e Flash Lite 2.x non supportano comportamenti.*

Caricare un suono in un file mediante un comportamento

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che deve attivare il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+) e selezionate Audio > Carica audio dalla libreria o Audio > Carica file mp3 in streaming.
3. Nella finestra di dialogo Carica audio, immettete l'identificatore di concatenamento dell'audio caricato dalla libreria o la posizione del file mp3 da caricare in streaming. A questo punto, immettete il nome di questa istanza del suono e fate clic su OK.
4. Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fate clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionate un evento associato al mouse nel menu. Per utilizzare l'evento OnRelease, mantenete invariata l'opzione.

Riprodurre o interrompere i suoni mediante un comportamento

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che deve attivare il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+).
3. Selezionate Audio > Riproduci audio, Audio > Interrompi audio o Audio > Interrompi tutto l'audio.
4. Nella finestra di dialogo visualizzata, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Immettete l'identificatore di concatenamento e il nome di istanza del suono da riprodurre o interrompere e fate clic su OK.
 - Fate clic su OK per confermare che desiderate interrompere tutto l'audio.
5. Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fate clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionate un evento associato al mouse nel menu. Per utilizzare l'evento OnRelease, mantenete invariata l'opzione.

Controllare i suoni con l'oggetto Sound di ActionScript 2.0

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate l'oggetto Sound in ActionScript 2.0 per aggiungere suoni a un documento e per controllare gli oggetti audio in un documento, ad esempio regolando il volume o il bilanciamento dei canali destro e sinistro durante la riproduzione dell'audio. Per maggiori informazioni, vedete Creazione di controlli audio in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash](#).

1. Selezionate il suono nel pannello Libreria.
2. Selezionate Concatenamento dal menu del Pannello nell'angolo superiore destro del pannello, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul nome del suono nel pannello Libreria e selezionate Concatenamento dal menu di scelta rapida.
3. Nella finestra di dialogo Proprietà del concatenamento, impostate l'opzione Concatenamento su Esporta per ActionScript.
4. Immettete una stringa di identificazione nella casella e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sull'evento onSoundComplete di ActionScript 2.0

L'evento onSoundComplete dell'oggetto Sound di ActionScript 2.0 consente di attivare un evento in un'applicazione Flash Professional al termine della riproduzione di un file audio associato. L'oggetto Sound è un oggetto incorporato che consente di controllare l'audio di un'applicazione Flash Professional. Per maggiori informazioni, vedete la sezione relativa all'audio nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#). L'evento onSoundComplete di un oggetto Sound viene invocato automaticamente quando termina la riproduzione del file audio associato. Se il suono viene ripetuto un determinato numero di volte, l'evento viene attivato al termine di questa ripetizione ciclica.

L'oggetto Sound ha due proprietà che è possibile utilizzare unitamente all'evento onSoundComplete. La proprietà duration è una proprietà di sola lettura che rappresenta la durata in millisecondi del campionamento audio associato all'oggetto audio. La proprietà position è una proprietà di sola lettura che rappresenta la durata in millisecondi della riproduzione dell'audio in ciascun ciclo.

L'evento onSoundComplete consente di modificare i suoni in vari modi, tra i quali:

- Creazione di una sequenza di brani dinamica o di un sequencer
- Creazione di una presentazione multimediale che verifica il completamento della narrazione prima di passare al fotogramma o alla scena successiva
- Creazione di un gioco che sincronizza i suoni con eventi o scene specifiche e che garantisce passaggi fluidi tra diversi suoni
- Sincronizzazione della modifica di un'immagine con un suono, ad esempio la modifica di un'immagine quando la riproduzione di un suono è giunta a metà

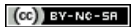
Accesso alle proprietà ID3 nei file mp3 con Flash Player

[Torna all'inizio](#)

Macromedia Flash Player 7 di Adobe e le versioni successive supportano i tag ID3 v2.4 e v2.4. Con questa versione, quando un audio mp3 viene caricato utilizzando il metodo attachSound() o loadSound() di ActionScript 2.0, le proprietà dei tag ID3 sono disponibili all'inizio dello streaming di dati audio. L'evento onID3 viene eseguito quando vengono inizializzati i dati ID3.

Flash Player 6 (6.0.40.0) e le versioni successive supportano i file mp3 con tag ID3 v1.0 e v1.1. Con i tag ID3 v1.0 e v1.1, le proprietà sono disponibili alla fine dello streaming di dati audio. Se un audio non contiene un tag ID3v1, le proprietà ID3 sono indefinite. Affinché le proprietà ID3 possano funzionare, dovete disporre di Flash Player 6 (6.0.40.0) o di una versione successiva.

Per maggiori informazioni sull'uso delle proprietà ID3, vedete id3 (proprietà Sound.id3) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Uso dei suoni in Flash

[Informazioni sui suoni in Flash](#)
[Importazione di suoni](#)
[Formati di file audio supportati](#)
[Aggiungere un suono alla linea temporale](#)
[Rimuovere un suono dalla linea temporale](#)
[Aggiungere un suono a un pulsante](#)
[Sincronizzare un suono con un'animazione](#)
[Modificare un suono in Flash](#)
[Modificare un suono in Soundbooth](#)
[Uso dei suoni in Flash Lite](#)

Informazioni sui suoni in Flash

[Torna all'inizio](#)

Adobe® Flash® Professional offre diverse possibilità per l'utilizzo del suono. Potete creare suoni che vengano riprodotti continuamente, indipendentemente dalla linea temporale, oppure utilizzare la linea temporale per sincronizzare l'animazione con una colonna sonora. Associate suoni ai pulsanti per renderli più interattivi oppure creare un effetto di dissolvenza in entrata e in uscita per ottenere una colonna sonora più ricercata.

In Flash Professional esistono due tipi di suoni: suoni associati agli eventi e audio in streaming. La riproduzione di un suono associato a un oggetto inizia quando è scaricato completamente e continua finché non viene interrotta dall'utente. L'audio in streaming invece inizia a essere riprodotto non appena sono stati scaricati dati sufficienti per i primi fotogrammi e viene sincronizzato con la linea temporale per la riproduzione su un sito Web.

Se create contenuto Flash Professional per dispositivi mobili, Flash Professional vi consente anche di includere audio per dispositivi nel file SWF pubblicato. L'audio per dispositivi viene codificato nei formati audio nativi supportati dal dispositivo, quali MIDI, MFi e SMAF.

Potete utilizzare librerie condivise per collegare un suono a più documenti. Potete anche utilizzare l'evento di ActionScript® 2.0 `onSoundComplete` o l'evento di ActionScript® 3.0 `soundComplete` per attivare un evento al termine della riproduzione di un suono.

Potete caricare i suoni e controllarne la riproduzione utilizzando comportamenti predefiniti o componenti multimediali; questi ultimi offrono anche un controller per le operazioni di interruzione, pausa, riavvolgimento e così via. Potete anche utilizzare ActionScript 2.0 o 3.0 per caricare suoni in modo dinamico.

Per ulteriori informazioni, vedete `attachSound` (metodo `Sound.attachSound`) e `loadSound` (metodo `Sound.loadSound`) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* o Classe `Sound` nella *Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0*.

I seguenti video e articoli forniscono istruzioni dettagliate sull'uso del suono in Flash Professional.

- Video: [Working with sound \(2:57\)](#)
- Video: [Working with Soundbooth and Flash \(4:02\)](#)
- Video: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#)
- Articolo: [Synchronizing text with audio](#)
- Serie di video: [Working with audio](#)
- Video: [Audio in Flash: Part 1 \(Sound on the Timeline\)](#) LayersMagazine.com
- Video: [Audio in Flash: Part 2 \(Sound and ActionScript\)](#) LayersMagazine.com

Importazione di suoni

[Torna all'inizio](#)

Potete inserire file audio in Flash Professional importandoli nella libreria del documento corrente.

1. Selezionate **File > Importa > Importa nella libreria**.
2. Nella finestra di dialogo **Importa**, individuate e aprite il file audio desiderato.

Nota: potete anche trascinare un suono da una libreria comune alla libreria del documento corrente.

Flash Professional memorizza l'audio nella libreria insieme alle bitmap e ai simboli. È necessaria una sola copia del file audio per utilizzare lo stesso suono in diversi modi nel documento.

Se volete condividere i suoni tra più documenti Flash Professional, includeteli in librerie condivise.

Flash Professional comprende una libreria Suoni, che contiene numerosi suoni utili da utilizzare come effetti. Per aprire la libreria Suoni, selezionate Finestra > Librerie comuni > Suoni. Per impostare un suono dalla libreria Suoni in un file FLA, trascinatelo dalla libreria Suoni al pannello Libreria del file FLA. Potete anche trascinare i suoni dalla libreria Suoni ad altre librerie condivise.

I suoni possono occupare una notevole quantità di spazio sul disco e nella memoria RAM. I dati audio mp3, tuttavia, vengono compressi e sono di dimensioni inferiori ai dati audio WAV o AIFF. Generalmente, quando si impiegano file WAV o AIFF, è meglio utilizzare audio mono a 16-22 kHz (l'audio stereo utilizza il doppio di dati rispetto all'audio mono), ma Flash Professional può importare audio a 8 o 16 bit a una frequenza di campionamento di 11, 22 o 44 kHz. L'audio registrato in formati che non sono multipli di 11 kHz (ad esempio 8, 32 o 96 kHz) viene ricampionato al momento dell'importazione in Flash Professional. Flash Professional può convertire l'audio a frequenze di campionamento inferiori al momento dell'esportazione.

Se desiderate aggiungere effetti ai suoni in Flash Professional, è meglio importare suoni a 16 bit. Se disponete di poca RAM, usate clip audio brevi oppure scegliete l'audio a 8 bit anziché a 16 bit.

Formati di file audio supportati

[Torna all'inizio](#)

I seguenti formati di file audio possono essere importati in Flash Professional:

- ASND (Windows o Macintosh). Si tratta del formato audio nativo di Adobe® Soundbooth™.
- WAV (solo Windows)
- AIFF (solo Macintosh)
- mp3 (Windows o Macintosh)

Se sul sistema è installato QuickTime® 4 o una versione successiva, potete importare anche i seguenti formati di file audio:

- AIFF (Windows o Macintosh)
- 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)

Nota: il formato ASND è un formato di file audio non distruttivo nativo di Soundbooth. I file ASND possono contenere dati con effetti che potete modificare in un secondo momento, sessioni multitraccia di Soundbooth e istantanee che consentono di ripristinare uno stato precedente del file ASND.

Aggiungere un suono alla linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere un suono a un documento utilizzando la libreria oppure caricare un suono in un file SWF in fase di runtime mediante il metodo loadSound dell'oggetto Sound. Per ulteriori informazioni, vedete loadSound (metodo Sound.loadSound) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#) o Classe Sound nella [Guida di riferimento di ActionScript 3.0](#).

1. Importate il suono nella libreria se non è stato ancora importato.
2. Selezionate Inserisci > Linea temporale > Livello.
3. Con il nuovo livello audio selezionato, trascinate il suono dal pannello Libreria allo stage. Il suono viene aggiunto al livello corrente.

Potete posizionare più suoni su un livello o su livelli contenenti altri oggetti. Si consiglia, tuttavia, di posizionare ogni suono in un livello separato. Ogni livello agisce come un canale audio separato. I suoni presenti sui diversi livelli vengono combinati al momento della riproduzione del file SWF.

4. Nella linea temporale, selezionate il primo fotogramma che contiene il file audio.
5. Selezionate Finestra > Proprietà e fate clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro per espandere la finestra di ispezione Proprietà.
6. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate il file audio dal menu a comparsa Audio.
7. Selezionate un effetto dal menu a comparsa Effetto:

Nessuno Non viene applicato alcun effetto al file audio. Selezionate questa opzione per eliminare effetti applicati precedentemente.

Canale sinistro/Canale destro Riproduce l'audio rispettivamente solo nel canale sinistro o destro.

Dissolv. da sinistra a destra/Dissolv. da destra a sinistra Sposta l'audio da un canale all'altro.

Dissolvenza in entrata Aumenta gradualmente il volume di un suono nel corso della sua durata.

Dissolvenza in uscita Riduce gradualmente il volume di un suono nel corso della sua durata.

Personalizzata Consente di creare i punti di entrata e uscita del suono personalizzati utilizzando la finestra di dialogo Modifica involucro.

8. Selezionate un'opzione di sincronizzazione dal menu a comparsa Sincr.:

Nota: se state inserendo il suono in un fotogramma diverso dal fotogramma 1 della linea temporale principale, selezionate l'opzione

Interrompi.

Evento Sincronizza il suono con l'occorrenza di un evento. Un suono associato a un evento audio viene riprodotto quando viene visualizzato il relativo fotogramma chiave iniziale e viene riprodotto interamente, indipendentemente dall'indicatore di riproduzione nella linea temporale, anche se il file SWF si interrompe. I suoni associati agli eventi vengono mixati quando si riproduce il file SWF pubblicato.

Se durante la riproduzione di un suono associato a un evento viene creata una nuova istanza del suono, ad esempio se l'utente fa nuovamente clic sul pulsante o se l'indicatore di riproduzione supera il fotogramma chiave iniziale del suono, la prima istanza del suono continua a essere riprodotta e contemporaneamente inizia la riproduzione di un'altra istanza. Tenete presente questo aspetto quando utilizzate suoni più lunghi, perché potrebbero sovrapporsi e causare effetti audio indesiderati.

Avvio Determina lo stesso comportamento di Evento, ad eccezione del fatto che se la riproduzione del suono è già iniziata, non viene riprodotta una nuova istanza.

Interrompi Interrompe la riproduzione del suono specificato.

Stream Sincronizza l'audio per la riproduzione su un sito Web. Flash Professional forza l'animazione a procedere di pari passo con l'audio in streaming. Se Flash Professional non è in grado di disegnare i fotogrammi di animazione a una velocità sufficiente, salta alcuni fotogrammi. Diversamente dai suoni associati agli eventi, la riproduzione dell'audio in streaming si blocca se si interrompe il file SWF. 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 file SWF.

Un esempio di audio in streaming è la voce di un personaggio di un'animazione che viene riprodotta in più fotogrammi.

Nota: se utilizzate un suono mp3 come audio in streaming, dovete ricomprimere il suono per l'esportazione. Potete scegliere di esportare l'audio come file mp3 con le stesse impostazioni di compressione stabilite per l'importazione.

Le scelte precedenti vengono spiegate e illustrate in questa [esercitazione video a cura di Andy Anderson](#) su InfiniteSkills.com.

9. Immettete un valore in Ripeti per specificare il numero di volte che l'audio deve essere ripetuto, oppure selezionate Ripetizione ciclica per ripetere l'audio continuamente.

Per la riproduzione continua, immettete un valore sufficientemente elevato per riprodurre l'audio per un periodo prolungato. Ad esempio, per riprodurre un suono di 15 secondi per 15 minuti, immettete 60. La ripetizione ciclica di audio in streaming è sconsigliata. Se impostate la ripetizione ciclica di audio in streaming, al file vengono aggiunti dei fotogrammi e le sue dimensioni aumentano del numero di volte impostato per la ripetizione ciclica dell'audio.

10. Per provare il suono, trascinate l'indicatore di riproduzione sui fotogrammi contenenti l'audio o usare i comandi del Controller o del menu Controllo.

Rimuovere un suono dalla linea temporale

[Torna all'inizio](#)

1. Nel livello della linea temporale contenente il suono, selezionate un fotogramma che contiene anch'esso il suono.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, passate alla sezione Audio e selezionate Nessuno dal menu Nome.

Flash eliminerà il suono dal livello della linea temporale.

Aggiungere un suono a un pulsante

[Torna all'inizio](#)

Potete 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.

1. Selezionate il pulsante nel pannello Libreria.
2. Selezionate Modifica dal menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.
3. Nella linea temporale del pulsante, aggiungete un livello per il suono (Inserisci > Linea temporale > Livello).
4. Nel livello relativo al suono, create un fotogramma chiave normale o vuoto che corrisponda allo stato del pulsante a cui desiderate aggiungere il suono (Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave o Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto).

Ad esempio, per aggiungere un suono che venga riprodotto quando fate clic sul pulsante, create un fotogramma chiave nel fotogramma contrassegnato dall'etichetta Giù.

5. Fate clic sul fotogramma chiave appena creato.
6. Selezionate Finestra > Proprietà.
7. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate un file audio dal menu a comparsa Audio.
8. Selezionate Evento dal menu a comparsa Sincr.

Per associare un suono diverso a ognuno dei fotogrammi chiave del pulsante, create un fotogramma chiave vuoto e aggiungete un altro file audio per ogni fotogramma chiave. Potete inoltre usare lo stesso file audio e applicare un effetto audio diverso per ogni fotogramma chiave del pulsante.

[Torna all'inizio](#)

Sincronizzare un suono con un'animazione

Per sincronizzare un suono con un'animazione, dovete fare iniziare e terminare il suono in corrispondenza di fotogrammi chiave.

1. Aggiungete un suono nel rispettivo livello della linea temporale (vedete le istruzioni precedenti).
2. Per sincronizzare il suono con un evento della scena, create un fotogramma chiave iniziale per il suono che corrisponda al fotogramma chiave dell'evento nella scena che deve attivare il suono. Potete selezionare una qualsiasi delle opzioni di sincronizzazione sopra descritte (vedete Aggiungere un suono alla linea temporale).
3. Create un fotogramma chiave nella linea temporale del livello audio in corrispondenza del fotogramma in cui desiderate che termini il suono. Nella linea temporale appare una rappresentazione del file audio.
4. Selezionate Finestra > Proprietà e fate clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro per espandere la finestra di ispezione Proprietà.
5. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate lo stesso suono dal menu a comparsa Audio.
6. Sempre nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate Interrompi dal menu a comparsa Sincr.
Quando riproducete il file SWF, l'audio si interrompe quando raggiunge il fotogramma chiave finale.
7. Per riprodurre il suono, trascinate l'indicatore di riproduzione nella linea temporale.

Modificare un suono in Flash

[Torna all'inizio](#)

In Flash Professional potete definire il punto iniziale di un suono o controllarne il volume durante la riproduzione, oppure cambiare il punto in cui inizia e termina la riproduzione del suono. Questo accorgimento può essere utile per ridurre le dimensioni dei file audio eliminando sezioni inutilizzate.

1. Aggiungete un suono a un fotogramma o selezionate un fotogramma che contiene già un suono.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.
3. Fate clic sul pulsante Modifica sul lato destro della finestra di ispezione Proprietà.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare i punti iniziale e finale di un suono, trascinate i relativi controlli nella finestra Modifica involucro.
 - Per cambiare l'involucro audio, trascinate le maniglie dell'involucro per cambiare i livelli in diversi punti dell'audio. Le linee dell'involucro indicano il volume del suono quando viene riprodotto. Per creare maniglie dell'involucro addizionali (fino a otto), fate clic sulle linee. Per rimuovere una maniglia dell'involucro, trascinarla fuori dalla finestra.
 - Per visualizzare nella finestra un periodo più o meno lungo del suono, fate clic sul pulsante Ingrandisci o Riduci.
 - Per cambiare le unità di tempo da secondi a fotogrammi e viceversa, fate clic sul pulsante Secondi o Fotogrammi.
5. Per ascoltare il suono modificato, fate clic sul pulsante Riproduci.

Modificare un suono in Soundbooth

[Torna all'inizio](#)

Se avete installato Adobe Soundbooth, potete utilizzarlo per modificare i suoni che avete importato nel file FLA. Una volta apportate le modifiche in Soundbooth, quando salvate il file e sovrascrivete l'originale, le modifiche vengono automaticamente riprodotte nel file FLA.

Se modificate il nome o il formato del file audio dopo la modifica, dovrete reimportarlo in Flash Professional.

Per un'esercitazione video sull'uso di Flash con Soundbooth, vedete Working with Soundbooth and Flash (Operazioni con Soundbooth e Flash) all'indirizzo www.adobe.com/go/irvid4100_xp_it.

Nota: Soundbooth è disponibile solo su computer Windows e su computer Macintosh basati su Intel®.

Per importare un suono importato in Soundbooth:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul suono nel pannello Libreria.
2. Selezionate Modifica in Soundbooth dal menu di scelta rapida. Il file viene aperto in Soundbooth.
3. Modificate il file in Soundbooth.
4. Una volta terminato, salvate il file. Per salvare le modifiche in un formato non distruttivo, scegliete il formato ASND.
Se salvate il file in un formato diverso dall'originale, dovete reimportare il file audio in Flash Professional.
5. Ritornate a Flash Professional per visualizzare la versione modificata del file audio nel pannello Libreria.

Nota: non potete modificare i suoni dalla libreria Suoni (Finestra > Librerie comuni > Suoni) con il comando Modifica in Soundbooth. Per modificare questi suoni in Soundbooth, aprite Soundbooth e selezionate il suono dal pannello relativo al centro risorse. Modificate il suono, quindi importatelo in Flash Professional.

Uso dei suoni in Flash Lite

[Torna all'inizio](#)

Adobe® Flash® Lite supporta due tipi di suoni: l'audio Flash Professional standard, come quello utilizzato nelle applicazioni Flash Professional

desktop, e l'audio per dispositivi. Flash Lite 1.0 supporta solo l'audio per dispositivi; Flash Lite 1.1 2 2.x supporta sia l'audio standard che l'audio per dispositivi.

L'audio per dispositivi viene archiviato nel file SWF pubblicato nel formato audio nativo (ad esempio, MIDI o MFI); durante la riproduzione, Flash Lite trasmette i dati audio al dispositivo, che a sua volta decodifica e riproduce il suono. Poiché non è possibile importare in Flash Professional la maggior parte dei formati audio per dispositivi, dovete importare una versione proxy del file audio in un formato supportato (ad esempio MP3 o AIFF), che viene poi sostituita dall'audio per dispositivi esterno che avete specificato.

Potete usare l'audio per dispositivi solo come audio associato agli eventi e non potete sincronizzarlo con la linea temporale come i suoni standard.

Flash Lite 1.0 e 1.1 non supportano le funzioni seguenti, disponibili nella versione desktop di Flash® Player:

- L'oggetto Sound di ActionScript
- Caricamento di file mp3 esterni
- L'opzione di compressione audio Voce

Per ulteriori informazioni, vedete “Operazioni con audio, video e immagini” in *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x* o “Operazioni con i suoni” in *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x*.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Operazioni con il suono](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Immagini

[Graphic Effects Learning Guide for Flash](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

esercitazione

Adobe Flash Professional CS5 offre una serie di funzioni che consentono di produrre effetti grafici di forte impatto, per migliorare l'aspetto e l'esperienza utente dei vostri progetti. La guida Graphic Effects Learning Guide for Flash prende in esame proprio queste funzioni, da quelle più semplici relative come l'uso di porzioni mosaico e metodi di fusione ai concetti più avanzati come l'animazione dei filtri e l'applicazione di maschere mediante ActionScript. Leggete le sezioni seguenti per approfondire gli argomenti che vi interessano.

[Image rasterization in Flash Professional](#)

Dan Carr Design (13 febbraio 2012)

esercitazione

Man mano che Adobe Flash Professional è cresciuto diventando un potente e sofisticato ambiente di sviluppo di applicazioni e videogiochi, si è fatta sentire sempre di più la necessità di conoscere le caratteristiche dei contenuti multimediali e le possibilità a disposizione per ottimizzarne le prestazioni. Le operazioni con le immagini vettoriali e bitmap rappresentano una parte fondamentale della progettazione visuale in Flash. La rasterizzazione delle immagini è il processo che permette di convertire la grafica vettoriale nel formato per ottimizzarne le prestazioni.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Operazioni con i file AI di Illustrator in Flash

[Informazioni sui file AI di Adobe Illustrator](#)

[Uso di Illustrator e Flash](#)

[Informazioni sull'importazione di file AI nella libreria di Flash](#)

[Importare file di Adobe Illustrator](#)

[Opzioni di importazione per oggetti Illustrator](#)

[Copiare e incollare tra Illustrator e Flash](#)

Informazioni sui file AI di Adobe Illustrator

[Torna all'inizio](#)

Flash Pro consente di importare file AI di Adobe® Illustrator® e, nella maggior parte dei casi, di conservare la possibilità di modificare le immagini e la fedeltà visiva delle stesse. L'Importatore file AI fornisce inoltre un elevato grado di controllo del modo in cui l'immagine viene importata in Flash Pro, permettendo di specificare la modalità di importazione di oggetti specifici in un file AI.

L'Importatore file AI di Flash Pro fornisce le seguenti funzionalità di base:

- Conservazione della possibilità di modificare gli effetti di Illustrator utilizzati più frequentemente sotto forma di filtri di Flash Pro.
- Conservazione della possibilità di modificare i metodi di fusione comuni a Flash Pro e Illustrator.
- Conservazione della fedeltà e della possibilità di modificare i riempimenti con gradiente.
- Mantenimento dell'aspetto dei colori RGB (rosso, verde, blu).
- Importazione dei simboli di Illustrator come simboli di Flash Pro.
- Conservazione del numero e della posizione dei punti di controllo Bézier.
- Conservazione della fedeltà delle maschere di clip.
- Conservazione della fedeltà dei tratti e dei riempimenti a motivo.
- Conservazione della trasparenza degli oggetti.
- Conversione dei livelli del file AI in livelli Flash Pro individuali, in fotogrammi chiave o in un singolo livello Flash Pro. Potete inoltre importare il file AI come un'unica immagine bitmap; in questo caso Flash Pro "appiattisce" (rasterizza) il file.
- Fornisce un flusso di lavoro ottimizzato tra Illustrator e Flash Pro. Una finestra di dialogo per la funzione di copia e incolla fornisce le impostazioni da applicare ai file AI che vengono incollati nello stage di Flash Pro.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come lavorare con Illustrator e Flash Pro: In alcuni video potrebbe essere mostrata l'area di lavoro di Flash Pro CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Pro CS5.

- [Exporting artboards to Flash \(Illustrator import\) \(5:53\)](#)
- [Design workflows with Creative Suite 4 \(InDesign, Illustrator, Flash\) \(3:34\)](#)
- [Usare efficientemente i simboli tra Illustrator e Flash \(CS3\) \(7:29\)](#)
- [Usare in modo efficiente il testo tra Illustrator e Flash \(CS3\) \(2:53\)](#)

Compatibilità tra Flash e Illustrator

Alcuni attributi visivi non sono importabili in modo accurato oppure in seguito all'importazione perdono la possibilità di essere ulteriormente modificati nell'ambiente di creazione di Flash Pro. L'Importatore file AI fornisce diverse opzioni con cui effettuare l'importazione e l'inserimento delle immagini mantenendo l'aspetto visivo e la possibilità di modificare le immagini. Tuttavia, alcuni attributi visivi non possono essere mantenuti. Le seguenti linee guida permettono di migliorare l'aspetto dei file AI importati in Flash Pro:

- Flash Pro supporta esclusivamente lo spazio colore RGB e non lo spazio colore CMYK, comunemente utilizzato per la stampa. Flash Pro può convertire le immagini CMYK in RGB; tuttavia, i colori vengono conservati meglio se vengono convertiti in RGB in Illustrator.
- Per conservare gli effetti AI ombra esterna, bagliore interno, bagliore esterno e sfocatura gaussiana come filtri modificabili di Flash Pro, Flash Pro importa l'oggetto a cui vengono applicati come un clip filmato Flash Pro. Se tentate di importare un oggetto con questi attributi come qualcosa di diverso da un clip filmato, visualizza un avviso di incompatibilità e consiglia di importare l'oggetto come un clip filmato.

Uso di Illustrator e Flash

[Torna all'inizio](#)

Potete passare la grafica di Illustrator all'ambiente di editing di Flash oppure direttamente in Flash Player. Potete copiare e incollare la grafica, salvare i file in formato SWF oppure esportare la grafica direttamente in Flash. Inoltre, Illustrator fornisce supporto per il testo dinamico e i simboli per clip video di Flash. Per un video sull'uso combinato di Flash e Illustrator, vedete www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_it.

Incollare grafica di Illustrator

Potete creare disegni complessi in Illustrator, quindi copiarli e incollarli in Flash in modo semplice, veloce e diretto.

Quando incollate la grafica di Illustrator in Flash, vengono conservati i seguenti attributi:

- Tracciati e forme
- Scalabilità
- Spessore delle tracce
- Definizioni delle sfumature
- Testo (compresi i caratteri OpenType)
- Immagini collegate
- Simboli
- Metodi di fusione

Inoltre, Illustrator e Flash supportano la grafica incollata nei seguenti modi:

- Quando selezionate interi livelli superiori nella grafica di Illustrator e li incollate in Flash, vengono conservati sia i livelli sia le relative proprietà (visibilità e blocco).
- I colori non RGB di Illustrator (CMYK, scala di grigi e personalizzati) vengono convertiti in RGB in Flash. I colori RGB vengono trasferiti senza modifiche.
- Quando importate o incollate la grafica di Illustrator, potete utilizzare diverse opzioni per conservare gli effetti (ad esempio, le ombre esterne sul testo) come filtri Flash.
- In Flash vengono conservate le maschere di Illustrator.

Esportazione di file SWF da Illustrator

Da Illustrator potete esportare file SWF che corrispondano alla qualità e alla compressione dei file SWF esportati da Flash.

Quando eseguite l'esportazione potete scegliere tra diversi predefiniti per assicurarvi un output ottimale; potete inoltre specificare la modalità di gestione di più tavole da disegno, simboli, livelli, testo e maschere. Ad esempio, potete specificare se i simboli di Illustrator vengono esportati come clip video o grafica oppure che vengano creati simboli SWF dai livelli Illustrator.

Importazione di file Illustrator in Flash

Quando desiderate creare layout completi in Illustrator, quindi importarli in Flash in un unico passaggio, potete salvare la grafica in formato Illustrator nativo (AI) e importarla, con la massima fedeltà, in Flash utilizzando i comandi File > Importa in stage o File > Importa in libreria di Flash.

Se il file Illustrator contiene più tavole da disegno, potete selezionare la tavola da disegno da importare dalla finestra di dialogo Importa di Flash, quindi specificate le impostazioni per tutti i livelli della tavola da disegno. Tutti gli oggetti della tavola da disegno selezionata possono essere importati come livelli o fotogrammi chiave singoli o multipli in Flash Pro.

Quando importate la grafica di Illustrator sotto forma di file AI, EPS o PDF, Flash conserva gli stessi attributi della grafica di Illustrator incollata. Inoltre, quando un file Illustrator importato contiene livelli, potete importarli in uno dei modi seguenti:

- Convertire i livelli Illustrator in livelli Flash
- Convertire i livelli Illustrator in fotogrammi Flash
- Convertire tutti i livelli Illustrator in un singolo livello Flash

Flusso di lavoro per i simboli

Il flusso di lavoro per i simboli in Illustrator è simile a quello in Flash.

Conversione testo Se il file AI contiene del testo, potete convertire il testo in:

- Testo modificabile
- Profilo vettoriale
- Immagine bitmap appiattita

Conversione livello Flash Pro CC consente di convertire i livelli del file AI importato in:

- File di bitmap singola appiattita
- Tracciati modificabili ed effetti

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Proprietà e collegamenti ai simboli Utilizzando il pannello dei simboli o il pannello di controllo potete assegnare facilmente nomi alle istanze dei simboli, interrompere i collegamenti tra istanze e simboli, scambiare un'istanza del simbolo con un'altra oppure creare una copia del simbolo. In Flash le funzioni di modifica nel pannello Libreria funzionano in modo simile.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Oggetti di testo statici, dinamici e di input

Quando esportate testo statico da Illustrator a Flash, in Flash il testo viene convertito in contorni. Inoltre, potete impostare il testo in Illustrator come testo dinamico. La funzione di testo dinamico consente di modificare il contenuto del testo a livello di programmazione in Flash, nonché di gestire facilmente i progetti che richiedono la localizzazione in più lingue.

In Illustrator, potete specificare i simboli oggetti di testo come testo statico, dinamico o di input. Gli oggetti di testo dinamico in Illustrator e Flash presentano proprietà simili. Ad esempio, entrambi utilizzano la crenatura che influisce su tutti i caratteri in un blocco di testo anziché sui singoli caratteri, entrambi eseguono l'anti-alias del testo allo stesso modo ed entrambi possono essere collegati a un file XML esterno contenente testo.

Informazioni sull'importazione di file AI nella libreria di Flash

[Torna all'inizio](#)

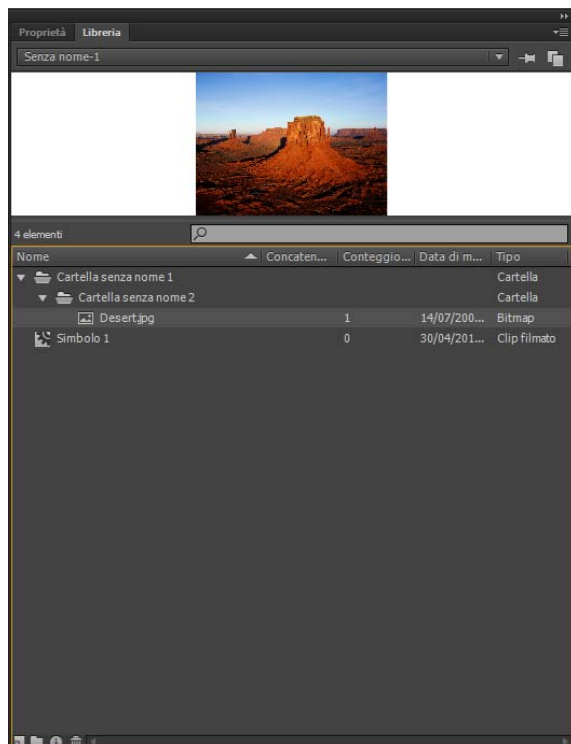
L'importazione di un file AI nella libreria prevede una procedura analoga all'importazione nello stage; tuttavia, in questo caso l'intero file incorporato come simbolo di Flash Pro. Il contenuto viene importato nella libreria e organizzato in base alla struttura di livelli e di raggruppamento del file di AI.

Quando importate un file AI nella libreria, la cartella principale utilizza il nome del file AI. Dopo l'importazione del file AI nella libreria potete modificare il nome della cartella principale o spostare i livelli al di fuori della cartella.

Nota: nel pannello Libreria i contenuti del file AI importato vengono ordinati alfabeticamente. Il raggruppamento gerarchico e la struttura delle cartelle restano invariati, ma vengono riordinati alfabeticamente nella libreria.

Quando convertite i livelli AI in fotogrammi chiave, il file AI viene importato come clip filmato; nella conversione dei livelli AI in livelli Flash o come unico livello Flash, il file AI viene invece importato come simbolo grafico. Il clip filmato o il simbolo grafico creato include tutto il contenuto del file AI importato nella linea temporale come se il contenuto fosse stato importato nello stage. Alla maggior parte dei clip filmato è associata una bitmap o un'altra risorsa. Per ridurre al minimo le possibilità di confusione e i conflitti di assegnazione dei nomi, queste risorse vengono conservate in una cartella Risorse collocata nella stessa cartella del clip filmato.

Nota: quando eseguite l'importazione nella libreria, i contenuti del file PSD vengono importati nella linea temporale del clip filmato e non nella linea temporale principale di Flash Pro.



Pannello Libreria dopo l'importazione di un file AI

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Preferenze di Importatore file AI

La finestra di dialogo Preferenze di Flash consente di impostare le preferenze di importazione per i file AI e per la finestra di dialogo Importatore file AI. Le preferenze specificate per l'importazione dei file AI hanno effetto sulle opzioni inizialmente inserite nella finestra di dialogo Importa documento Illustrator per i tipi di oggetto di Illustrator.

Nota: per ignorare le preferenze specificate per i diversi tipi di livello specificando ogni singolo oggetto, utilizzate la finestra di dialogo Importa

documento Illustrator. Selezionate il livello, l'oggetto o il gruppo per modificarne le opzioni di importazione e specificate le opzioni necessarie.

Generali Preferenze che influiscono sul funzionamento di Importatore AI durante l'importazione di file AI:

Mostra finestra di dialogo di importazione Specifica che la finestra di dialogo Importatore file AI viene visualizzata.

Escludi oggetti esterni all'area di ritaglio Esclude gli oggetti dell'area di lavoro di Illustrator che non rientrano nella tavola di disegno o nell'area di ritaglio.

Importa livelli nascosti Specifica l'importazione dei livelli nascosti per impostazione predefinita.

Importa testo come Consente di specificare le seguenti preferenze di importazione per gli oggetti testo:

Testo modificabile Specifica che il testo di Illustrator importato è testo Flash Pro modificabile. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo.

Profili vettoriali Converte il testo in tracciati vettoriali. Utilizzate questa opzione per conservare l'aspetto visivo del testo. Se importate il testo come clip filmato, è possibile che alcuni effetti visivi (ad esempio i metodi di fusione e i filtri non supportati) debbano essere sacrificati, ma gli attributi visivi quali il testo su tracciato vengono conservati. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati.

Nota: per conservare gli effetti ombra esterna, bagliore interno, bagliore esterno e sfocatura gaussiana applicati al testo di AI come filtri modificabili di Flash Pro, importate l'oggetto come un clip filmato selezionando **Crea importazione clip filmato**.

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del testo come visualizzato in Illustrator. Se vengono applicati filtri o altri effetti non compatibili con Flash Pro, l'importazione del testo come bitmap permette di mantenerne l'aspetto visivo. Il testo rasterizzato non è modificabile.

Crea clip filmato Specifica l'importazione degli oggetti testo all'interno del clip filmato. Per mantenere i metodi di fusione supportati, gli effetti di AI e una trasparenza inferiore al 100% tra Illustrator e Flash Pro, specificate l'importazione degli oggetti testo come clip filmato.

Importa tracciati come Consente di specificare le seguenti preferenze di importazione per i tracciati:

Tracciati modificabili Questa opzione permette di creare un tracciato vettoriale modificabile. Le caratteristiche supportate per metodi di fusione, effetti e trasparenza degli oggetti vengono conservate, ma gli attributi non supportati in Flash Pro vengono scartati.

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il tracciato convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del tracciato come visualizzato in Illustrator. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Crea clip filmato Specifica l'importazione degli oggetti tracciato all'interno del clip filmato.

Immagini Consente di specificare le preferenze di importazione per le immagini:

Appiattisci le bitmap per mantenere l'aspetto Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap, in modo da mantenere l'aspetto dei metodi di fusione e degli effetti non supportati in Flash Pro. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Crea clip filmato Specifica l'importazione delle immagini all'interno del clip filmato.

Gruppi Consente di specificare le preferenze di importazione per i gruppi:

Importa come bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il gruppo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto degli oggetti come visualizzati in Illustrator. Dopo che un gruppo è stato convertito in bitmap, gli oggetti in esso contenuti non possono essere selezionati o rinominati.

Crea clip filmato Questa opzione permette di incorporare tutti gli oggetti del gruppo in un unico clip filmato.

Livelli Consente di specificare le preferenze di importazione per i livelli:

Importa come bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il livello convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto degli oggetti come visualizzati in Illustrator.

Crea clip filmato Questa opzione permette di incorporare il livello in un clip filmato.

Registrazione clip filmato Specifica un punto di registrazione globale per i filmati che vengono creati. Questa impostazione si applica al punto di registrazione per tutti i tipi di oggetto. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo Importatore file AI in base al singolo oggetto; quella indicata è l'impostazione iniziale per tutti i tipi di oggetto. Per maggiori informazioni sulla registrazione dei clip filmato, vedete [Modificare i simboli](#).

Importare file di Adobe Illustrator

[Torna all'inizio](#)

Quando desiderate creare layout completi in Illustrator e quindi importarli in Flash in un unico passaggio, potete salvare la grafica in formato Illustrator nativo (AI) e importarla, con la massima fedeltà, in Flash utilizzando i comandi File > Importa in stage o File > Importa in libreria di Flash.

Se il file Illustrator contiene più tavole da disegno, potete selezionare la tavola da disegno da importare dalla finestra di dialogo Importa di Flash,

quindi specificate le impostazioni per tutti i livelli della tavola da disegno. Tutti gli oggetti della tavola da disegno selezionata possono essere importati come livelli o fotogrammi chiave singoli o multipli in Flash Pro.

Quando importate la grafica di Illustrator sotto forma di file AI, EPS o PDF, Flash conserva gli stessi attributi della grafica di Illustrator incollata. Inoltre, quando un file Illustrator importato contiene livelli, potete importarli in uno dei modi seguenti:

- Convertire i livelli Illustrator in livelli Flash
- Convertire i livelli Illustrator in fotogrammi Flash
- Convertire tutti i livelli Illustrator in un singolo livello Flash

Flusso di lavoro per i simboli

Il flusso di lavoro per i simboli in Illustrator è simile a quello in Flash.

Conversione testo

Se il file AI contiene del testo, potete convertire il testo in:

- Testo modificabile
- Profilo vettoriale
- Immagine bitmap appiattita

Conversione livello

Flash Pro CC consente di convertire i livelli del file AI importato in:

- File di bitmap singola appiattita
- Tracciati modificabili ed effetti

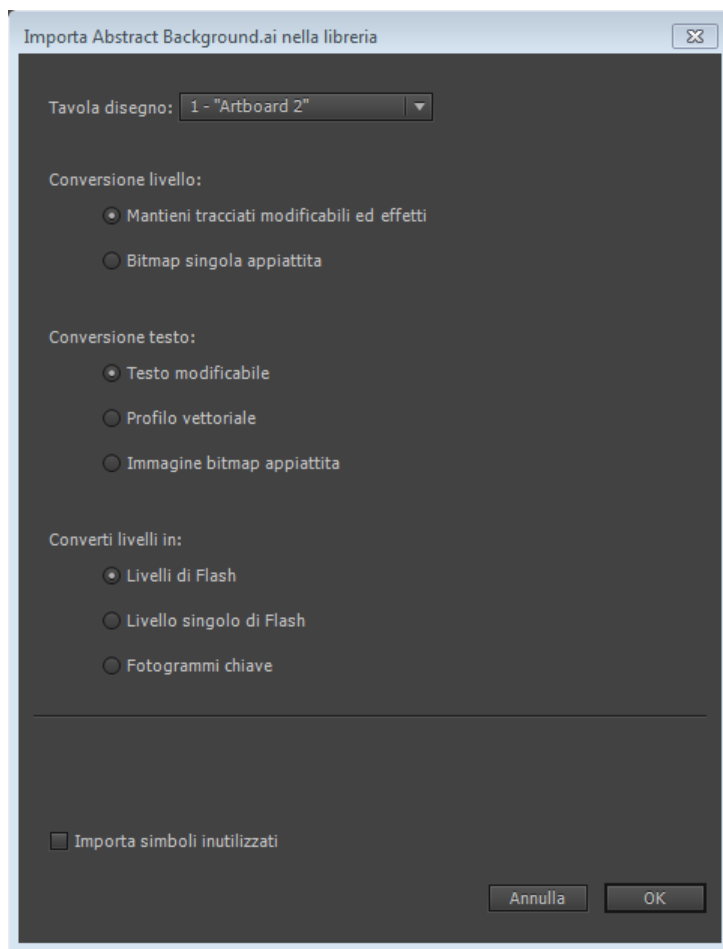
***(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)* Proprietà e collegamenti ai simboli**

Utilizzando il pannello dei simboli o il pannello di controllo potete assegnare facilmente nomi alle istanze dei simboli, interrompere i collegamenti tra istanze e simboli, scambiare un'istanza del simbolo con un'altra oppure creare una copia del simbolo. In Flash le funzioni di modifica nel pannello Libreria funzionano in modo simile.

***(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)* Oggetti di testo statici, dinamici e di input**

Quando esportate testo statico da Illustrator a Flash, in Flash il testo viene convertito in contorni. Inoltre, potete impostare il testo in Illustrator come testo dinamico. La funzione di testo dinamico consente di modificare il contenuto del testo a livello di programmazione in Flash, nonché di gestire facilmente i progetti che richiedono la localizzazione in più lingue.

In Illustrator, potete specificare i simboli oggetti di testo come testo statico, dinamico o di input. Gli oggetti di testo dinamico in Illustrator e Flash presentano proprietà simili. Ad esempio, entrambi utilizzano la crenatura che influisce su tutti i caratteri in un blocco di testo anziché sui singoli caratteri, entrambi eseguono l'anti-alias del testo allo stesso modo ed entrambi possono essere collegati a un file XML esterno contenente testo.



Finestra di dialogo Importatore file AI di Adobe Illustrator

1. Selezionate File > Importa nello stage o Importa nella libreria.
2. Accedete al file AI da importare, selezionatelo e fate clic su OK. Viene visualizzata la finestra di dialogo Importa documento Illustrator nello stage o la finestra di dialogo Importa documento Illustrator nella libreria.

Questa finestra di dialogo fornisce opzioni per l'importazione del file di Illustrator. Le opzioni disponibili variano in base ai tipi di oggetti presenti nel file di Illustrator che state importando.

3. (Facoltativo) Per generare un elenco di elementi del file AI incompatibili con Flash Pro, fate clic su Rapporto incompatibilità. Il pulsante Rapporto incompatibilità viene visualizzato soltanto se nel file AI sono presenti incompatibilità con Flash Pro.

In Rapporto incompatibilità vengono esaminate le possibili incompatibilità tra Illustrator e Flash Pro. Tuttavia, l'area Opzioni di importazione (a fianco del pulsante Avviso) della finestra di dialogo dell'Importatore file AI mostra consigli su come ottenere la massima compatibilità per ogni elemento incompatibile.

Nel Rapporto incompatibilità è inclusa una casella di controllo Applica impostazioni di importazione consigliate. Se selezionata, Flash Pro applica automaticamente le opzioni di importazione consigliate a qualsiasi oggetto incompatibile presente all'interno del file AI. Le eccezioni si verificano quando il documento AI è di dimensioni maggiori di quanto supportato da Flash Pro e quando il documento AI utilizza la modalità CMYK. Per correggere queste incompatibilità, riaprite il documento in Illustrator CS 3 e regolate le dimensioni del documento oppure modificate la modalità colore in RGB.

4. In Converti livelli in, selezionate una delle opzioni seguenti:

Livelli di Flash Converte ogni livello del documento importato in un livello del documento Flash.

Fotogrammi chiave Converte ogni livello del documento importato in un fotogramma chiave del documento Flash.

Livello singolo di Flash Converte tutti i livelli del documento importato in un unico livello del documento Flash Pro.

5. Selezionate le opzioni appropriate per la conversione del testo e dei livelli.
6. Fate clic su OK.

I livelli gestiscono tutti gli elementi che compongono le immagini di Illustrator. Per impostazione predefinita, tutti gli elementi sono organizzati in un unico livello principale. Potete importare tutti gli elementi di un determinato livello principale come una bitmap su un unico livello, oppure selezionare ogni singolo oggetto e specificare opzioni di importazione specifiche per il tipo di oggetto in questione (testo, tracciato, gruppo e così via). L'Importatore file AI fornisce opzioni per la selezione di livelli nell'immagine che state importando e per l'impostazione di opzioni di importazione individuali basate sulla conservazione dell'aspetto visivo di un oggetto o della possibilità di modificare l'oggetto in Flash Pro.

Correzione degli effetti grafici incompatibili

1. Per creare un rapporto di incompatibilità, fate clic su Rapporto incompatibilità. Il pulsante rapporto di incompatibilità riporta gli elementi del file AI incompatibili con Flash Pro.
2. Selezionate Modifica le impostazioni di importazione per risolvere le incompatibilità. Potete correggere automaticamente molte incompatibilità esistenti tra Illustrator e Flash Pro utilizzando il rapporto di incompatibilità e i consigli di importazione contenuti nell'area Opzioni di importazione della finestra di dialogo Importa documento Illustrator.

Selezionare singoli oggetti

1. Selezionate l'oggetto per il quale specificare le opzioni di importazione. Gli oggetti di Illustrator che potete selezionare comprendono livelli, gruppi, tracciati singoli, testo e immagini.
2. Esaminare le opzioni di importazione disponibili per il tipo di oggetto selezionato nella sezione della finestra di dialogo relativa alle opzioni per gli oggetti. Prendete nota di eventuali incompatibilità elencate e della correzione consigliata per l'importazione dell'oggetto.
3. Selezionate le opzioni di importazione desiderate e selezionate un altro oggetto per il quale specificare le opzioni di importazione, oppure fate clic su OK.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Selezione dei livelli

Nel pannello Livelli sono elencati gli oggetti contenuti in un documento. Per impostazione predefinita, ogni documento di Illustrator contiene almeno un livello e ogni oggetto contenuto in un determinato file viene elencato in tale livello.

Se un elemento del pannello Livelli contiene altri elementi, viene visualizzato un triangolo accanto al nome di ciascun elemento. Per visualizzare o nascondere il contenuto, fate clic sul triangolo. Se non compare alcun triangolo, significa che il livello non contiene elementi aggiuntivi.

Nota: potete espandere o comprimere tutti i gruppi e i livelli utilizzando il menu di scelta rapida di Importatore file AI. Fate clic con il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu di scelta rapida, quindi selezionate Espandi tutto o Comprimi tutto.

Colonna di selezione Permette di specificare se gli elementi sono o meno selezionati per l'importazione. Se è selezionata l'opzione Modifica, potete selezionare il livello corrispondente e specificare le opzioni di importazione; se l'opzione Modifica non è selezionata, il livello è disabilitato e non potete specificare alcuna impostazione di importazione per gli elementi di tale livello.

Colonna Tipo oggetto Un'icona indica di che tipo sarà l'oggetto Flash Pro collocato in tale livello una volta importato; se si tratta di un oggetto visibile, l'icona indica che l'elemento è stato selezionato. I tipi di oggetto sono:

- Testo 
- Path 
- Gruppo 
- Clip filmato 
- Simbolo grafico 
- Immagine 

Opzioni di importazione del testo

Flash Pro consente di importare il testo come testo modificabile, profili vettoriali o come bitmap su un unico livello. Per mantenere i metodi di fusione supportati, gli effetti di AI e una trasparenza inferiore al 100% tra Illustrator e Flash Pro, utilizzate Importa testo come clip filmato.

L'importazione del testo come clip filmato permette di conservare la possibilità di modificare gli effetti visivi compatibili.

Testo modificabile Per impostazione predefinita, il testo di Illustrator viene impostato come testo di Flash Pro modificabile. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo.

Profili vettoriali Converte il testo in tracciati vettoriali. Utilizzate questa opzione per conservare l'aspetto visivo del testo. Se importate il testo come clip filmato, è possibile che alcuni effetti visivi (ad esempio i metodi di fusione e i filtri non supportati) debbano essere sacrificati, ma gli attributi visivi quali il testo su tracciato vengono conservati. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati.

Nota: per conservare gli effetti ombra esterna, bagliore interno, bagliore esterno e sfocatura gaussiana applicati al testo di AI come filtri modificabili di Flash Pro, importate l'oggetto come un clip filmato selezionando Crea importazione clip filmato.

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del testo come visualizzato in Illustrator. Se vengono applicati filtri o altri effetti non compatibili con Flash Pro, l'importazione del testo come bitmap permette di

mantenerne l'aspetto visivo. Il testo rasterizzato non è modificabile.

Opzioni di importazione dei tracciati

Un tracciato è una linea disegnata in Illustrator. Un tracciato può essere aperto, come un arco, o chiuso, come un cerchio. In un tracciato aperto i punti di ancoraggio iniziali e finali sono detti punti terminali. È possibile importare i tracciati modificabili in Flash Pro, ma se al tracciato vengono applicati determinati metodi di fusione, filtri o altri effetti, essi potrebbero non essere compatibili con Flash Pro.

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il tracciato convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del tracciato come visualizzato in Illustrator. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Tracciato modificabile Questa opzione permette di creare un tracciato vettoriale modificabile. Le caratteristiche supportate per metodi di fusione, effetti e trasparenza degli oggetti vengono conservate, ma gli attributi non supportati in Flash Pro vengono scartati.

Opzioni di importazione delle immagini

Le immagini bitmap rappresentano il supporto elettronico più diffuso per le immagini a tono continuo, come ad esempio le fotografie o i dipinti digitali. Illustrator crea gli effetti bitmap utilizzando filtri, effetti e stili grafici. Nonostante molti di questi effetti siano compatibili con Flash Pro, è possibile che alcuni di essi debbano essere convertiti in un unico livello (rasterizzati) per conservarne l'aspetto visivo.

Nota: se un file raster di Illustrator è collegato, soltanto i formati JPEG, GIF o PNG vengono importati con la conservazione del formato nativo. Tutti gli altri tipi di file vengono convertiti nel formato PNG in Flash Pro. Inoltre, la conversione nel formato PNG dipende dalla versione di QuickTime® installata nel computer.

Appiattisci le bitmap per mantenere l'aspetto Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap, in modo da mantenere l'aspetto dei metodi di fusione e degli effetti non supportati in Flash Pro. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Crea clip filmato Questa opzione permette di importare le immagini di Illustrator come clip filmato.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Opzioni di importazione dei gruppi

I gruppi sono raccolte di oggetti grafici che vengono trattati come una singola unità. In questo modo potete spostare o trasformare più oggetti senza modificarne i singoli attributi o posizioni. Ad esempio, potete raggruppare gli oggetti nel disegno di un logo per spostarli e ridimensionarli come una sola entità. I gruppi possono anche essere nidificati, ovvero raggruppati in altri oggetti o gruppi per formare gruppi di dimensioni maggiori.

I gruppi sono visualizzati come elementi <Gruppo> nel pannello Importazione. Se un elemento di un gruppo contiene altri elementi, viene visualizzato un triangolo accanto al nome di ciascun elemento. Per visualizzare o nascondere il contenuto del gruppo, fate clic sul triangolo. Se non compare alcun triangolo, significa che l'elemento non contiene elementi aggiuntivi.

Importa come bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il gruppo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto degli oggetti come visualizzati in Illustrator. Dopo che un gruppo è stato convertito in bitmap, gli oggetti in esso contenuti non possono essere selezionati o rinominati.

Crea clip filmato Questa opzione permette di incorporare tutti gli oggetti del gruppo in un unico clip filmato.

Copiare e incollare tra Illustrator e Flash

[Torna all'inizio](#)

Se copiate e incollate (o trasferite mediante trascinamento) immagini tra Illustrator e Flash Pro, viene visualizzata la finestra di dialogo Incolla, che fornisce opzioni di importazione per il file AI che state copiando (o incollando).

Incolla come bitmap Appiattisce l'immagine che si sta copiando inserendola in un singolo oggetto bitmap.

Incolla utilizzando le preferenze di Importatore file AI Permette di importare il file utilizzando l'impostazione di importazione dei file AI specificata nelle preferenze di Flash Pro (Modifica > Preferenze).

Applica impostazioni di importazione consigliate e risolvi incompatibilità Abilitata per impostazione predefinita quando è selezionata l'opzione Incolla utilizzando le preferenze di Importatore file AI. Questa opzione permette di correggere automaticamente eventuali incompatibilità rilevate nel file AI.

Mantieni livelli Abilitata per impostazione predefinita quando è selezionata l'opzione Incolla utilizzando le preferenze di Importatore file AI. Questa opzione permette di specificare che i livelli del file AI vengano convertiti in livelli di Flash Pro (opzione corrispondente alla scelta del comando Converti livelli in Livelli nella finestra di dialogo Importa documento Illustrator). Se questa opzione è deselezionata, tutti i livelli vengono convertiti in un unico livello.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Filtri grafici

[Informazioni sui filtri](#)

[Operazioni con i filtri](#)

[Applicazione di filtri](#)

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sui filtri

Panoramica sui filtri

I filtri (effetti grafici) consentono di aggiungere effetti visivi particolari a testo, pulsanti e clip filmato. Una caratteristica esclusiva di Flash Pro consiste nella possibilità di utilizzare le interpolazioni di movimento per animare i filtri applicati.

I metodi di fusione disponibili in Flash Pro consentono di creare immagini composite. La *creazione di effetti compositi* consiste nel variare la trasparenza o l'interazione di colori fra due o più oggetti sovrapposti. I metodi di fusione, inoltre, offrono un certo controllo dell'opacità di oggetti e immagini. Potete utilizzare i metodi di fusione di Flash Pro per creare evidenziazioni o effetti ombra che consentono di vedere i dettagli di un'immagine sottostante, oppure per colorare un'immagine priva di saturazione.

Informazioni sui filtri animati

I filtri possono essere animati nella linea temporale. Gli oggetti dei singoli fotogrammi chiave uniti da un'interpolazione avranno i parametri dei filtri corrispondenti interpolati nei fotogrammi intermedi. Se un filtro non ha un filtro corrispondente (dello stesso tipo) all'estremità opposta dell'interpolazione, viene automaticamente aggiunto un filtro corrispondente per fare in modo che l'effetto si trovi alla fine della sequenza di animazione.

Per evitare un funzionamento non corretto delle interpolazioni di movimento in caso di assenza di un filtro a un'estremità dell'interpolazione, o nel caso di filtri applicati in un ordine diverso a ciascuna estremità, Flash Pro esegue i controlli seguenti:

- Se applicate un'interpolazione di movimento a un clip filmato a cui sono applicati dei filtri, quando inserite un fotogramma chiave all'estremità dell'interpolazione, il clip filmato ha automaticamente gli stessi filtri, con lo stesso ordine di impilamento, sia sul primo che sull'ultimo fotogramma dell'interpolazione.
- Se posizionate clip filmato su due fotogrammi diversi con filtri differenti e applicate un'interpolazione di movimento tra i fotogrammi, il clip filmato con il maggior numero di filtri viene elaborato per primo. Flash Pro a questo punto confronta i filtri applicati al primo clip filmato con i filtri utilizzati dal secondo filmato. Se non vengono trovati filtri corrispondenti nel secondo clip filmato, Flash Pro crea un filtro finto senza alcun parametro e del colore dei filtri esistenti.
- Se esiste un'interpolazione di movimento tra due fotogrammi chiave e si aggiunge un filtro all'oggetto in un fotogramma chiave, Flash Pro aggiunge automaticamente un filtro finto al clip filmato quando raggiunge il fotogramma chiave situato all'altra estremità dell'interpolazione.
- Se esiste un'interpolazione di movimento tra due fotogrammi chiave e si rimuove un filtro da un oggetto in un fotogramma chiave, Flash Pro rimuove automaticamente il filtro corrispondente dal clip filmato quando raggiunge il fotogramma chiave situato all'altra estremità dell'interpolazione.
- Se impostate i parametri del filtro in modo non omogeneo tra l'inizio e la fine di un'interpolazione di movimento, Flash Pro applica ai fotogrammi interpolati le impostazioni del filtro del fotogramma iniziale. Si parla di impostazioni non omogenee quando i seguenti parametri sono impostati in modo diverso all'inizio e alla fine dell'interpolazione: foratura, ombra interna, bagliore interno, tipo di bagliore con gradiente e smussatura con gradiente.

Ad esempio, se utilizzate il filtro ombra esterna per creare un'interpolazione di movimento e applicate un'ombra esterna con foratura al primo fotogramma dell'interpolazione e un'ombra interna all'ultimo fotogramma, Flash Pro corregge automaticamente l'uso scorretto del filtro nell'interpolazione di movimento. In questo caso, Flash Pro applica le impostazioni del filtro utilizzate nel primo fotogramma dell'interpolazione, vale a dire un'ombra esterna con foratura.

Informazioni sui filtri e sulle prestazioni di Flash Player

Il tipo, il numero e la qualità dei filtri applicati agli oggetti possono incidere sulle prestazioni dei file SWF durante la riproduzione. Più filtri applicate agli oggetti, maggiore è la quantità di calcoli che Adobe® Flash® Player deve elaborare per visualizzare correttamente gli effetti visivi creati. Per questa ragione, Adobe® consiglia di applicare un numero limitato di filtri ai singoli oggetti.

Tutti i filtri sono provvisti dei controlli che consentono di regolare l'intensità e la qualità di applicazione. L'uso di valori più bassi consente di ottenere prestazioni migliori sui computer più lenti. Se create un contenuto da riprodurre su un'ampia gamma di computer o se non siete certi della potenza di elaborazione a disposizione del pubblico di destinazione, impostate un livello di qualità basso per ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Informazioni sui filtri Pixel Bender

Adobe Pixel Bender™ è un linguaggio di programmazione sviluppato da Adobe che consente agli utenti di creare filtri, effetti e metodi di fusione personalizzati da utilizzare in Flash e After Effects. Pixel Bender è indipendente dall'hardware ed è progettato in modo che possa essere eseguito in modo efficace e automatico su diverse architetture GPU e CPU.

Gli sviluppatori che usano Pixel Bender possono creare i filtri scrivendo codice Pixel Bender e salvandolo in un file di testo con estensione pbj. Una volta scritto, il filtro Pixel Bender può essere utilizzato da qualsiasi documento Flash. Usate ActionScript® 3.0 per caricare il filtro e utilizzare i relativi controlli.

Per ulteriori informazioni sull'uso di Pixel Bender in ActionScript, consultate la [Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0](#).

Lee Brimelow ha pubblicato vari esempi pratici di Pixel Bender nel suo blog all'indirizzo <http://theflashblog.com/?cat=44>.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano l'uso dei filtri Pixel Bender in Flash Pro:

- [Pixel Bender: Custom Filters \(9:20\)](#)
- [Flash Downunder – Pixel Bender filters \(15:07\)](#)

Operazioni con i filtri

[Torna all'inizio](#)

Funzionalità migliorata in Flash Professional CC

Ogni volta che a un oggetto viene applicato un nuovo filtro, il filtro viene aggiunto all'elenco dei filtri di quell'oggetto nella finestra di ispezione Proprietà. Potete aggiungere più filtri a un oggetto così come rimuovere i filtri applicati in precedenza. Potete applicare i filtri solo a testo, pulsanti, clip filmato, componenti e oggetti clip compilati.

Potete creare una libreria di impostazioni filtro che consente di applicare con facilità lo stesso filtro o la stessa serie di filtri a un oggetto. Flash Pro memorizza le preimpostazioni dei filtri creati nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà nel menu Filtri > Preimpostazioni.

Con Flash Professional CS6 e versioni precedenti, l'applicazione dei filtri era limitata ai simboli di clip filmato e di pulsanti. Con Flash Professional CC è ora possibile applicarli anche ai clip compilati e ai componenti dei clip filmato. In questo modo potete aggiungere vari effetti direttamente ai componenti, con uno o due clic del mouse, migliorando sensibilmente il look delle vostre applicazioni. Con Flash Pro CS6, per aggiungere filtri e altri effetti ai componenti era necessario "avvolgerli" in un simbolo di clip filmato. Ovvero:

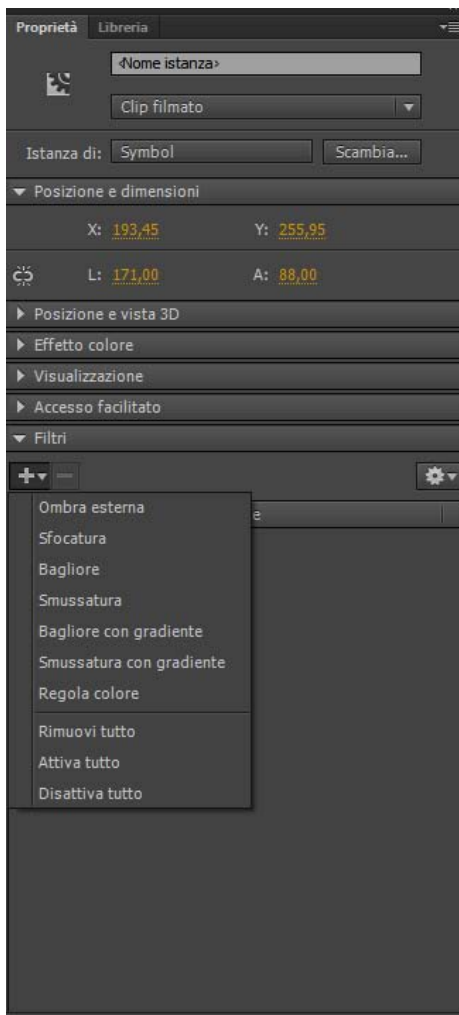
1. Create o aggiungete un componente sullo stage.
2. Fate clic sul componente con il pulsante destro del mouse e selezionate Converti in simbolo.

Con Flash Professional CS6 (e versioni precedenti) era possibile aggiungere filtri e vari altri tipi di effetti solo dopo aver racchiuso il componente all'interno di un simbolo. Tuttavia, si trattava più che altro di un ripiego e non di una procedura ottimale consigliata.

Ora, con Flash Professional CC, è possibile aggiungere vari filtri ai componenti utilizzando direttamente le opzioni Filtri, Effetti colore e Impostazioni visualizzazione disponibili nel pannello Proprietà. Per comprendere meglio questo importante miglioramento, consideriamo l'esempio seguente:

Aggiunta di un filtro smussatura a un componente Button

1. Create o aggiungete un pulsante sullo stage dal pannello Componenti, quindi selezionate il pulsante.
2. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante di elenco a discesa  nella sezione Filtri e selezionate il filtro Smussato. Vengono visualizzate le proprietà e i valori del filtro Smussato.
3. Modificate o impostate i valori richiesti per le proprietà desiderate. Ad esempio, Sfocatura X, Sfocatura Y, Intensità, Ombra, ecc. Noterete che gli effetti vengono riprodotti istantaneamente al pulsante selezionato.



Il menu Aggiungi filtro nella finestra di ispezione Proprietà

Applicare o rimuovere un filtro

1. Selezionate un oggetto testo, pulsante o clip filmato a cui applicare un filtro o dal quale rimuovere un filtro.
2. Nella sezione Filtri del pannello Proprietà, effettuate una delle operazioni seguenti:
 - Per aggiungere un filtro, fate clic sul pulsante  e selezionate un filtro. Provate le varie impostazioni fino a che non ottenete l'aspetto desiderato.
 - Per rimuovere un filtro, selezionate il filtro da rimuovere nell'elenco dei filtri applicati e fate clic sul pulsante Rimuovi filtro . Potete eliminare e cambiare il nome di tutti i valori preimpostati.

Copiare e incollare un filtro

1. Selezionate l'oggetto da cui copiare un filtro, quindi selezionate il pannello Filtri.
2. Selezionate un filtro da copiare e fate clic sul pulsante . Nell'elenco a discesa, fate clic su Copia filtro selezionato. Per copiare tutti i filtri, scegliete Copia tutti i filtri.
3. Selezionate l'oggetto a cui desiderate applicare il filtro, quindi fate clic sul pulsante. Nell'elenco a discesa, fate clic su Incolla filtri.

Applicare un filtro preimpostato a un oggetto

1. Selezionate l'oggetto a cui desiderate applicare un filtro preimpostato, quindi selezionate la scheda Filtro.
2. Fate clic sul pulsante  per aprire l'elenco a discesa.
3. Nell'elenco delle preimpostazioni disponibili in fondo all'elenco a discesa, selezionate il filtro preimpostato che desiderate applicare.

Nota: quando applicate una preimpostazione filtro a un oggetto, Flash Pro sostituisce gli eventuali filtri già applicati all'oggetto selezionato con i filtri usati nella preimpostazione.

Attivare o disattivare un filtro applicato a un oggetto

- Per impostazione predefinita, tutti i filtri risultano abilitati. Fate clic sull'icona  accanto al nome del filtro per disabilitare il filtro nell'elenco Filtri. Fate clic sul pulsante X accanto al nome del filtro per abilitarlo.

Nota: per attivare o disattivare lo stato degli altri filtri dell'elenco, fate clic tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) o il tasto **Opzione** (Macintosh) sull'icona di attivazione.  Se fate clic sull'icona di disattivazione tenendo premuto il tasto **Alt**, il filtro selezionato viene attivato mentre tutti gli altri filtri dell'elenco vengono disattivati.

Attivare o disattivare tutti i filtri applicati a un oggetto

- Fare clic sul pulsante  e selezionare Attiva tutto o Disattiva tutto dal menu a discesa.

Nota: per attivare o disattivare tutti i filtri dell'elenco, fate clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** sull'icona di attivazione o sull'icona di disattivazione dell'elenco Filtri.

Creare librerie di filtri preimpostati

Potete salvare le impostazioni filtro sotto forma di librerie di filtri preimpostati che possono essere facilmente applicati a clip filmato e oggetti di testo. Questi filtri preimpostati possono essere anche condivisi con altri utenti, semplicemente fornendo loro il file di configurazione del filtro. Il file di configurazione del filtro è un file XML che viene salvato nella cartella Configuration di Flash Pro nel percorso seguente:

- Windows 7 e 8: C:\Utenti\nomeutente\AppData\Local\Adobe\Flash CC\lingua\Configuration
- (solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Windows XP: C:\Documents and Settings\nomeutente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS6\lingua\Configuration\Filters\filtername.xml
- (solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Windows Vista: C:\Utenti\nomeutente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS6\lingua\Configuration\Filters\filtername.xml
- Macintosh: Macintosh HD/Utenti/nome utente/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CC /lingua/Configuration/Filters/filtername.xml

Creare una libreria di filtri con impostazioni predefinite

- Applicate il filtro o i filtri a qualsiasi oggetto selezionato.
- Fate clic sul pulsante  per aggiungere un nuovo filtro.
- Selezionate il filtro e fate clic sul pulsante , quindi scegliete Salva come preimpostazione.
- Immettete un nome nella finestra di dialogo Salva preimpostazione come e fate clic su OK.

Rinominare un filtro preimpostato

- Fate clic sul pulsante  e aggiungete un nuovo filtro.
- Selezionate il filtro e fate clic sul pulsante . Fate clic su Modifica preimpostazioni.
- Fate doppio clic sul nome della preimpostazione da modificare.
- Immettete un nuovo nome per la preimpostazione e fate clic su OK.

Eliminare un filtro preimpostato

- Fate clic sul pulsante  e aggiungete un nuovo filtro.
- Selezionate il filtro e fate clic sul pulsante .
- Fate clic su Modifica preimpostazioni.
- Nella finestra di dialogo Modifica preimpostazioni, selezionate la preimpostazione da rimuovere e fate clic su Elimina.

Applicazione di filtri

[Torna all'inizio](#)

Applicare un'ombra esterna

Il filtro Ombra esterna simula l'effetto di un'ombra proiettata da un oggetto su una superficie.

Text ...

Testo con filtro Ombra esterna

Per un esempio di ombra esterna con un'interpolazione classica, consultate la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricate e decomprimate il file zip Samples e accedete alla directory Graphics\AnimatedDropShadow.

1. Selezionate l'oggetto a cui applicare l'ombra esterna.
2. Nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante  e selezionate Ombra esterna.
3. Modificate le impostazioni del filtro:
 - Per impostare la larghezza e l'altezza dell'ombra esterna, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Per impostare la luminosità dell'ombra, impostate il valore Intensità. I valori più alti corrispondono a una minore luminosità dell'ombra e viceversa.
 - Selezionate il livello di qualità dell'ombra esterna. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.
 - Per impostare un'angolatura per l'ombra, immettete un valore.
 - Per impostare la distanza dell'ombra dall'oggetto, impostate il valore Distanza.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo l'ombra esterna sull'immagine sottoposta a foratura.
 - Per applicare l'ombra entro i contorni dell'oggetto, selezionate Ombra interna.
 - Per nascondere l'oggetto e visualizzare solo la sua ombra, selezionate Nascondi oggetto. L'opzione Nascondi oggetto consente di creare più facilmente un'ombra dall'aspetto realistico.
 - Per aprire il selettore Colore e impostare il colore dell'ombra, fate clic sul controllo Colore.

Creare un'ombra esterna inclinata



Inclinazione del filtro Ombra esterna per ottenere un'ombra dall'aspetto più realistico

1. Selezionate l'oggetto con l'ombra da inclinare.
2. Duplicate (selezionando Modifica > Duplica) l'oggetto di origine.
3. Selezionate l'oggetto duplicato e inclinatelo mediante lo strumento Trasformazione libera (Elabora > Trasforma > Ruota e inclina).
4. Applicate il filtro Ombra esterna all'oggetto testo o clip filmato duplicato. (Risulterà già applicato se l'oggetto duplicato presenta già un'ombra esterna.)
5. Nel pannello Filtri, selezionate Nascondi oggetto per nascondere l'oggetto duplicato mantenendone visibile l'ombra.
6. Selezionate Elabora > Disponi > Sposta dietro per posizionare l'oggetto duplicato e la relativa ombra dietro l'oggetto originale che è stato duplicato.
7. Regolate le impostazioni del filtro Ombra esterna e l'angolatura dell'ombra esterna inclinata finché non ottenete l'aspetto desiderato.

Applicare una sfocatura

Il filtro Sfocatura sfuma i bordi e i dettagli degli oggetti. L'applicazione della sfocatura a un oggetto può far sì che questo appaia come se fosse posizionato dietro ad altri oggetti, oppure farlo sembrare in movimento.

Text ...

Testo con filtro Sfocatura

1. Selezionate un oggetto a cui applicare una sfocatura, quindi selezionate Filtri.
2. Fate clic sul pulsante  e selezionate Sfocatura.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Per impostare la larghezza e l'altezza della sfocatura, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Selezionate il livello di qualità della sfocatura. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicare un bagliore

Il filtro Bagliore consente di applicare un colore attorno ai bordi di un oggetto.



Testo con filtro Bagliore

1. Selezionate un oggetto a cui applicare un bagliore, quindi selezionate Filtri.
2. Fate clic sul pulsante  e selezionate Bagliore.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Per impostare la larghezza e l'altezza del bagliore, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Per aprire il selettore Colore e impostare il colore del bagliore, fate clic sul controllo Colore.
 - Per impostare la nitidezza del bagliore, impostate il valore Intensità.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo il bagliore sull'immagine sottoposta a foratura.



Uso del filtro Bagliore con l'opzione Foratura

- Per applicare il bagliore entro i contorni dell'oggetto, selezionate Bagliore interno.
- Selezionate il livello di Qualità del bagliore. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicare una smussatura

La smussatura applica una sorta di evidenziazione all'oggetto che fa sì che questo appaia ricurvo, o arrotondato, verso l'alto, sulla superficie di sfondo.



Testo con smussatura

1. Selezionate un oggetto a cui applicare una smussatura, quindi selezionate Filtri.
2. Fate clic sul pulsante  e selezionate Smussatura.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Per impostare il tipo di smussatura, selezionatene uno dal menu Tipo.
 - Per impostare la larghezza e l'altezza della smussatura, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Selezionate un colore per l'evidenziazione e l'ombra della smussatura dalla tavolozza a comparsa dei colori.
 - Per impostare l'opacità della smussatura senza che ne venga modificata la larghezza, impostate il valore Intensità.
 - Per cambiare l'angolatura dell'ombra proiettata dal bordo smussato, impostate il valore Angolo.
 - Per definire la larghezza della smussatura, immettete un valore per Distanza.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo la smussatura sull'immagine sottoposta a foratura.

Applicare un bagliore con gradiente

Il filtro Bagliore con gradiente produce un effetto di alone/bagliore a cui viene applicato un colore a gradiente. Il bagliore con gradiente richiede la selezione di un colore all'inizio del gradiente con un valore Alfa pari a 0. La posizione di questo colore non può essere modificata, il colore sì.



Testo con bagliore con gradiente

1. Selezionate un oggetto a cui applicare un bagliore con gradiente.

2. Nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante  e selezionate Bagliore con gradiente.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Dal menu a comparsa Tipo, selezionate il tipo di bagliore che desiderate applicare all'oggetto.
 - Per impostare la larghezza e l'altezza del bagliore, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Per impostare l'opacità del bagliore senza che ne venga modificata la larghezza, impostate il valore Intensità.
 - Per cambiare l'angolatura proiettata dal bagliore, impostate il valore Angolo.
 - Per impostare la distanza dell'ombra dall'oggetto, impostate il valore Distanza.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo il bagliore con gradiente sull'immagine sottoposta a foratura.
 - Specificate il colore a gradiente per il bagliore. Un gradiente contiene due o più colori che si dissolvono o si fondono uno nell'altro. Il colore che viene selezionato per l'inizio del gradiente è il colore *alfa*.
 - Per modificare un colore del gradiente, selezionate uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente, quindi fate doppio clic sull'area del colore desiderato visualizzata sotto la barra del gradiente nel Selettore colore. Lo scorrimento di questi puntatori regola il livello e la posizione del colore nel gradiente.
 - Per aggiungere un puntatore al gradiente, fate clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. Potete aggiungere fino a 15 puntatori di colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore. Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinatelo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinatelo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.
 - Selezionate il livello di qualità del bagliore con gradiente. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicare una smussatura con gradiente

L'applicazione di una smussatura con gradiente fa sì che l'oggetto appaia in rilievo rispetto allo sfondo, con un colore a gradiente sulla superficie della smussatura. La smussatura con gradiente richiede la selezione di un colore al centro del gradiente con un valore Alfa pari a 0.

1. Selezionate un oggetto a cui applicare una smussatura con gradiente.
2. Nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante  e selezionate Smussatura con gradiente.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Dal menu a comparsa Tipo, selezionate il tipo di smussatura che desiderate applicare all'oggetto.
 - Per impostare la larghezza e l'altezza della smussatura, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Per specificare l'entità della smussatura senza modificarne la larghezza, immettete un valore in Intensità.
 - Per impostare l'angolatura della sorgente luminosa, immettete un valore in Angolo.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo la smussatura con gradiente sull'immagine sottoposta a foratura.
 - Specificate il colore a gradiente per la smussatura. Un gradiente contiene due o più colori che si dissolvono o si fondono uno nell'altro. Il puntatore centrale controlla il colore alfa del gradiente. Potete modificare il colore del puntatore alfa, ma non spostare il colore nel gradiente.

Per modificare un colore del gradiente, selezionate uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente, quindi fate doppio clic sull'area del colore desiderato visualizzata sotto la barra del gradiente nel Selettore colore. Per regolare il livello e la posizione del colore nel gradiente, fate scorrere questi puntatori.

Per aggiungere un puntatore al gradiente, fate clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. Potete aggiungere fino a 15 puntatori di colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore. Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinatelo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinatelo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.

Applicare il filtro Regola colore

Il filtro Regola colore consente di controllare con precisione gli attributi di colore dell'oggetto selezionato, ad esempio contrasto, luminosità, saturazione e tonalità.

1. Selezionate un oggetto per cui modificare il colore.
2. Nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante  e selezionate Regola colore.
3. Immettete i valori per gli attributi di colore. Di seguito sono riportati gli attributi e i valori corrispondenti:

Contrasto Regola le evidenziazioni, le ombre e i mezzitoni di un'immagine.

Luminosità Regola la luminosità di un'immagine.

Saturazione Regola l'intensità di un colore.

Tonalità Regola la tonalità di un colore.

4. Per riportare tutte le regolazioni del colore sul valore 0 e ripristinare lo stato originario dell'oggetto, fate clic sul pulsante Ripristina filtro.

- [Uso degli shader Pixel Bender](#)
- [Modificare il colore e la trasparenza di un'istanza](#)

 | post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Creare un foglio sprite

Creazione di fogli sprite

Un foglio sprite è un file di immagine bitmap che contiene diversi elementi grafici più piccoli disposti a griglia. Grazie al fatto che più elementi grafici sono compilati in un unico file, Flash Professional e altre applicazioni possono utilizzare le immagini caricando soltanto un file singolo. Questa efficienza di caricamento può risultare molto utile in quelle situazioni (ad esempio lo sviluppo di videogiochi) nelle quali le prestazioni rivestono un'importanza fondamentale.



Un foglio sprite contenente gli sprite di un'animazione fotogramma per fotogramma.

Potete creare un foglio sprite da una selezione di più clip filmato, simboli di pulsanti, simboli grafici o bitmap. Gli elementi possono essere selezionati nel pannello Libreria oppure sullo stage, ma non in entrambe le aree. Ogni bitmap e ogni fotogramma dei simboli selezionati apparirà come immagine separata nel foglio sprite. Se esportate dallo stage, eventuali trasformazioni (ridimensionamento, inclinazione, ecc.) applicate all'istanza di simbolo vengono mantenute nell'immagine di output.

Per creare un foglio sprite:

1. Selezionate uno o più simboli nella libreria oppure una o più istanze di simboli sullo stage. La selezione può anche includere delle bitmap.
2. Fate clic sulla selezione con il pulsante destro e scegliete **Genera foglio Sprite**.
3. Nella finestra di dialogo **Genera foglio Sprite**, selezionate le opzioni desiderate, quindi fate clic su **Esporta**.

Sono disponibili le opzioni di esportazione seguenti:

Dimensioni immagini Le dimensioni totali in pixel del foglio sprite. L'impostazione predefinita è **Dimensione automatica**, in base alla quale il foglio viene dimensionato in modo da includere tutti gli sprite che aggiungete.

Formato immagine Il formato di file del foglio sprite esportato. I formati PNG 8 bit e PNG 32 bit supportano entrambi l'uso di uno sfondo trasparente (canale alfa). I formati PNG 24 bit e JPG invece non supportano gli sfondi trasparenti. In generale, la differenza visiva tra PNG 8 bit e PNG 32 bit è lieve. I file PNG a 32 bit risultano 4 volte più grandi dei file PNG a 8 bit.

Riempimento bordi Riempimento intorno ai margini del foglio sprite, in pixel.

Riempimento forma Riempimento tra le immagini del foglio sprite, in pixel.

Algoritmo La tecnica utilizzata per comprimere le immagini nel foglio sprite. Sono disponibili 2 opzioni:

- Standard (predefinito)
- MaxRects

Formato dati Il formato interno utilizzato per i dati di immagine. Scegliete il formato più adatto al flusso di lavoro che prevedete di adottare per il foglio sprite dopo l'esportazione. Il formato predefinito è **Starling**.

Ruota Ruota gli sprite di 90 gradi. Questa opzione è disponibile solo per alcuni formati di dati.

Taglia Questa opzione permette di risparmiare spazio sul foglio sprite ritagliando i pixel inutilizzati da ciascun fotogramma di simbolo aggiunto al foglio.

Impila fotogrammi Selezionate questa opzione se volete evitare che i fotogrammi duplicati presenti tra i simboli selezionati vengano duplicati

anche nel foglio sprite risultante.

Parole chiave: {4312} foglio sprite, flash professional, cs6, starling, easeljs, creare un foglio sprite, creazione di un foglio sprite, esportare un foglio sprite



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Grafica 3D

Informazioni sulla grafica tridimensionale in Flash

[Spostare oggetti nello spazio 3D](#)

[Ruotare gli oggetti nello spazio 3D](#)

[Regolare l'angolo di prospettiva](#)

[Regolare il fuoco prospettico](#)

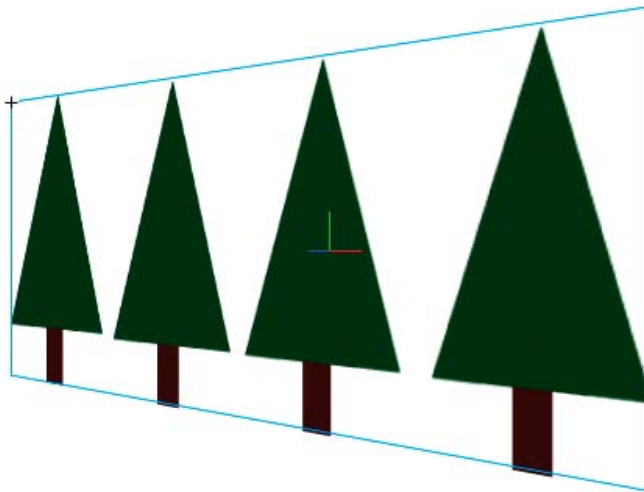
Informazioni sulla grafica tridimensionale in Flash

[Torna all'inizio](#)

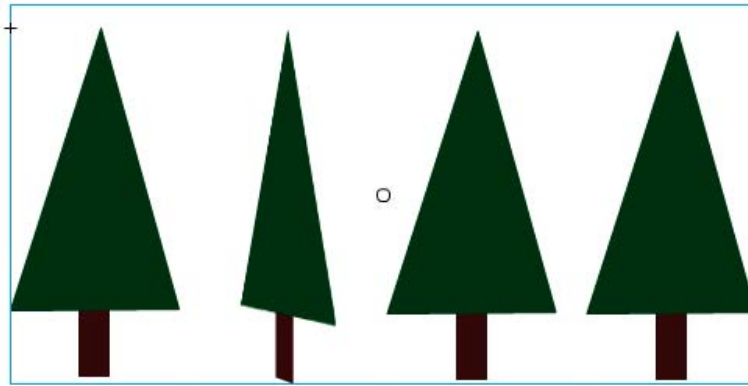
Flash Professional consente di creare effetti tridimensionali mediante lo spostamento e la rotazione dei clip filmato nello spazio tridimensionale sullo stage. Flash Professional rappresenta lo spazio tridimensionale includendo un asse Z nelle proprietà di ogni singola istanza di clip filmato. Per aggiungere gli effetti di prospettiva tridimensionale alle istanze di clip filmato, potete spostare le istanze lungo il loro asse x o ruotarle sull'asse x o y utilizzando gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D. Nella terminologia 3D, lo spostamento di un oggetto nello spazio tridimensionale viene definito traslazione e la rotazione di un oggetto nello spazio tridimensionale è definita trasformazione. Dopo avere applicato uno di questi effetti a un clip filmato, Flash Professional lo considera un clip filmato 3D e, ogni volta che lo selezionate, viene visualizzato un indicatore di assi a colori sovrapposto al clip filmato.

Per fare in modo che un oggetto appaia più vicino o più lontano, spostatelo lungo l'asse Z mediante lo strumento Traslazione 3D o la finestra di ispezione Proprietà. Per dare l'impressione che l'oggetto si trovi a una certa angolazione, ruotate il clip filmato attorno al suo asse Z mediante lo strumento Rotazione 3D. L'utilizzo combinato di questi strumenti consente di creare effetti prospettici realistici.

Gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D consentono di manipolare gli oggetti nello spazio tridimensionale globale o locale. Lo spazio tridimensionale globale è lo spazio dello stage. Le trasformazioni e traslazioni globali quindi sono relative allo stage. Lo spazio tridimensionale locale, al contrario, è lo spazio del clip filmato. Le trasformazioni e le traslazioni locali sono relative allo spazio del clip filmato. Ad esempio, se avete un clip filmato contenente diversi clip filmato nidificati, le trasformazioni 3D locali dei clip filmato nidificati sono relative all'area di disegno all'interno del clip filmato contenitore. La modalità predefinita degli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D è globale. Per utilizzarli in modalità locale, fate clic sul pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.



Stage con un clip filmato ruotato nello spazio 3D globale.



Stage con un clip filmato contenente un clip filmato nidificato ruotato nello spazio 3D locale.

Utilizzando le proprietà 3D delle istanze dei clip filmato nel file FLA, potete creare una varietà di effetti grafici senza duplicare i clip filmato nella libreria. Tuttavia, quando modificate un clip filmato della libreria, le trasformazioni e traslazioni 3D che sono state applicate non sono visibili. Quando modificate i contenuti di un clip filmato, sono visibili solo le trasformazioni 3D dei clip filmato nidificati.

Nota: dopo che avete aggiunto una trasformazione 3D a un'istanza di clip filmato, il relativo simbolo di clip filmato principale non può essere modificato con il comando *Modifica in posizione*.

Se lo stage contiene oggetti tridimensionali, potete aggiungere determinati effetti tridimensionali a tutti gli oggetti come gruppo regolando le proprietà *Angolo prospettiva* e *Fuoco prospettico* del file FLA. La proprietà *Angolo prospettiva* ha l'effetto di avvicinare la visualizzazione dello stage. La proprietà *Fuoco prospettico* ha un effetto di panoramica sugli oggetti 3D che si trovano sullo stage. Queste impostazioni influenzano solo l'aspetto dei clip filmato a cui sono state applicate la trasformazione o la traslazione 3D.

Nello strumento di creazione di Flash Professional, è possibile controllare un solo punto di visualizzazione, o camera. La visualizzazione camera del file FLA è uguale alla visualizzazione dello stage. Ogni file FLA ha una sola impostazione *Angolo prospettiva* e *Fuoco prospettico*.

Per utilizzare le funzionalità 3D di Flash Professional, le impostazioni di pubblicazione del file FLA devono essere impostate su Flash Player 10 e ActionScript 3.0. Solo le istanze di clip filmato possono essere ruotate o traslate lungo l'asse Z. Mediante ActionScript sono disponibili alcune funzionalità 3D, ad esempio fuochi prospettici multipli e videocamere distinte per ogni clip filmato, che non sono invece disponibili direttamente nell'interfaccia utente di Flash Professional. Con ActionScript 3.0, potete applicare proprietà 3D agli oggetti, quali testo, componenti di riproduzione FLV e pulsanti, oltre ai clip filmato.

Nota: gli strumenti 3D non possono essere usati con gli oggetti su livelli maschera e i livelli contenenti oggetti 3D non possono essere usati come livelli maschera. Per ulteriori informazioni sui livelli maschera, vedete *Uso dei livelli maschera*.

Altro materiale di riferimento

Le risorse seguenti forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso della grafica 3D in Flash Professional:

Esercitazioni video:

- [Working with 3D art \(5:02\)](#) (Adobe.com)
- [Flash Downunder – 3D rotation and 3D translation \(25:50\)](#) (Adobe.com)
- [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#) (Adobe.com)

Articoli:

- Mariko Ogawa ha scritto un articolo dettagliato intitolato [Exploring the new 3D features in Flash Professional](#) (Esplorazione delle nuove funzioni 3D di Flash Professional) nel Centro per sviluppatori di Adobe Flash. L'articolo descrive l'uso degli strumenti 3D, l'animazione delle proprietà 3D e l'uso del 3D in ActionScript 3.0.

Spostare oggetti nello spazio 3D

[Torna all'inizio](#)

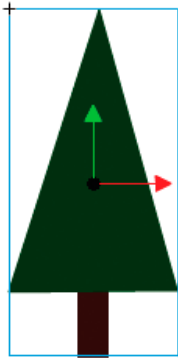
Potete spostare le istanze di clip filmato nello spazio 3D mediante lo strumento *Traslazione 3D* . Quando selezionate un clip filmato mediante lo strumento, i suoi tre assi, X, Y e Z vengono visualizzati nello stage sopra l'oggetto. L'asse X è rosso, l'asse Y è verde e l'asse Z è blu.

La modalità predefinita dello strumento *Traslazione 3D* è globale. Spostare un oggetto nello spazio 3D globale equivale a spostare l'oggetto relativamente allo stage. Spostare un oggetto nello spazio 3D locale equivale a spostare l'oggetto relativamente al suo eventuale clip filmato

principale. Per cambiare la modalità dello strumento Traslazione 3D da globale a locale e viceversa, selezionate lo strumento Traslazione 3D e fate clic sul pulsante Globale di tipo selezionato/non selezionato nella sezione Opzioni del pannello Strumenti. Per passare provvisoriamente dalla modalità globale a quella locale, tenete premuto il tasto D e trascinate lo strumento Traslazione 3D.

Gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione occupano lo stesso spazio nel pannello Strumenti. Fate clic e tenete premuta l'icona attiva dello strumento 3D nel pannello Strumenti per selezionare lo strumento 3D non attivo.

Per impostazione predefinita, gli oggetti selezionati a cui viene applicata una traslazione 3D vengono visualizzati con una sovrapposizione dell'asse 3D. Questa sovrapposizione può essere disattivata nella sezione Generale delle Preferenze di Flash.



Sovrapposizione dello strumento Traslazione 3D.

Nota: la modifica della posizione dell'asse z di un clip filmato 3D dà l'impressione che venga modificata anche la posizione x e y del clip filmato. Ciò è dovuto al fatto che il movimento lungo l'asse z segue le invisibili linee prospettiche che si irradiano dal fuoco prospettico 3D (impostato nella finestra di ispezione Proprietà dell'istanza del simbolo 3D) verso i bordi dello stage.

Spostare un singolo oggetto nello spazio 3D

1. Selezionate lo strumento Traslazione 3D  nel pannello Strumenti (o premete il tasto G per selezionarlo).
2. Impostate lo strumento in modalità Locale o Globale.

Accertatevi che lo strumento sia nella modalità desiderata verificando lo stato del pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale della sezione Opzioni del pannello Strumenti. Fate clic sul pulsante o premete il tasto D per cambiare la modalità.

3. Selezionate un clip filmato con lo strumento Traslazione 3D .
4. Per spostare l'oggetto mediante trascinamento con lo strumento, spostate il puntatore sui controlli degli assi X, Y o Z. Il puntatore cambia a seconda del controllo su cui si trova.

I controlli degli assi X e Y sono rappresentati dalle punte delle frecce sui singoli assi. Trascinate uno di questi controlli nella direzione della relativa freccia per spostare l'oggetto lungo l'asse selezionato. Il controllo dell'asse Z è il punto nero che si trova al centro del clip filmato. Trascinate il controllo Z verso l'alto o verso il basso per spostare l'oggetto sull'asse Z.

5. Per spostare l'oggetto mediante la finestra di ispezione Proprietà, immettete un valore per X, Y o Z nella sezione Posizione e vista 3D della finestra di ispezione Proprietà.

Quando un oggetto viene spostato sull'asse Z, le sue dimensioni cambiano. Le dimensioni sono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà sotto forma di valori Larghezza e Altezza nella sezione Posizione e vista 3D della finestra. Questi valori sono di sola lettura.

Spostare una selezione di più oggetti nello spazio 3D

Quando selezionate più clip filmato, potete spostare uno degli oggetti selezionati con lo strumento Traslazione 3D  e gli altri si sposteranno allo stesso modo.

- Per spostare ogni oggetto del gruppo allo stesso modo nello spazio 3D globale, impostate lo strumento Traslazione 3D sulla modalità Globale e trascinate uno degli oggetti mediante i controlli degli assi. Fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc su uno degli oggetti selezionati per spostare i controlli degli assi verso quell'oggetto.
- Per spostare ogni oggetto del gruppo allo stesso modo nello spazio 3D locale, impostate lo strumento Traslazione 3D sulla modalità Locale e trascinate uno degli oggetti mediante i controlli degli assi. Fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc su uno degli oggetti selezionati per spostare i controlli degli assi verso quell'oggetto.

Potete anche spostare i controlli degli assi al centro della selezione multipla facendo doppio clic sul controllo dell'asse Z. Fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc su uno degli oggetti selezionati per spostare i controlli degli assi verso quell'oggetto.

Ruotare gli oggetti nello spazio 3D

[Torna all'inizio](#)

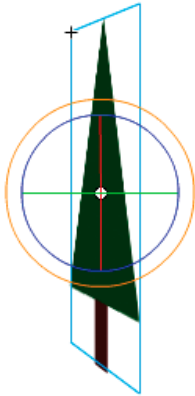
Potete ruotare le istanze di clip filmato nello spazio 3D mediante lo strumento Rotazione 3D . Sopra gli oggetti selezionati sullo stage viene visualizzato un controllo di rotazione 3D. Il controllo X è rosso, il controllo Y è verde e il controllo Z è blu. Utilizzate il controllo di rotazione libera

arancione per eseguire una rotazione contemporanea sugli assi X e Y.

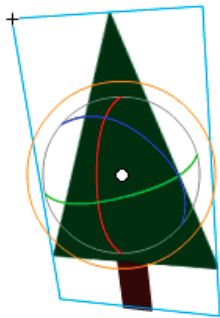
La modalità predefinita dello strumento Rotazione 3D è globale. Ruotare un oggetto nello spazio 3D globale equivale a spostare l'oggetto relativamente allo stage. Ruotare un oggetto nello spazio 3D locale equivale a spostare l'oggetto relativamente al suo eventuale clip filmato principale. Per cambiare la modalità dello strumento Rotazione 3D da globale a locale e viceversa, selezionate lo strumento Rotazione 3D e fate clic sul pulsante Globale di tipo selezionato/non selezionato nella sezione Opzioni del pannello Strumenti. Per passare provvisoriamente dalla modalità globale a quella locale, tenete premuto il tasto D e trascinate lo strumento Rotazione 3D.

Gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D occupano lo stesso spazio nel pannello Strumenti. Fate clic e tenete premuta l'icona attiva dello strumento 3D nel pannello Strumenti per selezionare lo strumento 3D non attivo.

Per impostazione predefinita, gli oggetti selezionati a cui viene applicata una rotazione 3D vengono visualizzati con una sovrapposizione dell'asse 3D. Questa sovrapposizione può essere disattivata nella sezione Generale delle Preferenze di Flash.



Sovrapposizione dello strumento Rotazione 3D globale.



Sovrapposizione dello strumento Rotazione 3D locale.

Ruotare un singolo oggetto nello spazio 3D

1. Selezionate lo strumento Rotazione 3D  nel pannello Strumenti (oppure premete il tasto W).
Accertatevi che lo strumento sia nella modalità desiderata verificando lo stato del pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale della sezione Opzioni del pannello Strumenti. Fate clic sul pulsante o premete il tasto D per cambiare la modalità tra locale e globale.
2. Selezionate un clip filmato nello stage.
I controlli di Rotazione 3D vengono visualizzati sovrapposti all'oggetto selezionato. Se i controlli sono visualizzati in una posizione diversa, fate doppio clic sul punto centrale del controllo per spostarlo sull'oggetto selezionato.
3. Posizionate il puntatore sopra uno dei 4 controlli degli assi di rotazione.
Il puntatore cambia a seconda del controllo su cui si trova.
4. Trascinate uno dei controlli degli assi per ottenere la rotazione attorno a tale asse, oppure trascinate il controllo di rotazione libera (cerchio arancione esterno) per ruotare contemporaneamente X e Y.
Trascinate il controllo dell'asse X verso sinistra o verso destra in modo da ruotare attorno all'asse X. Trascinate il controllo Y verso l'alto o verso il basso in modo da ruotare attorno all'asse Y. Trascinate il controllo dell'asse Z in un movimento circolare in modo da ruotare attorno all'asse Z.
5. Per riposizionare il punto centrale del controllo di rotazione relativamente al clip filmato, trascinate il punto centrale. Per vincolare il movimento del punto centrale a incrementi di 45°, premete il tasto Maiusc mentre trascinate.

Spostando il punto centrale del controllo di rotazione, potete controllare l'effetto della rotazione sull'oggetto e sul suo aspetto. Fate doppio clic sul punto centrale in modo da spostarlo nuovamente al centro del clip filmato selezionato.

La posizione del punto centrale del controllo di rotazione per l'oggetto selezionato viene visualizzata nel pannello Trasforma sotto forma di proprietà Punto centrale 3D. Nel pannello Trasforma è possibile modificare la posizione del punto centrale.

Ruotare una selezione di più oggetti nello spazio 3D

1. Selezionate lo strumento Rotazione 3D  nel pannello Strumenti (oppure premete il tasto W).

Accertatevi che lo strumento sia nella modalità desiderata verificando lo stato del pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale della sezione Opzioni del pannello Strumenti. Fate clic sul pulsante o premete il tasto D per cambiare la modalità tra locale e globale.

2. Selezionate più clip filmato sullo stage.

I controlli della Rotazione 3D vengono visualizzati sovrapposti all'ultimo oggetto selezionato.

3. Posizionate il puntatore sopra uno dei 4 controlli degli assi di rotazione.

Il puntatore cambia a seconda del controllo su cui si trova.

4. Trascinate uno dei controlli degli assi per ottenere la rotazione attorno a tale asse, oppure trascinate il controllo di rotazione libera (cerchio arancione esterno) per ruotare contemporaneamente X e Y.

Trascinate il controllo dell'asse X verso sinistra o verso destra in modo da ruotare attorno all'asse X. Trascinate il controllo Y verso l'alto o verso il basso in modo da ruotare attorno all'asse Y. Trascinate il controllo dell'asse Z in un movimento circolare in modo da ruotare attorno all'asse Z.

Tutti i clip filmato selezionati ruotano attorno al punto centrale 3D che viene visualizzato al centro dei controlli di rotazione.

5. Per riposizionare il punto centrale del controllo di rotazione 3D, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Per spostare il punto centrale in una posizione arbitraria, trascinate il punto centrale.
- Per spostare il punto centrale al centro di uno dei clip filmato selezionati, fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul clip filmato.
- Per spostare il punto centrale al centro del gruppo di clip filmato selezionati, fate doppio clic sul punto centrale.

La modifica della posizione del punto centrale di rotazione 3D consente di controllare l'effetto della rotazione degli oggetti.

La posizione del punto centrale del controllo di rotazione per l'oggetto selezionato viene visualizzata nel pannello Trasforma sotto forma di Punto centrale 3D. Nel pannello Trasforma è possibile modificare la posizione del punto centrale.

Ruotare una selezione mediante il pannello Trasforma

1. Aprite il pannello Trasforma (Finestra > Trasforma).
2. Selezionate uno o più clip filmato nello stage.
3. Nel pannello Trasforma, immettete i valori desiderati nei campi Rotazione 3D X, Y e Z per ruotare la selezione. Questi campi contengono testo di tipo "hot text", quindi è possibile trascinare i valori per modificarli.

Nota: la rotazione 3D avviene nello spazio tridimensionale globale o locale, a seconda della modalità corrente dello strumento Rotazione 3D nel pannello Strumenti.

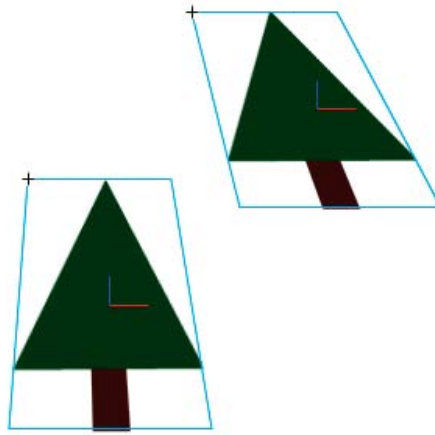
4. Per spostare il punto di rotazione 3D, immettete i valori desiderati nei campi Punto centrale 3D X, Y e Z.

Regolare l'angolo di prospettiva

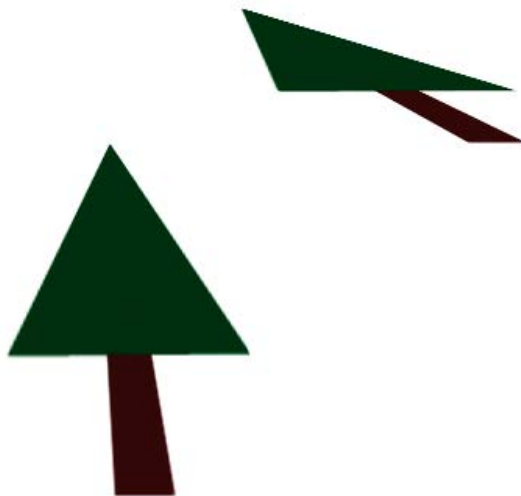
[Torna all'inizio](#)

La proprietà Angolo prospettiva di un file FLA controlla l'angolo di visualizzazione dei clip filmato nello stage.

L'incremento e la diminuzione dell'angolo prospettiva influenzano le dimensioni dei clip filmato 3D e la loro posizione relativamente ai bordi dello stage. Mediante l'incremento dell'angolo prospettiva, gli oggetti tridimensionali appaiono più vicini. Mediante la riduzione della proprietà angolo prospettiva, gli oggetti tridimensionali appaiono più lontani. L'effetto è analogo a quello sortito dallo zoom avanti e indietro effettuato mediante un obiettivo, che cambia l'angolo di visualizzazione attraverso l'obiettivo.



Stage con un angolo prospettiva di 55.



Stage con un angolo prospettiva di 110.

L'angolo prospettiva è una proprietà che influenza tutti i clip filmato a cui è stata applicata una traslazione o rotazione 3D. L'angolo prospettiva non influenza altri clip filmato. L'angolo prospettiva predefinito corrisponde a una visualizzazione a 55 gradi, analoga a quella di un normale obiettivo fotografico. La gamma di valori va da 1 a 180 gradi.

Per visualizzare o impostare l'angolo prospettiva nella finestra di ispezione Proprietà, è necessario che il clip filmato 3D sia stato selezionato nello stage. Le modifiche apportate all'angolo prospettiva sono immediatamente visibili nello stage.

L'angolo prospettiva cambia automaticamente quando modificate le dimensioni dello stage affinché l'aspetto degli oggetti 3D rimanga invariato. Potete disattivare questo comportamento nella finestra di dialogo Proprietà documento.

Per impostare l'angolo prospettiva:

1. Nello stage, selezionate un'istanza di clip filmato a cui è stata applicata una rotazione o una traslazione 3D.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettete un nuovo valore nel campo Angolo prospettiva, oppure trascinate il testo per modificare il valore.

Regolare il fuoco prospettico

[Torna all'inizio](#)

La proprietà Fuoco prospettico di un file FLA controlla l'orientamento dell'asse Z dei clip filmato 3D sullo stage. Gli assi Z di tutti i clip filmato in un file FLA recedono verso il fuoco prospettico. Il riposizionamento del fuoco prospettico determina la modifica della direzione in cui un oggetto si sposta quando viene traslato lungo il proprio asse Z. Mediante il regolamento della posizione del fuoco prospettico potete controllare con precisione l'aspetto degli oggetti 3D e dell'animazione sullo stage.

Ad esempio, se posizionate il fuoco prospettico nell'angolo superiore sinistro dello stage (0,0), l'incremento del valore della proprietà Z di un clip filmato allontana il clip da chi guarda avvicinandolo all'angolo superiore sinistro dello stage.

Poiché il fuoco prospettico influenza tutti i clip filmato tridimensionali, la sua modifica cambia la posizione di tutti i clip filmato a cui è stata applicata una traslazione dell'asse Z.

Il fuoco prospettico è una proprietà del documento che influenza tutti i clip filmato a cui è stata applicata una traslazione o rotazione dell'asse Z. Il fuoco prospettico non influenza altri clip filmato. La posizione predefinita del fuoco prospettico è il centro dello stage.

Per visualizzare o impostare il fuoco prospettico nella finestra di ispezione Proprietà, è necessario che il clip filmato 3D sia stato selezionato nello stage. Le modifiche apportate al fuoco prospettico sono immediatamente visibili nello stage.

Per impostare il fuoco prospettico:

1. Nello stage, selezionate un clip filmato a cui è stata applicata una rotazione o una traslazione 3D.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettete un nuovo valore nel campo Fuoco prospettico oppure trascinate il testo per modificare il valore. Durante il trascinamento del testo, sullo stage vengono visualizzate guide che indicano la posizione del fuoco prospettico.
3. Per riposizionare il fuoco prospettico al centro dello stage, fate clic sul pulsante Ripristina nella finestra di ispezione Proprietà.

Nota: se ridimensionate lo stage, il fuoco prospettico non viene aggiornato automaticamente. Per mantenere l'aspetto tridimensionale creato da un posizionamento specifico del fuoco prospettico, dovete riposizionare il fuoco prospettico in relazione alle nuove dimensioni dello stage.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Operazioni con oggetti in tre dimensioni \(3D\)](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Applicare pattern con lo strumento Pennello spray

Opzioni dello strumento Pennello spray

Il Pennello spray agisce come un nebulizzatore di particelle permettendo di nebulizzare un pattern di forme alla volta sullo stage. Per impostazione predefinita, il Pennello spray emette una nebulizzazione di particelle di punti utilizzando il colore di riempimento correntemente selezionato. Potete tuttavia utilizzare lo strumento Pennello spray per applicare come pattern qualsiasi clip filmato o simbolo grafico.

1. Selezionate lo strumento Pennello spray.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà dello strumento Pennello spray, selezionate un colore di riempimento per la nebulizzazione predefinita di punti. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo personalizzato dalla libreria.

Potete utilizzare come “particella” qualsiasi clip filmato o simbolo grafico. Queste particelle basate su simboli garantiscono un significativo controllo creativo sulle immagini create in Flash.

3. Fate clic o trascinate il puntatore sullo stage nel punto in cui desiderate inserire il pattern.

Opzioni dello strumento Pennello spray

[Torna all'inizio](#)

Le opzioni dello strumento Pennello spray sono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando selezionate Pennello spray nel pannello Strumenti.

Modifica Apre la finestra di dialogo Seleziona simbolo in cui potete selezionare un clip filmato o un simbolo grafico da utilizzare come particella per il Pennello spray. Quando nella libreria è selezionato un simbolo, il relativo nome viene visualizzato accanto al pulsante Modifica.

Selettore colori Consente di selezionare un colore di riempimento per la nebulizzazione predefinita. Il selettore colori è disattivato quando utilizzate un simbolo nella libreria come particella per la nebulizzazione.

Scala Questa proprietà appare solo quando non viene utilizzato un simbolo della libreria come particella. Ridimensiona il simbolo utilizzato come particella della nebulizzazione. Ad esempio, il valore 10% riduce del 10% le dimensioni del simbolo Il valore 200% ingrandisce il simbolo del 200%.

Larghezza scala Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Ridimensiona la larghezza di un simbolo utilizzato come particella della nebulizzazione. Ad esempio, il valore 10% riduce del 10% la larghezza del simbolo Il valore 200% aumenta del 200% la larghezza del simbolo.

Altezza scala Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Ridimensiona l'altezza di un simbolo utilizzato come particella della nebulizzazione. Ad esempio, il valore 10% riduce del 10% l'altezza del simbolo. Il valore 200% aumenta del 200% l'altezza del simbolo.

Modifica in scala casuale Specifica che ogni particella della nebulizzazione basata su simbolo è posizionata sullo stage con una scala casuale e pertanto la dimensione di ogni particella è diversa. Questa opzione è disattivata quando si utilizza la nebulizzazione predefinita di punti.

Ruota simbolo Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Ruota la particella della nebulizzazione basata su simbolo attorno a un punto centrale.

Rotazione casuale Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Specifica che ogni particella della nebulizzazione basata su simbolo è posizionata sullo stage con un grado di rotazione casuale. Questa opzione è disattivata quando utilizzate la nebulizzazione predefinita di punti.

Larghezza La larghezza della particella della nebulizzazione quando non si utilizza un simbolo della libreria.

Altezza L'altezza della particella della nebulizzazione quando non si utilizza un simbolo della libreria.

Angolo pennello La quantità di rotazione in senso orario da applicare alla particella della nebulizzazione quando non si utilizza un simbolo della libreria.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Applicazione di metodi di fusione

[Informazioni sui metodi di fusione](#)

[Esempi di metodi di fusione](#)

[Applicare un metodo di fusione](#)

[Altro materiale di riferimento](#)

Informazioni sui metodi di fusione

[Torna all'inizio](#)

I metodi di fusione consentono di creare immagini composite. La creazione di effetti compositi consiste nel variare la trasparenza o l'interazione di colori fra due o più oggetti sovrapposti. La fusione consente di creare effetti unici mediante la miscelatura dei colori nei clip filmato sovrapposti.

Un metodo di fusione contiene gli elementi seguenti:

Colore di fusione Il colore che viene applicato al metodo di fusione.

Opacità Il grado di trasparenza che viene applicato al metodo di fusione.

Colore di base Il colore dei pixel sotto il colore di fusione.

Colore risultante Il risultato dell'effetto della fusione sul colore di base.

I metodi di fusione dipendono sia dal colore dell'oggetto a cui state applicando la fusione sia dal colore sottostante. Adobe® consiglia di sperimentare diversi metodi di fusione fino a ottenere l'effetto desiderato.

Normale Applica il colore normalmente, senza alcuna interazione con i colori di base.

Livello Consente di impilare clip filmato uno sopra l'altro senza modificarne il colore.

Scurisci Sostituisce solo le aree in cui i pixel sono più chiari del colore di fusione. Le aree più scure del colore di fusione rimangono inalterate.

Moltiplica Moltiplica il colore di base per il colore di fusione, creando un colore più scuro.

Schiarisci Sostituisce soltanto i pixel che sono più scuri del colore di fusione. Le aree più chiare del colore di fusione rimangono inalterate.

Schermo Moltiplica l'opposto del colore di fusione per il colore di base, con un effetto di decolorazione.

Sovrapponi Moltiplica o scolora i colori, a seconda dei colori di base.

Luce intensa Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore del metodo di fusione. L'effetto ottenuto equivale a puntare un riflettore sull'oggetto.

Differenza Sottrae il colore di base dal colore di fusione o viceversa, a seconda di quale tra i due colori ha il valore di luminosità maggiore. Questo effetto è simile a quello di un negativo a colori.

Aggiungi generalmente utilizzato per creare una dissolvenza con effetto di schiarimento animato tra due immagini.

Sottrai generalmente utilizzato per creare una dissolvenza con effetto di scurimento animato tra due immagini.

Inverti Inverte il colore di base.

Alfa Applica una maschera alfa.

Cancella Rimuove tutti i pixel dal colore di base, inclusi quelli dell'immagine di sfondo.

Nota: i metodi di fusione *Cancella* e *Alfa* richiedono che al clip filmato principale venga applicato un metodo di fusione *Livello*. Non è possibile impostare il clip di sfondo su *Cancella* e applicarlo, poiché l'oggetto risulterebbe invisibile.

Esempi di metodi di fusione

[Torna all'inizio](#)

I seguenti esempi illustrano i modi in cui i diversi metodi di fusione incidono sull'aspetto di un'immagine. L'effetto di un metodo di fusione può risultare notevolmente diverso a seconda del colore dell'immagine sottostante e del tipo di metodo di fusione applicato.

 <i>Immagine originale</i>	 <i>Livello</i>	 <i>Scurisci</i>
 <i>Moltiplica</i>	 <i>Schiarisci</i>	 <i>Schermo</i>

 Sovrapponi	 Luce intensa	 Aggiungi
 Sottrai	 Differenza	 Inverti

Applicare un metodo di fusione

[Torna all'inizio](#)

Per applicare fusioni ai clip filmato selezionati, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà.

Nota: non potete applicare diversi metodi di fusione a simboli grafici diversi, perché più simboli grafici vengono riuniti in un'unica forma quando si pubblica il file SWF.

1. Sullo stage, selezionate l'istanza del clip filmato a cui applicare il metodo di fusione.
2. Per regolare il colore e la trasparenza dell'istanza del clip filmato, utilizzate il menu a comparsa Colore del pannello Proprietà.
3. Selezionate un metodo di fusione per i clip filmato dal menu a comparsa Fusione della finestra di ispezione Proprietà. Il metodo di fusione viene applicato all'istanza del clip filmato selezionato.
4. Verificate che il metodo di fusione selezionato sia appropriato per l'effetto che desiderate ottenere.

Per ottenere l'effetto desiderato, provate sia le impostazioni del colore e della trasparenza del clip filmato sia i diversi metodi di fusione.

Altro materiale di riferimento

[Torna all'inizio](#)

Le risorse seguenti forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso delle fusioni in Flash Professional:

- [Graphic Effects Learning Guide for Flash CS4 Professional](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disposizione degli oggetti

[Impilare gli oggetti](#)
[Allineare gli oggetti](#)
[Raggruppare gli oggetti](#)
[Modificare un gruppo o un oggetto all'interno di un gruppo](#)
[Dividere gruppi e oggetti](#)

Impilare gli oggetti

[Torna all'inizio](#)

All'interno di un livello, Flash impila gli oggetti in base all'ordine di creazione, posizionando in cima l'oggetto creato più recentemente. L'ordine di impilamento degli oggetti ne determina l'aspetto quando sono sovrapposti. Potete cambiare l'ordine di impilamento degli oggetti in qualsiasi momento.

Le linee e le forme disegnate appaiono sempre sotto i gruppi e i simboli impilati. Per spostarle in cima, dovete raggrupparle o trasformarle in simboli.

Anche i livelli influiscono sull'ordine di impilamento. Tutto il contenuto del livello 2 viene posizionato davanti a tutto il contenuto del livello 1 e così via. Per cambiare l'ordine dei livelli, trascinate in una nuova posizione il nome del livello nella finestra Linea temporale.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Elabora > Disponi > Porta in primo piano** o **Porta dietro** per spostare l'oggetto o il gruppo all'inizio o alla fine dell'ordine di impilamento.
 - Selezionate **Elabora > Disponi > Porta avanti** o **Sposta dietro** per spostare l'oggetto o il gruppo in avanti o indietro di una posizione nell'ordine di impilamento.

In caso di selezione di più gruppi, questi si spostano dietro o davanti a tutti i gruppi non selezionati, mantenendo comunque l'ordine reciproco.

Allineare gli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Allinea consente di allineare gli oggetti selezionati lungo l'asse orizzontale o verticale. Potete allineare gli oggetti verticalmente lungo il bordo destro, il centro o il bordo sinistro degli oggetti selezionati oppure orizzontalmente lungo il bordo superiore, il centro o il bordo inferiore degli oggetti selezionati.

Per un'esercitazione sugli strumenti di layout in Flash, vedete [Uso degli strumenti di layout](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it) nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

1. Selezionate gli oggetti da allineare.
2. Selezionate **Finestra > Allinea**.
3. Per applicare le modifiche di allineamento in base alle dimensioni dello stage, selezionate **Allo stage**.
4. Per modificare l'oggetto selezionato, selezionate i pulsanti di allineamento.

Raggruppare gli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per gestire degli elementi come un unico oggetto, raggruppateli. Ad esempio, dopo la creazione di un disegno, potete raggruppare gli elementi del disegno in modo da poter selezionare e spostare facilmente l'intero disegno.

Quando si seleziona un gruppo, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le coordinate x e y del gruppo e le sue dimensioni in pixel.

Potete modificare i gruppi senza separarli. Potete inoltre selezionare un singolo oggetto in un gruppo per la modifica senza separare gli oggetti.

❖ Selezionate gli oggetti da raggruppare. Potete selezionare forme, altri gruppi, simboli, testo e così via.

- Per raggruppare gli oggetti, selezionate **Elabora > Raggruppa** oppure premete **Ctrl+G** (Windows) o **Comando+G** (Macintosh).
- Per separare gli oggetti, selezionate **Elabora > Separa** oppure premete **Ctrl+Maiusc+G** (Windows) o **Comando+Maiusc+G** (Macintosh).

Modificare un gruppo o un oggetto all'interno di un gruppo

[Torna all'inizio](#)

1. Una volta selezionato un gruppo, scegliete **Modifica > Modifica selezionato** oppure fate doppio clic sul gruppo con lo strumento Selezione.

Tutto il contenuto della pagina che non fa parte del gruppo viene disattivato, a indicare che non è possibile accedervi.

2. Modificate qualsiasi elemento all'interno del gruppo.
3. Selezionate Modifica > Modifica tutto oppure fate doppio clic su un punto vuoto dello stage con lo strumento Selezione.

Flash annulla il raggruppamento e potete modificare altri elementi sullo stage.

Dividere gruppi e oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per separare gruppi, istanze e bitmap in elementi non raggruppati e modificabili, dovete dividerli. La divisione riduce notevolmente le dimensioni file delle immagini importate.

Sebbene sia possibile selezionare Modifica > Annulla immediatamente dopo aver diviso un gruppo o un oggetto, la divisione non è interamente reversibile, ma influisce sugli oggetti nel modo seguente:

- Separa il collegamento dell'istanza di un simbolo dal simbolo principale.
- Elimina tutti i fotogrammi in un simbolo animato, meno quello corrente.
- Converte una bitmap in un riempimento.
- Inserisce ciascun carattere in un blocco di testo separato quando viene applicata ai blocchi di testo.
- Converte i caratteri in contorni quando viene applicata a un singolo carattere.

Non confondete il comando Dividi con il comando Separa. Quest'ultimo separa gli oggetti raggruppati, riportando gli elementi raggruppati allo stato precedente il raggruppamento. Non divide bitmap, istanze o testo, né converte il testo in contorni.

1. Selezionate il gruppo, la bitmap o il simbolo da dividere.
2. Selezionate Elabora > Dividi.

Nota: la divisione di simboli animati o di gruppi all'interno di un'animazione interpolata non è consigliata e può produrre risultati imprevedibili. La divisione di simboli complessi o di grandi blocchi di testo può richiedere molto tempo. Può essere necessario aumentare la memoria assegnata all'applicazione per dividere correttamente oggetti complessi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Dividere il testo TLF](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Colore

Pannello Colore

Tavolozze di colori

Creare o modificare un colore uniforme

Duplicare, eliminare e cancellare i colori

I modelli colore descrivono i colori visualizzati e usati nella grafica digitale. Ogni modello, ad esempio RGB, HSB o CMYK, rappresenta un metodo diverso di descrivere e classificare il colore. I modelli di colore usano valori numerici per rappresentare lo spettro visibile del colore. Lo spazio colore, o spazio colorimetrico, è una variante del modello di colore e include una gamma (intervallo) specifica di colori. All'interno del modello RGB, ad esempio, vi sono diversi spazi cromatici: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Nonostante questi tre spazi definiscano il colore usando gli stessi tre assi (R, G e B), le gamme corrispondenti sono diverse.

Quando lavorate con i colori in un elemento grafico, in sostanza regolate valori numerici all'interno del file. È facile considerare un colore come un numero. Tuttavia, questi valori numerici non rappresentano colori assoluti, ma hanno un significato solo all'interno dello spazio colorimetrico della periferica di riproduzione.

Dal momento che ogni periferica ha un proprio spazio cromatico, può riprodurre solo i colori della gamma di tale spazio. Quando trasferite un'immagine da una periferica all'altra, i colori possono variare perché le periferiche interpretano i valori RGB o HSB in base al proprio spazio colorimetrico. Ad esempio, non potete ottenere la corrispondenza perfetta tra i colori visualizzati su un monitor e quelli riprodotti con una stampante desktop. Le stampanti usano lo spazio cromatico CMYK, mentre i monitor lo spazio RGB. Pertanto le gamme sono diverse. Alcuni colori stampati non possono essere visualizzati su un monitor e alcuni colori visualizzati su un monitor non possono essere stampati su carta.

Quando create dei colori da utilizzare nei documenti Flash, tenete presente che anche se è impossibile ottenere una corrispondenza perfetta di tutti i colori su dispositivi diversi, potete raggiungere ottimi risultati se prendete in considerazione le capacità di visualizzazione grafica dei dispositivi utilizzati dagli utenti a cui vi rivolgete.

Adobe® Flash® Professional consente di applicare, creare e modificare i colori mediante il modello di colore RGB o HSB. È possibile selezionare i colori da applicare al tratto o al riempimento dell'oggetto che desiderate creare o a un oggetto già esistente sullo stage utilizzando la tavolozza predefinita o una tavolozza creata dall'utente.

Quando applicate un colore del tratto a una forma, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Applicare un colore uniforme, un gradiente o una bitmap al riempimento della forma. Per utilizzare una bitmap come riempimento di una forma, dovete importarla nel file corrente. Selezionate qualsiasi colore uniforme e gradiente, nonché lo stile e il peso (spessore) del tratto.
- Creare una forma contornata priva di riempimento utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Creare una forma piena priva di contorno utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Applicare un riempimento di colore uniforme al testo.

Il pannello Colore consente di creare e modificare colori uniformi e riempimenti con gradiente nelle modalità RGB e TSL.

Per accedere al selettore colore di sistema, selezionate l'icona Selettore colore  dal controllo Colore tratto o Colore riempimento del pannello Colore, del pannello Strumenti o della finestra di ispezione Proprietà di una forma.

Pannello Colore

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Colore consente di modificare la tavolozza dei colori di un file FLA e di cambiare il colore di tratti e riempimenti, effettuando le seguenti operazioni:

- Importare, esportare, cancellare o modificare la tavolozza di colori di un file FLA tramite il pannello Campioni colore.
- Selezionare i colori nella modalità Esadecimale.
- Creare gradienti a più colori.
- Utilizzare i gradienti per creare un'ampia gamma di effetti, ad esempio per creare l'illusione della profondità in un oggetto bidimensionale.

Il pannello Colore contiene i controlli seguenti:

Colore tratto Modifica il colore del tratto, del bordo o dell'oggetto grafico.

Colore di riempimento Modifica il colore del riempimento. Il riempimento è l'area di colore che riempie completamente la forma.

Menu Tipo di colore Cambia lo stile del riempimento:

Nessuno Rimuove il riempimento.

Tinta unita Colore Offre un riempimento uniforme in un unico colore.

Gradiente lineare Produce un gradiente che si dissolve e trasforma lungo un percorso lineare.

Gradiente radiale Produce un gradiente che si dissolve e trasforma verso l'esterno in un percorso circolare rispetto a un punto focale centrale.

Riempimento bitmap Consente di sovrapporre all'area di riempimento selezionata un'immagine bitmap scelta dall'utente. Quando si seleziona Bitmap, una finestra di dialogo consente di selezionare un'immagine bitmap nel computer locale e di aggiungerla alla libreria. Potete applicare questa immagine bitmap come riempimento; l'aspetto è simile a un motivo a mosaico al cui interno l'immagine viene ripetuta.

HSB Consente di modificare i valori di tonalità, saturazione e luminosità in un riempimento.

RGB Consente di modificare la densità dei colori rosso, verde e blu (RGB) in un riempimento.

Alfa Imposta l'opacità di un riempimento uniforme o il cursore attualmente selezionato di un riempimento con gradiente. Un valore alfa di 0% crea un riempimento invisibile (trasparente); un valore alfa pari a 100% crea un riempimento opaco.

Campione di colore corrente Visualizza il colore selezionato. Se si seleziona un tipo di riempimento con gradiente (Lineare o Radiale) dal menu Tipo, il campione di colore corrente visualizza le transizioni di colore all'interno del gradiente creato.

Selettore colore di sistema Consente di selezionare visivamente un colore. Fate clic sul selettore colore di sistema e trascinate il mirino finché non si trova il colore desiderato.

Esadecimale Visualizza il valore esadecimale del colore corrente. Per cambiare il colore mediante il valore esadecimale, digitate un nuovo valore. I valori esadecimali dei colori sono combinazioni alfanumeriche di 6 caratteri che rappresentano un colore.

Flusso Consente di controllare i colori applicati oltre i limiti di un gradiente lineare o radiale.

Estendi Colore (Predefinito) Applica i colori specificati oltre il limite del gradiente.

Rifletti Colore Fa in modo che i colori con gradiente riempiano la forma con un effetto di specchio riflettente. I gradienti specificati vengono ripetuti dall'inizio alla fine del gradiente, quindi vengono ripetuti nella sequenza opposta dalla fine all'inizio del gradiente, e ancora dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.

Ripeti Colore Ripete il gradiente dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.

Nota: le modalità di Limite sono supportate solo in Adobe Flash Player 8 e versioni successive.

RGB lineare Crea un gradiente lineare o radiale compatibile con SVG (Scalable Vector Graphics).

Tavolozze di colori

[Torna all'inizio](#)

Ogni file Flash Professional contiene la propria tavolozza di colori, memorizzata nel documento Flash Professional. Questa tavolozza viene visualizzata in Flash Professional sotto forma di campioni di colore nei controlli Colore di riempimento e Colore tratto e nel pannello Campioni colore. La tavolozza predefinita è la tavolozza web-safe a 216 colori. Per aggiungere colori alla tavolozza corrente, utilizzate il pannello Colore.

Potete importare ed esportare tavolozze di colori sia con gradiente che uniformi da un file Flash Professional all'altro, nonché da Flash Professional ad altre applicazioni.

Tavolozza predefinita e tavolozza web-safe

Potete salvare la tavolozza corrente come tavolozza predefinita, sostituire la tavolozza corrente con quella predefinita specificata per il file oppure caricare la tavolozza web-safe per sostituire quella corrente.

- Per caricare o salvare la tavolozza predefinita, nel pannello Campioni colore selezionate uno dei seguenti comandi dal menu nell'angolo superiore destro:

Carica colori predefiniti Sostituisce la tavolozza corrente con quella predefinita.

Salva come predefiniti Salva la tavolozza di colori corrente come predefinita. La nuova tavolozza predefinita viene utilizzata quando create nuovi file.

- Per caricare la tavolozza web-safe a 216 colori, nel pannello Campioni colore selezionate Web 216 dal menu nell'angolo superiore destro.

Ordinare i colori della tavolozza per tonalità

Per semplificare l'individuazione di un colore, potete ordinare i colori della tavolozza per tonalità.

❖ Nel pannello Campioni colore, selezionate Ordina per colore dal menu nell'angolo superiore destro.

Importare ed esportare le tavolozze di colori

Per importare ed esportare colori e gradienti RGB da un file Flash Professional all'altro, utilizzate i file Gruppo colori Flash Professional (file CLR). Per importare ed esportare tavolozze di colori RGB, utilizzate i file Tavola colori (file ACT). Potete anche importare tavolozze di colori, ma non gradienti, dai file GIF. Non è possibile importare o esportare gradienti da file ACT.

Importare una tavolozza di colori

1. Nel pannello Campioni colore, selezionate uno dei comandi descritti di seguito dal menu nell'angolo superiore destro:

- L'opzione Aggiungi colori aggiunge i colori importati alla tavolozza corrente.
- L'opzione Sostituisci colori sostituisce la tavolozza corrente con i colori importati.

2. Accedete al file desiderato, selezionatelo e fate clic su OK.

Esportare una tavolozza di colori

1. Nel pannello Campioni colore, selezionate Salva colori dal menu nell'angolo superiore destro e immettete un nome per la tavolozza di colori.
2. Come tipo di file da specificare in Salva come (Windows) o Formato (Macintosh), selezionate Gruppo colori Flash o Tavola colori. Fate clic su Salva.

[Torna all'inizio](#)

Creare o modificare un colore uniforme

Il pannello Colore consente di modificare qualsiasi colore. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. Potete selezionare i colori nelle modalità RGB o TSL oppure espandere il pannello per usare la modalità Esadecimale. Potete inoltre specificare un valore alfa per definire il grado di trasparenza di un colore nonché selezionare un colore dalla tavolozza dei colori esistente.

Potete ingrandire il pannello Colore per visualizzare i seguenti elementi: un'area dei colori in sostituzione della barra, un campione di colore separato indicante il colore corrente e quello precedente nonché un cursore per la luminosità, che consente di modificare la luminosità del colore in tutte le modalità di colore.

1. Per applicare il colore a un'immagine esistente, selezionate uno o più oggetti sullo stage e scegliete Finestra > Colore.
2. Fate clic sull'icona del tratto o del riempimento per specificare l'attributo da modificare.

Nota: fate clic sull'icona e non sul controllo dei colori, che determina l'apertura del selettore Colora.

3. Se al punto 3 avete selezionato l'icona del riempimento, verificate che nel menu Tipo sia selezionato Uniforme.
4. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un colore, fate clic sull'area del colore desiderato nel pannello Colore. Per regolare la luminosità del colore, trascinate il cursore Luminosità.

Nota: per creare colori diversi dal bianco o dal nero, accertatevi che il cursore non sia posizionato su uno dei due estremi.

- Immettete i valori dei colori nelle relative caselle: Rosso, Verde e Blu per la visualizzazione RGB, i valori di tonalità, saturazione e luminosità per la visualizzazione TSL oppure i valori esadecimali per la visualizzazione esadecimale. Immettete un valore alfa per specificare il grado di trasparenza, da 0 per la trasparenza completa a 100 per l'opacità completa.
- Per ritornare alle impostazioni di colore predefinite, cioè bianco e nero (tratto nero e riempimento bianco), fate clic sul pulsante Bianco e nero .
- Per invertire i colori di riempimento e tratto, fate clic sul pulsante Scambia colori .
- Se non desiderate applicare alcun colore al riempimento o al tratto, fate clic sul pulsante Nessun colore .

Nota: questa opzione non può essere applicata a un oggetto esistente. In alternativa, selezionate il tratto o riempimento esistente e cancellatelo.

- Fate clic sul controllo Colore tratto o Colore riempimento e selezionate un colore.
5. Per aggiungere il nuovo colore all'elenco di campioni di colore del documento corrente, selezionate Aggiungi campione dal menu nell'angolo superiore destro.

[Torna all'inizio](#)

Duplicare, eliminare e cancellare i colori

Potete duplicare i colori nella tavolozza, eliminare singoli colori oppure cancellare tutti i colori dalla tavolozza.

- Per duplicare o eliminare un colore, selezionate Finestra > Campioni colore, fate clic sul colore da duplicare o eliminare, quindi selezionate Duplica campione o Elimina campione dal menu del pannello. Quando duplicate un campione, viene visualizzata l'icona del secchio di vernice. Fate clic nell'area vuota del pannello Campioni con il secchio di vernice per creare un duplicato del colore selezionato.
- Per cancellare tutti i colori dalla tavolozza, nel pannello Campioni colore selezionate Cancella colori dal menu del pannello. Vengono rimossi tutti i colori a eccezione del bianco e del nero.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Conversione di grafica tra i formati vettoriale e bitmap (solo CS5.5)

Vantaggi dei formati vettoriale e bitmap

[Eseguire il rendering bitmap di un'istanza sullo stage](#)

[Creare una bitmap da una selezione sullo stage](#)

[Video ed esercitazioni](#)

Vantaggi dei formati vettoriale e bitmap

[Torna all'inizio](#)

Per le definizioni di grafica vettoriale e bitmap, vedete Grafica bitmap e vettoriale.

Le immagini vettoriali presentano i seguenti vantaggi:

- File di dimensioni più ridotte
- Scalabilità senza perdita di fedeltà

Le immagini bitmap presentano i seguenti vantaggi:

- Prestazioni di rendering migliori
- Richiedono una velocità della CPU inferiore
- Maggiormente adatte per dispositivi mobili con processori più lenti

Eseguire il rendering bitmap di un'istanza sullo stage

[Torna all'inizio](#)

L'opzione Esporta come bitmap consente di eseguire il rendering di simboli di clip filmato e pulsante come bitmap sullo stage durante la fase di creazione. Flash usa queste bitmap anche durante la pubblicazione di un file SWF. Le prestazioni di riproduzione sono più veloci rispetto all'opzione Memorizza in cache come bitmap, poiché evita che Flash Player debba eseguire la conversione in fase di runtime. Il rendering sui dispositivi con prestazioni più lente risulta quindi migliore.

Dopo avere selezionato l'opzione Esporta come bitmap, potete comunque fare doppio clic sull'istanza per selezionarne il simbolo. Le modifiche vengono quindi applicate alle bitmap sullo stage.

Potete utilizzare l'opzione Esporta come bitmap per i clip filmato contenenti forme, testo e oggetti 3D.

1. Selezionate un'istanza di clip filmato o pulsante sullo stage.
2. Nella sezione Visualizza della finestra di ispezione Proprietà, scegliete Esporta come bitmap dal menu Rendering.
3. Scegliete un'opzione dal menu Sfondo (sotto il menu Rendering).
 - Trasparente
 - Opaco - consente di specificare un colore di sfondo per la bitmap.

Nota: quando per le istanze di clip filmato viene eseguito il rendering come bitmap sullo stage, viene rasterizzato solo il primo fotogramma del clip filmato. Flash mantiene tutte le proprietà dell'istanza del clip filmato nel primo fotogramma, incluso l'eventuale codice ActionScript nel fotogramma 1. Esporta come bitmap viene disabilitata anche per i simboli interpolati.

Creare una bitmap da una selezione sullo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete creare una bitmap e aggiungerla alla libreria tramite il comando Converti in bitmap.

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Scegliete **Elabora > Converti in bitmap**.

Flash converte la selezione in una bitmap, la aggiunge alla libreria e sostituisce la selezione sullo stage con un'istanza della bitmap.

La risoluzione della bitmap è a 24 bit con un canale alfa. Il formato predefinito è PNG. Potete cambiare il formato in JPEG nelle proprietà della bitmap nel pannello Libreria.

Non potete modificare la bitmap in Flash Pro, ma potete farlo in Photoshop o un altro editor di immagini, quindi reimportarla in Flash Pro.

Video ed esercitazioni

[Torna all'inizio](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (2:06, Adobe TV)
 - Video: [Flash Professional CS5.5 - Symbol Rasterization](#) (1:46, Adobe TV)
-



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno in Flash

Informazioni sul disegno

Modalità di disegno e oggetti grafici

Informazioni sul disegno

[Torna all'inizio](#)

Gli strumenti di disegno disponibili in Adobe® Flash® Professional consentono di creare e modificare le linee e le forme delle immagini contenute nei documenti. Le linee e le forme che create in Flash Professional sono tutti elementi di grafica vettoriale leggera, che consente di ottenere file FLA di dimensioni contenute.

Prima di iniziare a disegnare e colorare in Flash Professional, è importante comprendere in che modo in Flash Professional vengono create immagini e in che modo il disegno, la colorazione e la modifica di forme può influire su altre forme presenti nello stesso livello.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare gli strumenti di disegno in Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- [Using the drawing tools \(1:55\)](#)
- [Using the drawing tools \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Object and merge drawing \(2:09\)](#)

Grafica bitmap e vettoriale

I computer visualizzano le immagini in formato vettoriale o bitmap. Comprendere la differenza tra i due formati può essere utile per lavorare in modo più efficiente. Con Flash Professional potete creare e animare immagini vettoriali compatte. Flash Professional consente inoltre di importare e manipolare immagini bitmap e vettoriali create in altre applicazioni.

Immagini vettoriali

Le immagini vettoriali descrivono le immagini utilizzando linee e curve, denominate vettori, che includono anche proprietà relative al colore e alla posizione. L'immagine di una foglia, ad esempio, è descritta da punti attraverso i quali passano le linee che creano il contorno della foglia. Il colore della foglia è determinato dal colore del contorno e dell'area racchiusa dal contorno.



Linee nella grafica vettoriale.

Quando modificate un'immagine vettoriale, vengono di fatto modificate le proprietà delle linee e delle curve che ne descrivono la forma. È possibile spostare, ridimensionare, rimodellare e cambiare il colore delle immagini vettoriali senza modificare la qualità del loro aspetto. Le immagini vettoriali sono indipendenti dalla risoluzione, ossia possono essere visualizzate su dispositivi di output con risoluzioni diverse senza alcuna riduzione della qualità.

Immagini bitmap

La grafica bitmap descrive le immagini utilizzando punti colorati, denominati pixel, disposti su una griglia. Ad esempio, l'immagine di una foglia è descritta dalla posizione e dal colore specifici di ogni pixel della griglia, con un processo di creazione molto simile a quello di un mosaico.



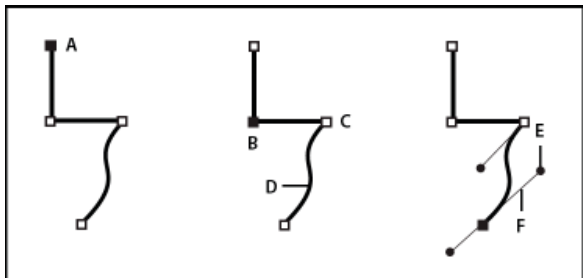
Pixel nella grafica bitmap.

Quando modificate immagini bitmap, vengono modificati i pixel anziché le linee e le curve. Le immagini bitmap variano con la risoluzione, in quanto i dati che descrivono l'immagine sono fissati a una griglia di dimensioni specifiche. La modifica di un'immagine bitmap può cambiarne la qualità dell'aspetto. In particolare, il ridimensionamento delle immagini bitmap può rendere irregolari i bordi dell'immagine poiché i pixel all'interno della griglia vengono ridistribuiti. La visualizzazione delle immagini bitmap su un dispositivo di output con una risoluzione inferiore rispetto a quella dell'immagine ne riduce la qualità.

Tracciati

Ogni volta che disegnatte una linea o una forma in Flash, viene creata una linea denominata tracciato. Un tracciato è composto da uno o più segmenti retti o curvi. L'inizio e la fine di ogni segmento sono contrassegnati da punti di ancoraggio, analoghi per funzione a puntine che fissano una cordicella in posizione. Un tracciato può essere chiuso (ad esempio un cerchio) o aperto, con punti terminali riconoscibili (ad esempio una linea ondulata). linee:rimodellazione

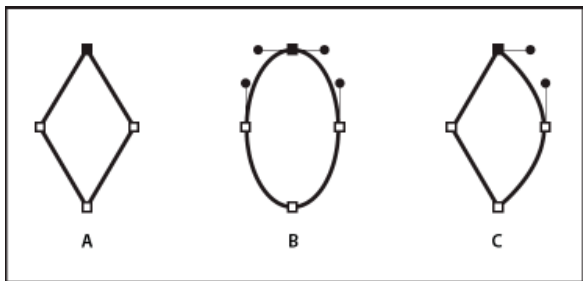
Potete modificare la forma di un tracciato trascinandone i punti di ancoraggio, i punti di direzione alla fine delle linee di direzione che vengono visualizzate in corrispondenza dei punti di ancoraggio o lo stesso segmento del tracciato.



Componenti di un tracciato

A. Punto terminale selezionato (pieno) **B.** Punto di ancoraggio selezionato **C.** Punto di ancoraggio non selezionato **D.** Segmento tracciato curvilineo **E.** Punto di direzione **F.** Linea di direzione.

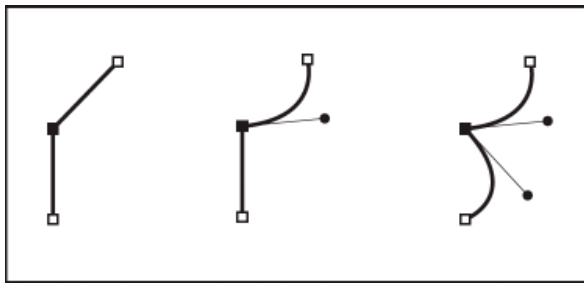
I tracciati possono avere due tipi di punti di ancoraggio: punti d'angolo e punti curva. In corrispondenza di un punto d'angolo il tracciato cambia bruscamente direzione. In corrispondenza di un punto curva, i segmenti di tracciato si uniscono in una curva continua. Potete disegnare un tracciato con qualsiasi combinazione di punti d'angolo e punti curva. Se usate un punto di tipo errato, potete cambiarlo in un secondo momento.



Punti di un tracciato

A. Quattro punti d'angolo **B.** Quattro punti curva **C.** Combinazione di punti d'angolo e punti curva.

Un punto d'angolo può collegare due segmenti retti o curvi; un punto curva collega sempre due segmenti curvi.



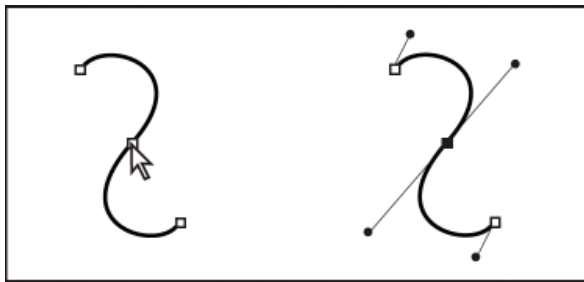
Un punto d'angolo può collegare sia segmenti retti che curvi.

Nota: prestate attenzione a non confondere i punti d'angolo e i punti curva con i segmenti retti e curvi.

Il profilo di un tracciato è detto tratto. Un colore o una sfumatura applicato all'area interna di un tracciato aperto o chiuso è detto riempimento. Un tratto può essere caratterizzato da uno spessore, da un colore e da un motivo di tratteggio. Dopo avere creato un tracciato o una forma, potete modificare le caratteristiche del tratto e del riempimento.

Linee e punti di direzione

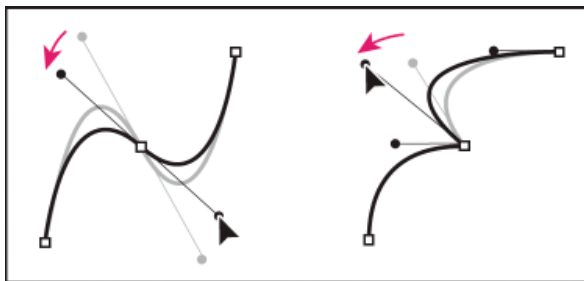
Quando si seleziona un punto di ancoraggio che collega segmenti curvi (o si seleziona il segmento stesso), in corrispondenza dei punti di ancoraggio dei segmenti di collegamento vengono visualizzate maniglie di direzione formate da linee di direzione che terminano in punti di direzione. L'angolo e la lunghezza delle linee di direzione determinano la forma e le dimensioni dei segmenti curvi. Lo spostamento dei punti di direzione cambia la forma delle curve. Le linee di direzione non vengono visualizzate nel risultato finale.



Dopo che avete selezionato un punto di ancoraggio (a sinistra), le linee di direzione appaiono su tutti i segmenti curvi collegati dal punto di ancoraggio (a destra).

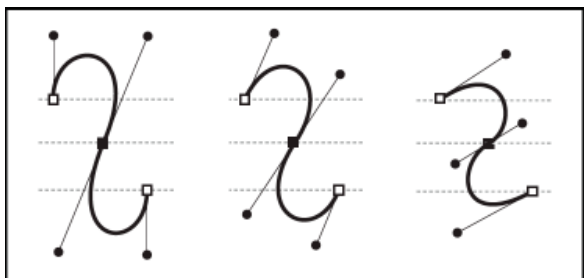
Un punto curva ha sempre due linee di direzione che si spostano insieme come una singola unità retta. Quando spostate una linea di direzione su un punto curva, i segmenti curvi su entrambi i lati del punto vengono regolati contemporaneamente, mantenendo una curva continua in corrispondenza di quel punto di ancoraggio.

Un punto d'angolo può invece avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo. Le linee di direzione dei punti d'angolo mantengono l'angolo usando differenti angolature. Se invece spostate una linea direzionale in corrispondenza di un punto d'angolo, vengono regolate soltanto le curve dello stesso lato della linea direzionale.



Regolazione delle linee di direzione su un punto curva (a sinistra) e su un punto d'angolo (a destra).

Le linee di direzione sono sempre tangenti alla curva (perpendicolari al raggio della curva) in corrispondenza dei punti di ancoraggio. L'angolo di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva, mentre la lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.



Lo spostamento e il ridimensionamento delle linee di direzione cambiano l'inclinazione delle curve.

Modalità di disegno e oggetti grafici

In Flash Professional potete creare diversi tipi di oggetti grafici mediante diverse modalità e strumenti di disegno, ciascuno dei quali presenta vantaggi e svantaggi. Se avete familiarità con le funzionalità dei diversi tipi di oggetti grafici, potete decidere in modo adeguato quali tipi di oggetti sono più adatti per il vostro lavoro.

Nota: in Flash Professional, gli oggetti grafici sono elementi che vengono inseriti nello stage. Flash consente di spostare, copiare, eliminare, trasformare, impilare, allineare e raggruppare gli oggetti grafici. gli oggetti grafici in Flash sono diversi dagli oggetti di ActionScript®, in quanto questi ultimi fanno parte del linguaggio di programmazione ActionScript. Le due accezioni del termine oggetto, pertanto, non sono da confondere. Per ulteriori informazioni sugli oggetti nel linguaggio di programmazione, vedete Informazioni sui tipi di dati in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) o [Tipi di dati](#) in Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare gli strumenti di disegno in Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- [Object and merge drawing \(2:09\)](#)
- [Using the drawing tools \(CS3\) \(5:03\)](#)

Modalità Disegno unione

Con la modalità di disegno predefinita le forme disegnate vengono automaticamente unite nel momento in cui vengono sovrapposte. Quando disegnate forme che si sovrappongono l'una all'altra nello stesso livello, la forma superiore "ritaglia" l'area della forma sottostante. In questo senso il disegno di forme costituisce una modalità di disegno distruttiva. Se ad esempio disegnate un cerchio e quindi gli sovrapponetene un cerchio più piccolo, selezionate quest'ultimo e lo spostate, la porzione del primo cerchio su cui era stato sovrapposto il secondo viene rimossa.

Quando una forma comprende sia un tratto che un riempimento, questi vengono considerati elementi grafici separati, spostabili e selezionabili in modo indipendente.



Le forme create mediante il modello Disegno unione si uniscono tra loro quando vengono sovrapposte. La selezione di una forma e il suo spostamento hanno come risultato la modifica della forma sovrapposta.

Accedere alla modalità Disegno unione

1. Selezionate l'opzione Disegno unione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate uno strumento di disegno nel pannello Strumenti e disegnatelo sullo stage

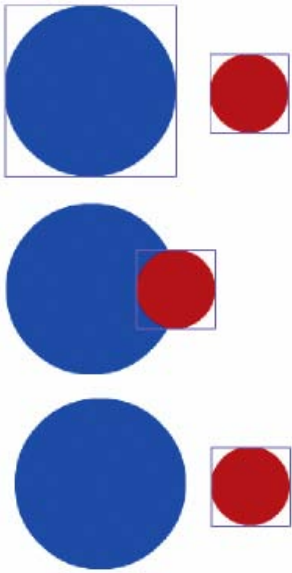
Nota: per impostazione predefinita, in Flash Professional viene utilizzata la modalità Disegno unione.

Modalità Disegno oggetto

Consente di creare forme dette *oggetti di disegno*, ovvero oggetti grafici separati che non vengono automaticamente uniti se vengono sovrapposti. In questo modo potete sovrapporre le forme senza alterarne l'aspetto nel momento in cui decidete di separarle o riordinarle. In Flash Professional ogni forma viene creata come oggetto separato, gestibile individualmente.

Quando uno strumento di disegno si trova in modalità Disegno oggetto, le forme create sono autonome. Il tratto e il riempimento di una forma non sono elementi separati e le forme che si sovrappongono non si alterano l'una con l'altra. Quando selezionate una forma creata con la modalità Disegno oggetto, in Flash Professional la forma viene circondata con un riquadro di delimitazione rettangolare che la identifica.

Nota: potete impostare preferenze per la sensibilità del contatto in caso di selezione delle forme create in modalità Disegno oggetto.



Le forme create in modalità Disegno oggetto restano oggetti separati gestibili individualmente.

Accedere alla modalità Disegno oggetto

Per disegnare forme utilizzando la modalità Disegno oggetto, dovete attivarla esplicitamente.

1. Selezionate uno strumento di disegno che supporti la modalità Disegno oggetto (Matita, Linea, Penna, Pennello, Ovale, Rettangolo e Poligono).
2. Selezionate il pulsante Disegno oggetto  nella categoria Opzioni del pannello Strumenti oppure premete il tasto J per alternare le modalità Disegno unione e Disegno oggetto. Il pulsante Disegno oggetto consente di passare dalla modalità Disegno oggetto alla modalità Disegno unione e viceversa. Potete impostare le preferenze per la sensibilità del contatto in caso di selezione delle forme create con la modalità Disegno oggetto.
3. Disegnate sullo stage.

Convertire una forma creata in modalità Disegno unione in una forma della modalità Disegno oggetto

1. Selezionate la forma sullo stage.
2. Per convertirla in una forma della modalità Disegno oggetto, selezionate **Elabora > Combina oggetti > Unione**. Dopo la conversione, la forma viene trattata come un oggetto di disegno basato su vettori il cui aspetto non viene alterato a seguito dell'interazione con altre forme.

Nota: per unire due o più forme in un'unica forma basata sull'oggetto, utilizzate il comando **Unione**.

Oggetti di base

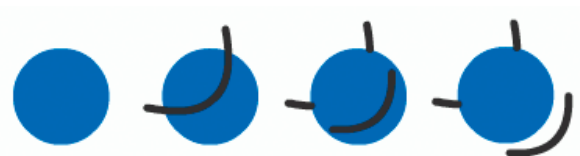
Gli oggetti di base sono forme le cui caratteristiche possono essere regolate nella finestra di ispezione Proprietà. Potete controllare in modo preciso le dimensioni, il raggio dell'angolo e altre proprietà della forma in qualsiasi momento dopo averla creata senza doverla ridisegnare da capo.

Sono disponibili due tipi di forme di base: rettangolo e ovale.

1. Selezionate lo strumento rettangolo di base  o Ovale di base  nel pannello Strumenti.
2. Disegnate sullo stage.

Sovrapposizione di forme

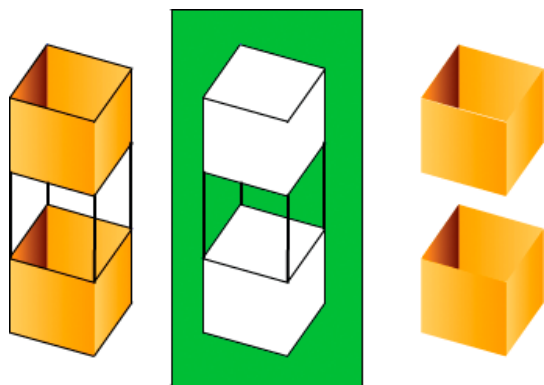
Quando disegnate una linea su un'altra linea o su una forma colorata in modalità Disegno unione, le linee sovrapposte vengono suddivise in segmenti in corrispondenza dei punti di intersezione. Potete utilizzare lo strumento Selezione per selezionare, spostare e rimodellare i singoli segmenti.



Un riempimento, un riempimento attraversato da una linea e i tre segmenti creati dalla suddivisione della linea.

Quando disegnate sopra forme e linee, la porzione sottostante viene sostituita da ciò che è sovrastante. Parti con lo stesso colore vengono unite. Parti di colore diverso rimangono distinte. Potete utilizzare queste funzioni per creare maschere, ritagli e altre immagini in negativo. Ad esempio, il

ritaglio illustrato di seguito è stato creato spostando l'immagine dell'aquilone separata sulla forma di colore verde, deselegionando l'aquilone e quindi rimuovendo dalla forma di colore verde le aree occupate dall'aquilone.



Creazione di un ritaglio con l'immagine di un aquilone.

Per evitare di alterare inavvertitamente le forme e le linee sovrapponendole, potete raggrupparle o separarle usando i livelli.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno di modelli con lo strumento di disegno Decorazione

Applicare l'effetto Pennello simmetria
Applicare l'effetto Riempimento griglia
Applicare l'effetto Riempimento a rampicante
Applicare l'effetto Sistema particellare
Applicare l'effetto Pennello 3D
Applicare l'effetto Pennello edificio
Applicare l'effetto Pennello decorato
Applicare l'effetto Animazione fuoco
Applicare l'effetto Pennello fiamma
Applicare l'effetto Pennello fiore
Applicare l'effetto Pennello lampo
Applicare l'effetto Animazione fumo
Applicare l'effetto Pennello albero

Lo strumento di disegno Decorazione permette di creare forme geometriche e motivi di elevata complessità. Gli strumenti di disegno Decorazione utilizzano dei calcoli algoritmici noti come *disegno procedurale*.

Video ed esercitazioni

- Video: [Using the decorative drawing tools \(5:36\)](#)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco tool \(22:00\)](#)
- Video: [Using the Deco tool](#) (Lunghezza = 4:28, Peachpit.com)
- Jonathan Duran ha scritto un articolo approfondito dal titolo "Using the Deco tool and Spray Brush for creating complex, geometric patterns in Flash" (Uso dello strumento Decorazione e del pennello Spray per creare motivi geometrici complessi in Flash", disponibile all'indirizzo www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html).

Applicare l'effetto Pennello simmetria

[Torna all'inizio](#)

Usate l'effetto Pennello simmetria per disporre i simboli simmetricamente intorno a un punto centrale. Quando disegnate i simboli sullo stage, viene visualizzata una serie di maniglie, che potete utilizzare per controllare la simmetria aumentando il numero di simboli, aggiungendo ulteriori simmetrie o modificando l'effetto.

Utilizzate l'effetto Pennello simmetria per creare elementi dell'interfaccia utente circolari (ad esempio, un orologio analogico o un tachimetro) e pattern di vortici. Il simbolo predefinito dell'effetto Pennello simmetria è una forma di rettangolo nera senza tratto, di 25 x 25 pixel.

1. Selezionate lo strumento Disegno decorativo e quindi selezionate Pennello simmetria dal menu Effetto di disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà dello strumento Disegno decorativo, selezionate un colore di riempimento da utilizzare per la forma di rettangolo predefinita. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo personalizzato dalla libreria.

Potete utilizzare qualsiasi clip filmato o simbolo grafico della libreria con l'effetto Pennello simmetria. Queste particelle basate su simboli garantiscono un significativo controllo creativo sulle immagini create.

3. Le opzioni avanzate del Pennello simmetria sono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando selezionate Pennello simmetria dal menu a comparsa Effetto di disegno della finestra di ispezione Proprietà.

Ruota intorno Ruota le forme nella simmetria attorno a un punto fisso che specificate. Il punto di riferimento predefinito è il punto centrale della simmetria. Per ruotare l'oggetto attorno al punto centrale, trascinatelo con un movimento circolare.

Rifletti attraverso la linea Riflette le forme a uguale distanza in base a una linea invisibile che specificate.

Rifletti attraverso il punto Inserisce due forme a uguale distanza attorno a un punto fisso che specificate.

Traslazione griglia Crea una griglia utilizzando le forme nell'effetto Simmetria che disegnate. A ogni clic dello strumento Disegno decorativo sullo stage viene creata una griglia di forme. Modificate l'altezza e la larghezza di queste forme utilizzando le coordinate X e Y definite dalle maniglie del Pennello simmetria.

Verifica collisioni Impedisce che le forme presenti nell'effetto Simmetria che state disegnando entrino in collisione le une con le altre, a prescindere da quanto aumentiate il numero di istanze all'interno dell'effetto Simmetria. Deselezionate questa opzione per far sovrapporre le forme nell'effetto Simmetria.

4. Fate clic sullo stage nel punto in cui desiderate che venga visualizzata l'immagine del Pennello simmetria.
5. Utilizzate le maniglie del Pennello simmetria per modificare la dimensione della simmetria e il numero di istanze di simboli.

Applicare l'effetto Riempimento griglia

L'effetto Riempimento griglia consente di riempire lo stage, un simbolo o un'area chiusa con un simbolo della libreria. Dopo il disegno del Riempimento griglia sullo stage, se il simbolo con riempimento viene spostato o ridimensionato, il Riempimento griglia si sposta o si ridimensiona di conseguenza.

Usate l'effetto Riempimento griglia per creare una scacchiera, uno sfondo a mosaico o un'area o una forma con un pattern personalizzato. Il simbolo predefinito per l'effetto Simmetria è una forma di rettangolo nera senza tratto, 25 x 25 pixel.

1. Selezionate lo strumento Disegno decorativo e quindi selezionate Riempimento griglia dal menu Effetto di disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate un colore di riempimento per la forma di rettangolo predefinita. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo personalizzato dalla libreria.

Potete utilizzare fino a 4 clip filmato o simboli grafici della libreria con l'effetto Riempimento griglia. I simboli si alternano mentre Flash riempie la griglia.

3. Scegliete un layout per il riempimento griglia. Sono disponibili 3 opzioni per il layout.

Pattern a tessere I simboli vengono disposti in un semplice schema a griglia.

Pattern a mattoni I simboli vengono disposti in uno schema a griglia con offset orizzontale.

Pattern pavimento I simboli vengono disposti in uno schema a griglia con offset verticale.

4. Per consentire al riempimento di sovrapporsi al bordo del simbolo, della forma o dello stage che funge da contenitore, selezionate l'opzione Colora oltre il bordo.
5. Per consentire la distribuzione casuale dei simboli nella griglia, selezionate l'opzione Ordine casuale.
6. Potete specificare la spaziatura orizzontale e verticale e la scala della forma di riempimento. Dopo l'applicazione dell'effetto Riempimento griglia, non potete cambiare le opzioni avanzate nella finestra di ispezione Proprietà per modificare il pattern di riempimento.

Spaziatura orizzontale Specifica la distanza orizzontale in pixel tra i simboli utilizzati nel riempimento della griglia.

Spaziatura verticale Specifica la distanza verticale in pixel tra i simboli utilizzati nel riempimento della griglia.

Scala pattern Ingrandisce o restringe i simboli in senso orizzontale (lungo l'asse X) e verticale (lungo l'asse Y).

7. Fate clic sullo stage o all'interno della forma o del simbolo in cui desiderate visualizzare il Riempimento griglia.

Applicare l'effetto Riempimento a rampicante

L'effetto Riempimento a rampicante consente di riempire lo stage, un simbolo o un'area chiusa con un pattern a rampicante. Potete sostituire le foglie e i fiori con un'immagine personalizzata selezionando simboli dalla libreria. Il pattern risultante è contenuto in un clip filmato che a sua volta contiene i simboli che costituiscono il pattern.

1. Selezionate lo strumento Disegno decorativo e quindi selezionate Riempimento a rampicante dal menu Effetto di disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà dello strumento Disegno decorativo selezionate un colore di riempimento per le forme predefinite dei fiori e delle foglie. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo predefinito dalla libreria e sostituire uno o entrambi i simboli delle foglie e dei fiori.

Potete utilizzare qualsiasi clip filmato o simbolo grafico della libreria per sostituire i simboli predefiniti dei fiori e delle foglie con l'effetto Riempimento a rampicante.

3. Potete specificare la spaziatura orizzontale e verticale e la scala della forma di riempimento. Dopo l'applicazione dell'effetto Riempimento a rampicante, non potete cambiare le opzioni avanzate nella finestra di ispezione Proprietà per modificare il pattern di riempimento.

Angolo ramo Specifica l'angolo del pattern del ramo.

Colore ramo Specifica quale colore utilizzare per il ramo.

Scala pattern Eseguire la scala di un oggetto significa ingrandirlo o ridurlo orizzontalmente (lungo l'asse x) e verticalmente (lungo l'asse y).

Lunghezza segmento Specifica la lunghezza dei segmenti tra i nodi delle foglie e dei fiori.

Anima pattern Specifica che ogni iterazione dell'effetto viene disegnata in un nuovo fotogramma nella linea temporale. Questa opzione crea una sequenza animata fotogramma per fotogramma del pattern dei fiori mentre viene disegnato.

Passaggio fotogramma Specifica il numero di fotogrammi al secondo dell'effetto che disegnatte.

4. Fate clic sullo stage o all'interno della forma o del simbolo in cui desiderate visualizzare il Riempimento griglia.

Applicare l'effetto Sistema particellare

Utilizzando l'effetto Sistema particellare, potete creare animazioni di particelle con fuoco, acqua, bolle e altri effetti.

Per utilizzare l'effetto Sistema particellare:

1. Selezionate lo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Impostate le proprietà per l'effetto nel pannello Proprietà.
3. Fate clic sullo stage nel punto in cui desiderate che venga visualizzato l'effetto.

Flash crea un'animazione fotogramma per fotogramma dell'effetto particellare in base alle proprietà che avete impostato. Le particelle generate sullo stage sono contenute in un gruppo in ciascun fotogramma dell'animazione.

L'effetto Sistema particellare ha le proprietà seguenti:

Particella 1 Questo è il primo dei due simboli che potete assegnare per utilizzarli come particelle. Se non specificate un simbolo, viene utilizzato un quadratino nero. Scegliendo una grafica adeguata, potete generare effetti realistici e interessanti.

Particella 2 Questo è il secondo simbolo che potete assegnare come particella.

Lunghezza totale La durata dell'animazione in fotogrammi, a partire dal fotogramma corrente.

Generazione particelle Il numero di fotogrammi in cui le particelle vengono generate. Se il numero di fotogrammi è inferiore alla proprietà Lunghezza totale, lo strumento cessa di creare nuove particelle nei fotogrammi rimanenti, ma le particelle già generate continuano a essere animate.

Frequenza per fotogramma Il numero di particelle generate per fotogramma.

Durata Il numero di fotogrammi durante i quali una singola particella rimane visibile sullo stage.

Velocità iniziale La velocità con cui si muove ogni particella all'inizio della propria durata. Viene espressa in pixel per fotogramma.

Dimensione iniziale La dimensione di ogni particella all'inizio della propria durata.

Direzione iniziale minima Il valore minimo delle possibili direzioni di movimento di ogni particella all'inizio della propria durata. Viene espresso in gradi. Zero corrisponde alla direzione verso l'alto, 90 a destra, 180 in basso, 270 a sinistra e 360 di nuovo verso l'alto. Sono ammessi anche i numeri negativi.

Direzione iniziale massima Il valore massimo delle possibili direzioni di movimento di ogni particella all'inizio della propria durata. Viene espresso in gradi. Zero corrisponde alla direzione verso l'alto, 90 a destra, 180 in basso, 270 a sinistra e 360 di nuovo verso l'alto. Sono ammessi anche i numeri negativi.

Gravità Quando questo numero è positivo, le particelle cambiano direzione andando verso il basso e la loro velocità aumenta, come se stessero cadendo. Se invece il valore è negativo, le particelle cambiano direzione andando verso l'alto.

Velocità di rotazione I gradi di rotazione da applicare a ciascuna particella per ogni fotogramma.

Applicare l'effetto Pennello 3D

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello 3D permette di disegnare più istanze di un simbolo sullo stage, con una prospettiva 3D. Flash crea la prospettiva 3D riducendo le dimensioni dei simboli verso la parte alta dello stage (lo sfondo) e aumentandole vicino alla parte bassa (il primo piano). I simboli più vicini alla parte bassa dello stage vengono disegnati sopra quelli più prossimi alla parte alta, indipendentemente dall'ordine nel quale sono stati aggiunti.

Potete includere da 1 a 4 simboli nel motivo di disegno. Ciascuna istanza di simbolo che appare sullo stage è nel proprio gruppo. Potete disegnare direttamente sullo stage oppure all'interno di una forma o di un simbolo. Se il primo clic del pennello 3D avviene all'interno di una forma, il pennello 3D è attivo solo dentro quella forma.

Per utilizzare l'effetto Pennello 3D:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Pennello 3D dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Selezionate da 1 a 4 simboli da includere nel motivo di disegno.
4. Impostate le altre proprietà per l'effetto nella finestra di ispezione Proprietà. Verificate che la proprietà Prospettiva sia selezionata, per poter creare un effetto 3D.
5. Trascinate il puntatore sullo stage per iniziare a disegnare. Spostate il cursore verso la parte alta dello stage per disegnare istanze più piccole. Spostate il cursore verso la parte bassa dello stage per disegnare istanze più grandi.

L'effetto Pennello 3D ha le proprietà seguenti:

Oggetti massimi Il numero massimo di oggetti da disegnare.

Area spray La distanza massima dal cursore alla quale le istanze vengono disegnate.

Prospettiva Consente di attivare e disattivare l'effetto 3D. Per disegnare istanze di dimensioni uniformi, deselezionate questa opzione.

Scala distanza Questa proprietà determina l'intensità dell'effetto prospettiva 3D. Aumentate il valore se volete incrementare il ridimensionamento determinato dallo spostamento del cursore verso l'alto o verso il basso.

Raggio di scala casuale Questa proprietà consente di determinare casualmente il ridimensionamento per ciascuna istanza. Aumentate il valore se volete incrementare la gamma di valori di ridimensionamento che possono essere applicati a ciascuna istanza.

Raggio di rotazione casuale Questa proprietà consente di determinare casualmente la rotazione per ciascuna istanza. Aumentate il valore se volete incrementare la rotazione massima possibile per ciascuna istanza.

[Torna all'inizio](#)

Applicare l'effetto Pennello edificio

L'effetto Pennello edificio permette di disegnare edifici sullo stage. L'aspetto degli edifici dipende dai valori che scegliete per le varie proprietà disponibili.

Per disegnare un edificio sullo stage:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'effetto Pennello edificio dal menu Effetto disegno.
3. Impostate le proprietà dell'effetto Pennello edificio.
4. A partire dal punto in cui volete che venga a trovarsi la base dell'edificio, trascinate il cursore verticalmente fino a raggiungere l'altezza che dovrà avere l'edificio finito.

L'effetto Pennello edificio ha le proprietà seguenti:

Tipo di edificio Lo stile dell'edificio da creare.

Dimensione edificio La larghezza dell'edificio. Più alto è il valore, più largo è l'edificio.

Applicare l'effetto Pennello decorato

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello decorato consente di disegnare linee decorative, ad esempio punteggiate, ondulate e di altro tipo. Fate varie prove con questo effetto per scoprire l'impostazione più adatta al progetto sul quale state lavorando.

Per utilizzare l'effetto Pennello decorato:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Impostate le proprietà per l'effetto nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Trascinate il cursore sullo stage.

L'effetto Pennello decorato crea una linea decorativa che segue il percorso del cursore.

L'effetto Pennello decorato ha le proprietà seguenti:

Stile linea Lo stile della linea da disegnare. Provate tutte le 20 opzioni disponibili per vedere i vari effetti.

Colore pattern Il colore della linea.

Dimensione pattern La dimensione del motivo selezionato.

Larghezza pattern La larghezza del motivo selezionato.

Applicare l'effetto Animazione fuoco

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Animazione fuoco crea un fuoco stilizzato fotogramma per fotogramma.

Per utilizzare l'effetto Animazione fuoco:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Animazione fuoco dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Animazione fuoco.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per creare l'animazione.

Flash aggiunge dei fotogrammi alla linea temporale mentre tenete premuto il pulsante del mouse.

Nella maggior parte delle situazioni, è meglio inserire l'animazione del fuoco in un simbolo distinto, ad esempio un simbolo di clip filmato.

L'effetto Animazione fuoco ha le proprietà seguenti:

Dimensione fuoco La larghezza e l'altezza delle fiamme. A un valore più alto corrispondono fiamme più grandi.

Velocità fuoco La velocità dell'animazione. Più alto è il valore, più veloce è il movimento delle fiamme.

Durata fuoco Il numero di fotogrammi creati nella linea temporale durante l'animazione.

Termina animazione Selezionate questa opzione per creare un'animazione di un fuoco che si spegne progressivamente anziché di un fuoco che continua ad ardere. Flash aggiunge altri fotogrammi dopo quelli creati in base all'impostazione Durata fuoco per creare l'effetto di spegnimento progressivo. Se volete creare un fuoco che brucia in continuazione, non selezionate questa opzione.

Colore fiamma Il colore delle punte delle fiamme.

Colore nucleo fiamma Il colore alla base delle fiamme.

Scintilla di fuoco Il numero di singole fiamme alla base del fuoco.

Applicare l'effetto Pennello fiamma

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello fiamma consente di disegnare delle fiamme sullo stage nel fotogramma corrente della linea temporale.

Per utilizzare l'effetto Pennello fiamma:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate Pennello fiamma dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello fiamma.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per disegnare le fiamme.

L'effetto Pennello fiamma ha le proprietà seguenti:

Dimensione fiamma La larghezza e l'altezza delle fiamme. A un valore più alto corrispondono fiamme più grandi.

Colore fiamma Il colore al centro delle fiamme. Mentre disegnatte, il colore delle fiamme cambia da quello selezionato al nero.

Applicare l'effetto Pennello fiore

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello fiore consente di disegnare dei fiori stilizzati nel fotogramma corrente della linea temporale.

Per utilizzare l'effetto Pennello fiore:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate Pennello fiore dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Selezionate un fiore dal menu Tipo di fiore:
4. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello fiore.
5. Trascinate il puntatore sullo stage per disegnare i fiori.

L'effetto Pennello fiore ha le proprietà seguenti:

Colore fiore Il colore dei fiori.

Dimensione fiore La larghezza e l'altezza dei fiori. A un valore più alto corrispondono fiori più grandi.

Colore foglia Il colore delle foglie.

Dimensione foglia La larghezza e l'altezza delle foglie. A un valore più alto corrispondono foglie più grandi.

Colore frutto Il colore del frutto.

Ramo Selezionate questa opzione per disegnare dei rami, oltre ai fiori e alle foglie.

Colore ramo Il colore dei rami.

Applicare l'effetto Pennello lampo

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello lampo consente di creare dei fulmini. Potete anche creare lampi animati.

Per utilizzare l'effetto Pennello lampo:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Pennello lampo dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello lampo.
4. Trascinate il puntatore sullo stage. Flash disegna il lampo nella direzione di spostamento del mouse.

L'effetto Pennello lampo ha le proprietà seguenti:

Colore lampo Il colore del lampo.

Scala lampo La lunghezza del lampo.

Animazione Questa opzione permette di animare il lampo un fotogramma dopo l'altro. Flash aggiunge dei fotogrammi al livello corrente della linea temporale mentre il lampo viene disegnato.

Larghezza raggio Lo spessore del lampo nel punto di origine.

Complessità Il numero di ramificazioni di ogni ramo del lampo. Più alto è il valore, più ramificazioni avrà il lampo.

Applicare l'effetto Animazione fumo

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Animazione fumo crea un fumo stilizzato e animato su più fotogrammi.

Per utilizzare l'effetto Animazione fumo:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Animazione fumo dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Animazione fumo.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per creare l'animazione.

Flash aggiunge dei fotogrammi alla linea temporale mentre tenete premuto il pulsante del mouse.

Nella maggior parte delle situazioni, è meglio inserire l'animazione del fumo in un simbolo distinto, ad esempio un simbolo di clip filmato.

L'effetto Animazione fumo ha le proprietà seguenti:

Dimensione fumo La larghezza e l'altezza del fumo. A un valore più alto corrispondono fiamme più grandi.

Velocità fumo La velocità dell'animazione. Più alto è il valore, più veloce è il movimento del fumo.

Durata fumo Il numero di fotogrammi creati nella linea temporale durante l'animazione.

Termina animazione Selezionate questa opzione per creare un'animazione di un fumo che si esaurisce progressivamente anziché di un fumo continuo. Flash aggiunge altri fotogrammi dopo quelli creati in base all'impostazione Durata fumo per creare l'effetto di spegnimento progressivo. Se volete creare un fumo continuo, non selezionate questa opzione.

Colore fumo Il colore del fumo.

Colore di sfondo Il colore di sfondo del fumo. Il fumo assume questo colore man mano che viene dissipato.

Applicare l'effetto Pennello albero

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello albero consente di creare rapidamente disegni a forma di albero.

Per utilizzare l'effetto Pennello albero:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'effetto Pennello albero dal menu Effetto disegno.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello albero.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per creare un albero.

Potete creare i rami grandi trascinando il cursore e quelli più piccoli tenendo fermo il cursore in un punto particolare.

Flash create i rami in gruppi sullo stage.

L'effetto Pennello albero ha le proprietà seguenti:

Stile albero Il tipo di albero da creare. Ogni stile di albero è basato sulla specie della pianta.

Scala albero Le dimensioni dell'albero. I valori devono essere compresi tra 75 e 100. A un valore più alto corrisponde un albero più grande.

Colore ramo Il colore dei rami dell'albero.

Colore foglia Il colore delle foglie.

Colore fiore/frutto Il colore dei fiori e dei frutti.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Preferenze di disegno

Impostazioni di disegno

Opzioni di contatto degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo

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

Impostazioni di disegno

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi selezionate Disegno.
2. Nella categoria Disegno, selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

Strumento Penna Consente di impostare le opzioni dello strumento Penna. Selezionate Mostra anteprima penna per visualizzare un'anteprima della linea che unisce l'ultimo punto su cui avete fatto clic e la posizione corrente del puntatore. Selezionate Mostra punti solidi per visualizzare i punti di controllo sotto forma di piccoli quadrati pieni anziché vuoti. Selezionate Mostra cursori precisi per visualizzare un cursore sotto forma di mirino anziché di icona dello strumento Penna quando utilizzate lo strumento Penna. Questa opzione consente di visualizzare più facilmente la destinazione esatta dei clic.

Collega linee Indica quanto distante deve essere l'estremità della linea che si sta tracciando da un segmento di una linea esistente affinché il punto finale si agganci al punto più vicino sull'altra linea. Questa impostazione controlla anche il riconoscimento orizzontale e verticale della linea, ossia con quale grado di approssimazione una linea deve essere disegnata orizzontalmente o verticalmente prima che Flash Professional la renda esattamente orizzontale o verticale. Quando l'opzione Aggancia agli oggetti è attivata, questa impostazione controlla quanto devono essere vicini gli oggetti per poter essere agganciati tra di loro.

Curve smussate Consente di specificare il grado di smussatura applicato alle linee curve disegnate con lo strumento Matita quando la modalità di disegno è impostata su Raddrizza o Attenua. È più facile rimodellare le curve smussate, mentre le curve più approssimate conservano una maggiore somiglianza con i tratti della linea originale.

Nota: potete inoltre smussare segmenti curvilinei esistenti utilizzando *Elabora > Forma > Attenua ed Elabora > Forma > Ottimizza*.

Riconosci linee Consente di definire il grado di precisione con cui è necessario disegnare un segmento con lo strumento Matita per fare in modo che Flash Professional lo riconosca come linea retta e lo trasformi di conseguenza. Se l'opzione Riconosci linee è disattivata mentre si disegna, potete raddrizzare successivamente le linee selezionando uno o più segmenti della linea e scegliendo *Elabora > Forma > Raddrizza*.

Riconosci forme Consente di definire il grado di precisione con cui è necessario disegnare cerchi, ovali, quadrati, rettangoli e archi a 90 e 180 gradi in modo che siano riconosciuti come forme geometriche e ridisegnati in modo accurato. Le opzioni disponibili sono Disattivato, Rigida, Normale e Tollerante. L'opzione Rigida richiede che la forma da disegnare sia il più possibile caratterizzata da linee rette; l'opzione Tollerante consente di accettare forme più approssimate che verranno ridisegnate in Flash. Se l'opzione Riconosci forme è disattivata mentre si disegna, potete raddrizzare successivamente le linee selezionando una o più forme (ad esempio segmenti di linee collegate) e selezionando *Elabora > Forma > Raddrizza*.

Precisione clic Consente di specificare quanto un elemento deve essere vicino al puntatore prima che Flash Professional lo riconosca.

Opzioni di contatto degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo

[Torna all'inizio](#)

Specificate le opzioni di sensibilità al contatto degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo quando create forme in modalità Disegno oggetto. Per impostazione predefinita, un oggetto viene selezionato solo quando è completamente circondato dal perimetro di selezione dello strumento. Se deselectionate questa opzione potete selezionare interi oggetti anche se sono racchiusi solo parzialmente dal riquadro di selezione degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Nella categoria Generali, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se desiderate selezionare solo gli oggetti e i punti completamente racchiusi dal perimetro di selezione, deselectionate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto. I punti che si trovano all'interno dell'area di selezione verranno comunque selezionati.
 - Per selezionare gli oggetti o i gruppi solo parzialmente racchiusi dal perimetro di selezione, selezionate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto.

Nota: gli strumenti Sottoselezione utilizzano la stessa impostazione sensibile al contatto.

Disegno con lo strumento Penna

[Stati del disegno con lo strumento Penna](#)
[Disegnare linee rette con lo strumento Penna](#)
[Disegnare curve con lo strumento Penna](#)
[Aggiungere o modificare punti di ancoraggio](#)
[Regolare i punti di ancoraggio sui tracciati](#)
[Regolare i segmenti](#)
[Preferenze strumento Penna](#)

Utilizzate lo strumento Penna per disegnare tracciati precisi come linee rette o curve smussate. Quando disegnate con lo strumento Penna, fate clic per creare punti su segmenti rettilinei e trascinate il puntatore per creare punti su segmenti curvilinei. Potete spostare segmenti rettilinei e curvilinei muovendo i punti sulla linea.

La seguente esercitazione video illustra come utilizzare lo strumento Penna in Flash Professional.

- [Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool \(10:55\)](#) (YouTube.com)

Stati del disegno con lo strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Penna fornisce indicazioni sullo stato attuale del disegno visualizzando puntatori diversi. I vari stati del disegno vengono indicati dai seguenti puntatori:

Puntatore del punto di ancoraggio iniziale  Il primo puntatore visualizzato quando si seleziona lo strumento Penna. Indica che facendo ulteriormente clic sullo stage verrà creato un punto di ancoraggio iniziale, che costituisce l'inizio di un nuovo tracciato (tutti i nuovi tracciati iniziano con un punto di ancoraggio iniziale). Eventuali tracciati di disegno esistenti verranno terminati.

Puntatore del punto di ancoraggio sequenziale  Indica che facendo ulteriormente clic verrà creato un punto di ancoraggio con una linea che lo collega al punto di ancoraggio precedente. Questo puntatore viene visualizzato durante la creazione di tutti i punti di ancoraggio definiti dall'utente tranne il punto di ancoraggio iniziale di un tracciato.

Puntatore di aggiunta di un punto di ancoraggio  Indica che facendo ulteriormente clic verrà aggiunto un punto di ancoraggio a un tracciato esistente. Per aggiungere un punto di ancoraggio è necessario selezionare il tracciato e lo strumento Penna non deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente. Il tracciato esistente viene ridisegnato in base al punto di ancoraggio aggiunto. Potete aggiungere un solo punto di ancoraggio alla volta.

Puntatore di eliminazione di un punto di ancoraggio  Indica che facendo ulteriormente clic su un tracciato esistente verrà eliminato un punto di ancoraggio. Per rimuovere un punto di ancoraggio, è necessario selezionare il tracciato con lo strumento Selezione e il puntatore deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente. Il tracciato esistente viene ridisegnato in base all'eliminazione del punto di ancoraggio. Potete rimuovere un solo punto di ancoraggio alla volta.

Puntatore di tracciato continuo  Consente di estendere un nuovo tracciato da un punto di ancoraggio esistente. Per attivare questo puntatore, il mouse deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente di un tracciato. Il puntatore è disponibile solo quando non state disegnando un tracciato. Il punto di ancoraggio non deve essere uno dei punti di ancoraggio terminali del tracciato; qualsiasi punto di ancoraggio può indicare la posizione di un tracciato continuo.

Puntatore di chiusura tracciato  Consente di chiudere il tracciato che state disegnando sul punto iniziale. È possibile chiudere solo il tracciato che state disegnando e il punto di ancoraggio esistente deve essere il punto di ancoraggio iniziale dello stesso tracciato. Il tracciato risultante non deve avere impostazioni di riempimento colore specificate applicate alla forma chiusa; il colore di riempimento deve essere applicato separatamente.

Puntatore di unione di tracciati  È simile allo strumento Chiudi tracciato, tranne per il fatto che il mouse non deve trovarsi sopra il punto di ancoraggio iniziale dello stesso tracciato. Il puntatore deve trovarsi sopra uno dei punti terminali di un tracciato esclusivo. Il segmento può essere selezionato o meno.

Nota: l'unione di tracciati può portare o meno alla creazione di una forma chiusa.

Puntatore di chiusura di maniglie di curve Bézier  Viene visualizzato quando il mouse si trova sopra un punto di ancoraggio in cui vengono visualizzate maniglie di curve Bézier. Facendo clic con il mouse, le maniglie delle curve di Bézier vengono chiuse; in questo modo il tracciato curvo attraverso il punto di ancoraggio torna ai segmenti rettilinei.

Puntatore di conversione del punto di ancoraggio  Consente di convertire un punto d'angolo senza linee di direzione in un punto d'angolo con linee di direzione indipendenti. Per abilitare il puntatore di conversione del punto di ancoraggio, utilizzate il tasto Maiusc + C per passare allo strumento Penna.

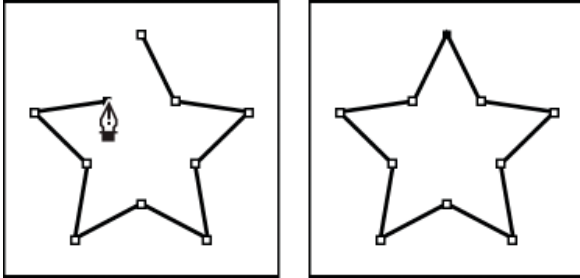
Per un'esercitazione video sullo strumento Penna, vedete www.adobe.com/go/vid0120_it.

Disegnare linee rette con lo strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

Il tracciato più semplice da disegnare con lo strumento Penna è una linea retta, realizzata facendo clic con lo strumento due volte per creare i due punti di ancoraggio. Continuando a fare clic, create un tracciato composto di segmenti retti collegati mediante punti d'angolo.

1. Selezionate lo strumento Penna .
2. Posizionate la penna nel punto in cui deve iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio. Se vengono visualizzate linee di direzione, significa che lo strumento Penna è stato erroneamente trascinato; selezionate Modifica > Annulla e fate di nuovo clic.
Nota: il primo segmento disegnato non è visibile fino a quando non fate clic su un secondo punto di ancoraggio (a meno che non abbiate selezionato l'opzione *Mostra anteprima penna* nella categoria *Disegno* della finestra di dialogo *Preferenze*).
3. Fate di nuovo clic sul punto in cui desiderate che finisca il segmento (tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per vincolare l'angolo del segmento a un multiplo di 45°).
4. Continuate a fare clic per impostare i punti di ancoraggio per altri segmenti retti.



Segmenti retti creati facendo clic con lo strumento penna

5. Per completare il tracciato come forma aperta o chiusa, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per completare un tracciato aperto, fate doppio clic sull'ultimo punto, fate clic sullo strumento Penna nel pannello Strumenti, oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh) su un punto qualsiasi fuori dal tracciato.
 - Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento Penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, viene visualizzato un cerchietto accanto allo strumento Penna . Per chiudere il tracciato, fate clic o trascinate.
 - Per completare la forma così com'è, selezionate Modifica > Deseleziona tutto oppure selezionate uno strumento diverso nel pannello Strumenti.

Disegnare curve con lo strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

Per creare una curva, aggiungete un punto di ancoraggio dove una curva cambia direzione e trascinate le linee di direzione che modellano la curva. La lunghezza e l'inclinazione delle linee di direzione determinano la forma della curva.

Le curve risultano più facili da modificare e più veloci da visualizzare e stampare se sono disegnate con il minor numero possibile di punti di ancoraggio. Troppi punti di ancoraggio possono inoltre provocare irregolarità indesiderate in una curva. Disegnate punti di ancoraggio ben distanziati tra loro e provate a cambiare la forma delle curve regolando lunghezza e angolazione delle linee di direzione.

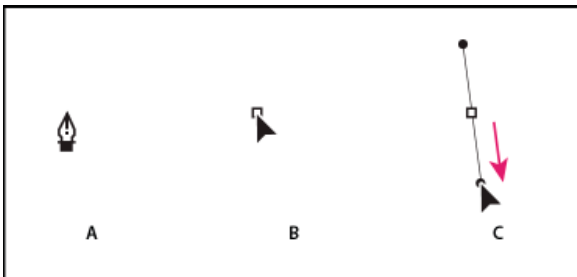
1. Selezionate lo strumento Penna .
2. Posizionate lo strumento Penna sul punto in cui deve iniziare la curva e tenete premuto il pulsante del mouse.

Viene visualizzato il primo punto di ancoraggio e il puntatore della penna assume la forma di una freccia (in Photoshop, il puntatore cambia solo dopo avere iniziato il trascinamento).

3. Trascinate per impostare l'inclinazione della curva che state creando, quindi rilasciate il pulsante del mouse.

In generale, prolungate la linea di direzione di circa un terzo della distanza che la separa dal punto di ancoraggio successivo (potrete regolare successivamente uno o entrambi i lati delle linee di direzione).

Tenete premuto Maiusc per misurare in multipli di 45°.

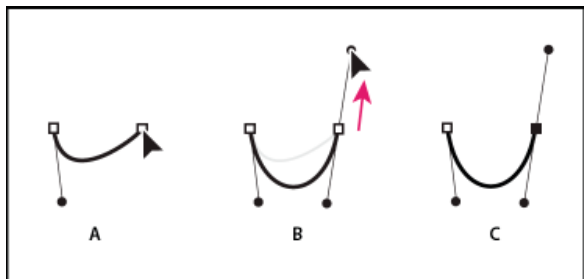


Disegnare il primo punto di una curva

A. Posizionare lo strumento Penna B. Iniziare il trascinamento (con il pulsante del mouse premuto) C. Trascinare per estendere le linee di direzione.

4. Posizionate lo strumento Penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

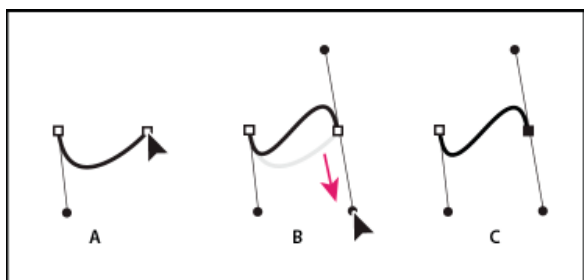
- Per creare una curva a forma di C, effettuate il trascinamento in direzione opposta alla linea di direzione precedente e rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare il secondo punto in una curva

A. Iniziare a trascinare il secondo punto curva **B.** Trascinate nella direzione opposta alla linea di direzione precedente per creare una curva a C **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse.

- Per creare una curva a forma di S, effettuate il trascinamento nella stessa direzione della linea di direzione precedente e rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare una curva a S

A. Iniziare a trascinare un nuovo punto curva **B.** Trascinate nella stessa direzione della linea di direzione precedente per creare una curva a S **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse.

5. Per creare una serie di curve smussate, continuate a trascinare lo strumento Penna da punti diversi. Posizionate punti di ancoraggio all'inizio e alla fine di ogni curva, non sulla sua punta.

Per separare le linee di direzione di un pulsante di ancoraggio, premete **Alt** (Windows) o **Opzione** (Macintosh) e trascinate le linee di direzione.

6. Per completare il tracciato, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento Penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento Penna . Per chiudere il tracciato, fate clic o trascinate.
- Per lasciare il tracciato aperto, premete **Ctrl** (Windows) o **Comando** (Macintosh) in un punto qualsiasi lontano da tutti gli oggetti, selezionate uno strumento diverso e selezionate **Modifica > Deseleziona tutto**.

Aggiungere o modificare punti di ancoraggio

[Torna all'inizio](#)

Aggiungendo ulteriori punti di ancoraggio potete controllare meglio il tracciato o estendere un tracciato aperto. Tuttavia può essere una buona idea non aggiungere più punti del dovuto. Un tracciato con meno punti è più facile da modificare, visualizzare e stampare. Per ridurre la complessità di un tracciato, eliminate i punti non necessari.

La casella degli strumenti contiene tre strumenti per l'aggiunta o l'eliminazione di punti: lo strumento Penna , lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio e lo strumento Elimina punto di ancoraggio .

Per impostazione predefinita, lo strumento Penna si trasforma nello strumento Aggiungi punto di ancoraggio se lo si posiziona sopra un tracciato selezionato, oppure nello strumento Elimina punto di ancoraggio se lo si posiziona sopra un punto di ancoraggio.

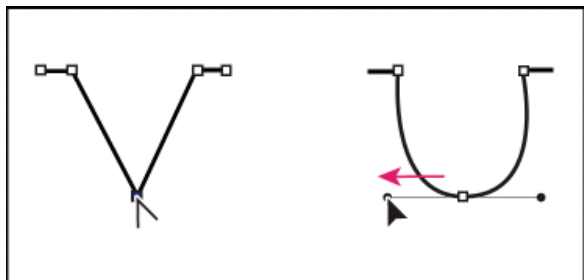
Nota: non utilizzate i tasti ritorno unitario, **Backspace** e **Canc** o i comandi **Modifica > Taglia** o **Modifica > Cancella** per eliminare i punti di ancoraggio; con questi tasti e comandi vengono eliminati il punto e i segmenti di linea che collegano a tale punto.

1. Selezionate il tracciato da modificare.
2. Fate clic con il pulsante del mouse sullo strumento Penna e tenetelo premuto, quindi selezionate lo strumento Penna , lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio o lo strumento Elimina punto di ancoraggio .
3. Per aggiungere un punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un segmento del tracciato e fate clic. Per eliminare un punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un punto di ancoraggio e fate clic.

Regolare i punti di ancoraggio sui tracciati

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

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



Trascinamento di un punto di direzione da un punto d'angolo per creare un punto smussato.

Spostare o aggiungere i punti di ancoraggio

- Per spostare un punto di ancoraggio, trascinatelo utilizzando lo strumento Sottoselezione .
- Per spostare leggermente uno o più punti di ancoraggio, selezionate il punto o i punti di ancoraggio con lo strumento Sottoselezione e utilizzate i tasti freccia per spostare il punto o i punti. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più punti.
- Per aggiungere un punto di ancoraggio, fate clic su un segmento di linea con lo strumento Penna. Un segno più (+) viene visualizzato accanto allo strumento Penna  se è possibile aggiungere un punto di ancoraggio al segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fate clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi aggiungete un punto di ancoraggio.

Eliminare i punti di ancoraggio

L'eliminazione di punti di ancoraggio superflui su un tracciato curvilineo ottimizza la curva e riduce le dimensioni del file SWF risultante.

- Per eliminare un punto d'angolo, fate clic una volta sul punto utilizzando lo strumento Penna. Un segno meno (-) viene visualizzato accanto allo strumento Penna se è possibile eliminare un punto di ancoraggio dal segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fate clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi eliminate il punto di ancoraggio.
- Per eliminare un punto curva, fate clic una volta sul punto utilizzando lo strumento Penna. Un segno meno (-) viene visualizzato accanto allo strumento Penna se è possibile eliminare un punto di ancoraggio dal segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fate clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi eliminate il punto d'angolo. Fate clic una sola volta per convertire il punto in un punto d'angolo, quindi fate clic ancora una volta per eliminare il punto.

Convertire segmenti da rettilinei a curvilinei

Per convertire i segmenti di una linea da rettilinei a curvilinei, convertite i punti d'angolo in punti curva. Potete anche eseguire l'operazione inversa.

- Per convertire un punto d'angolo in un punto curva, utilizzate lo strumento Sottoselezione per selezionare il punto, quindi trascinatelo tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per posizionare le maniglie tangenti.
- Per convertire un punto curva in un punto d'angolo, fate clic sul punto con lo strumento Penna. Il marcatore ^ accanto al puntatore  indica quando si trova sopra il punto curva.

Regolare i segmenti

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

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

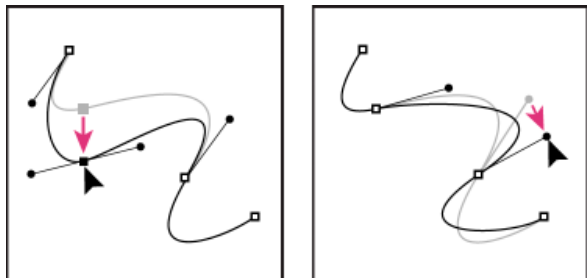
- Per regolare un segmento rettilineo, selezionate lo strumento Sottoselezione  e selezionate un segmento rettilineo. Usare lo strumento Sottoselezione per trascinare in una nuova posizione un punto di ancoraggio sul segmento.
- Per regolare un segmento curvo, selezionate lo strumento Sottoselezione e trascinate il segmento.

Nota: quando fate clic sul tracciato, in Flash Professional vengono visualizzati i punti di ancoraggio. L'adattamento di un segmento con lo strumento Sottoselezione potrebbe aggiungere punti al tracciato.

- Per eliminare punti o maniglie tangenti su una curva, selezionate lo strumento Sottoselezione e quindi un punto di ancoraggio su un

segmento curvo.

- Per modificare la forma della curva su una delle due estremità del punto di ancoraggio, trascinate il punto di ancoraggio o la maniglia tangente. Per vincolare la curva a multipli di 45°, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc. Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per trascinare le maniglie tangenti singolarmente.



Trascinate il punto di ancoraggio o il punto di direzione.

Preferenze strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

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

1. Selezionate lo strumento Penna , quindi selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Nell'elenco Categoria selezionate Disegno.
3. Impostate le seguenti opzioni per lo strumento Penna:

Mostra anteprima Penna Consente di visualizzare un'anteprima dei segmenti della linea mentre si disegna. Viene visualizzata un'anteprima del segmento della linea mentre si sposta il puntatore sullo stage prima che si faccia clic per creare il punto finale del segmento. Se questa opzione non è selezionata, un segmento di linea non viene visualizzato fino a che non create il punto finale.

Mostra punti solidi Consente di visualizzare i punti di ancoraggio selezionati come punti vuoti e quelli deselezionati come punti solidi. Se questa opzione non è selezionata, i punti di ancoraggio selezionati sono solidi e quelli deselezionati sono vuoti.

Mostra puntatori precisi Consente di specificare che il puntatore dello strumento Penna deve essere visualizzato come mirino anziché come icona predefinita dello strumento Penna, così da consentire un posizionamento più accurato delle linee. Deselezionate questa opzione per visualizzare l'icona predefinita dello strumento Penna.

Nota: per passare dal mirino all'icona predefinita dello strumento Penna e viceversa, premete Bloc Maiusc.

4. Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Regolare il colore di un tratto e di un riempimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Trova e sostituisci in Flash

Informazioni su Trova e sostituisci

Trovare e sostituire il testo

Cercare e sostituire caratteri

Cercare e sostituire colori

Cercare e sostituire simboli

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

Informazioni su Trova e sostituisci

[Torna all'inizio](#)

La funzione Trova e sostituisci consente di effettuare le seguenti operazioni:

- Cercare una stringa di testo, un carattere, un colore, un simbolo, un file audio, un file video o un file bitmap importato.
- Sostituire l'elemento specificato con un altro elemento dello stesso tipo. Le opzioni della finestra di dialogo Trova e sostituisci variano a seconda del tipo di elemento selezionato per la ricerca.
- Trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella scena corrente.
- Cercare l'occorrenza successiva o tutte le occorrenze di un elemento e sostituire l'occorrenza corrente o tutte le occorrenze.

Nota: in un documento basato su schermate, potete trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella schermata corrente, ma non potete utilizzare le scene.

L'opzione Modifica dal vivo consente di modificare l'elemento specificato direttamente nello stage. Se utilizzate Modifica dal vivo durante la ricerca di un simbolo, Flash Professional apre il simbolo in modalità di modifica in posizione.

Il registro di Trova e sostituisci nella parte inferiore della finestra di dialogo Trova e sostituisci visualizza la posizione, il nome e il tipo degli elementi da cercare.

Trovare e sostituire il testo

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Testo dal menu a comparsa Per.
3. Nella casella Testo, immettete il testo da trovare.
4. Nella casella Sostituisci con, immettete il testo da utilizzare per sostituire il testo esistente.
5. Selezionate le opzioni di ricerca del testo:

Parola intera Cerca la stringa di testo specificata solo come parola intera delimitata da spazi, virgolette o marcatori simili. Se Parola intera è deselezionato, potete cercare il testo specificato come parte di un'altra parola. Ad esempio, se Parola intera non è selezionato, la ricerca di *posta* produrrà come risultato le parole *imposta*, *postazione* e così via.

Maiuscole/minuscole Cerca un testo in cui l'uso delle maiuscole o delle minuscole corrisponde esattamente a quello del testo specificato per la ricerca.

Espressioni regolari Cerca un testo nelle espressioni regolari di ActionScript. Un'espressione è qualsiasi istruzione che Flash Professional è in grado di interpretare e che restituisce un valore.

Contenuto dei campi testo Esegue la ricerca nel contenuto di un campo di testo.

Fotogrammi/livelli/parametri Esegue la ricerca nelle etichette di fotogrammi, nei nomi di livelli, nei nomi di scene e nei parametri di componenti.

Stringhe di ActionScript Esegue la ricerca nelle stringhe (testo compreso tra virgolette) di ActionScript all'interno del documento o della scena (ma non nei file ActionScript esterni).

ActionScript Esegue la ricerca di tutti gli elementi ActionScript, compreso il codice e le stringhe.

6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del testo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.

Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 7.

7. Per cercare un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del testo specificato.
- Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del testo specificato.

8. Per sostituire un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del testo specificato.
- Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del testo specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire caratteri

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Carattere dal menu a comparsa Per, quindi effettuate la selezione tra le opzioni seguenti:
 - Per eseguire la ricerca in base al nome del carattere, selezionate Nome carattere, quindi selezionate un carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome di carattere nella casella. Se Nome carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i caratteri presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base al formato del carattere, selezionate Formato carattere, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i formati di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base alle dimensioni del carattere, selezionate Dimensione carattere, quindi selezionate i valori massimo e minimo per le dimensioni del carattere, in modo da indicare l'intervallo di ricerca. Se Dimensione carattere non è selezionato, vengono cercate tutte le dimensioni di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per sostituire il carattere specificato con un altro nome di carattere, selezionate Nome carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un nome di carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome nella casella. Se Nome carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il nome di carattere corrente rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con un diverso formato di carattere, selezionate Formato carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il formato corrente del carattere specificato rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con altre dimensioni di carattere, selezionate Dimensione carattere sotto Sostituisci con, quindi immettete i valori minimo e massimo per le dimensioni del carattere. Se Dimensione carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, le dimensioni correnti del carattere specificate rimangono invariate.
3. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del carattere specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 4.
4. Per cercare un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del carattere specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del carattere specificato.
5. Per sostituire un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del carattere specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del carattere specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire colori

Non è possibile cercare e sostituire i colori negli oggetti raggruppati.

Nota: per cercare e sostituire i colori in un'immagine GIF o JPEG all'interno di un documento Flash Professional, modificare il file grafico in un'applicazione di modifica delle immagini.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Colore dal menu a comparsa Per.
3. Per cercare un colore, fate clic sul controllo Colore ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.
4. Per selezionare il colore da sostituire al colore specificato, fate clic sul controllo Colore sotto Sostituisci con ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.

5. Per specificare quale occorrenza del colore deve essere cercata e sostituita, selezionate l'opzione Riempimenti, Tratti o Testo oppure una combinazione di queste opzioni.
6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del colore specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
7. Trovate un colore.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del colore specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del colore specificato.
8. Sostituire un colore.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del colore specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del colore specificato.

Cercare e sostituire simboli

[Torna all'inizio](#)

Per cercare e sostituire i simboli, eseguite la ricerca in base al nome. Potete sostituire un simbolo con un altro simbolo di qualsiasi tipo: clip filmato, pulsante o simbolo grafico.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Simbolo dal menu a comparsa Per.
3. In Nome, selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. In Nome, sotto Sostituisci con, selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del simbolo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Per trovare un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del simbolo specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del simbolo specificato.
7. Per sostituire un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del simbolo specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del simbolo specificato.

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Audio, Video o Bitmap dal menu a comparsa Per.
3. Per Nome, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. Per Nome, sotto Sostituisci con, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del file audio, video o bitmap specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Trovate un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.
7. Sostituite un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.



Bitmap importate e Flash

Operazioni con bitmap importate

Impostare le proprietà delle bitmap

Importare una bitmap in fase di runtime

Applicare una bitmap come riempimento

Modifica di bitmap con un editor esterno

Divisione di una bitmap e creazione di un riempimento bitmap

Operazioni con bitmap importate

[Torna all'inizio](#)

Quando importate una bitmap in Flash Professional, potete elaborarla e usarla nel documento Flash Professional in diversi modi.

Se il documento Flash Professional visualizza una bitmap importata con dimensioni superiori a quelle originali, l'immagine potrebbe risultare distorta. Per accertarvi che l'immagine visualizzata sia corretta, visualizzate l'anteprima delle bitmap importate.

Quando si seleziona una bitmap sullo stage, nella finestra di ispezione Proprietà viene visualizzato il nome del simbolo della bitmap, le dimensioni in pixel e la posizione sullo stage. Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, potete scambiare un'istanza della bitmap, vale a dire sostituirla con l'istanza di un'altra bitmap contenuta nel documento corrente.

La seguente esercitazione video (in inglese) descrive l'uso delle bitmap in Flash Professional:

- [Working with bitmap graphics \(0:56\)](#)

Visualizzare la finestra di ispezione Proprietà con le proprietà delle bitmap

1. Selezionate un'istanza della bitmap sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.

Sostituire l'istanza di una bitmap con l'istanza di un'altra bitmap

1. Selezionate l'istanza di una bitmap sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà e fate clic su Scambia.
3. Selezionate una bitmap con cui sostituire quella attualmente assegnata all'istanza.

Impostare le proprietà delle bitmap

[Torna all'inizio](#)

Potete applicare l'antialiasing a una bitmap per attenuare i bordi dell'immagine. Inoltre, potete selezionare un'opzione di compressione per ridurre la dimensione del file bitmap e modificare il formato del file per la visualizzazione sul Web.

1. Selezionate una bitmap nel pannello Libreria e fate clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore del pannello.
2. Selezionate Consenti smussatura. La smussatura migliora la qualità delle immagini bitmap quando vengono modificate in scala.
3. Per Compressione, selezionate una delle opzioni seguenti:

Foto (JPEG) Comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionate l'opzione Usa qualità predefinita documento. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, deselezionate l'opzione Usa qualità predefinita documento e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.

Senza perdita (PNG/GIF) Questa opzione comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: utilizzate la compressione Foto per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzate la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.

4. Per verificare i risultati della compressione del file, fate clic su Prova. Per stabilire se l'impostazione selezionata per la compressione è accettabile, confrontate le dimensioni originali del file con quelle del file compresso.
5. Fate clic su OK.

Nota: le impostazioni relative alla qualità JPEG selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione non equivalgono all'impostazione della qualità dei file JPEG importati. Specificate un'impostazione di qualità per ciascun file JPEG importato nella finestra di dialogo Proprietà bitmap.

[Torna all'inizio](#)

Importare una bitmap in fase di runtime

Per aggiungere immagini bitmap a un documento in fase di runtime, utilizzate il comando BitmapData di ActionScript® 2.0 o di ActionScript 3.0. A questo scopo, specificate un identificatore di concatenamento per la bitmap. Per maggiori informazioni, vedete Assegnazione di identificatori di concatenamento alle risorse della libreria in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Esportazione dei simboli della libreria per ActionScript](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

1. Selezionate la bitmap nel pannello Libreria.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Concatenamento dal menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) sul nome di una bitmap nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.

Se le proprietà del concatenamento non sono visibili nella finestra di dialogo Proprietà, fate clic sul pulsante Avanzato.
3. In Concatenamento, selezionate Esporta per ActionScript.
4. Immettete una stringa di identificazione nel campo di testo e fate clic su OK.

Applicare una bitmap come riempimento

[Torna all'inizio](#)

Per applicare una bitmap come riempimento a un oggetto grafico, utilizzate il pannello Colore. Quando applicate una bitmap come riempimento, questa si sovrappone all'oggetto riempiendolo. Lo strumento Trasformazione gradiente consente di modificare in scala, ruotare o inclinare un'immagine e il relativo riempimento bitmap.

1. Per applicare il riempimento a un'immagine esistente, selezionate gli oggetti grafici sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Colore.
3. Selezionate Bitmap dal menu a comparsa visualizzato nella parte superiore a destra del pannello.
4. Per utilizzare una finestra di anteprima di dimensioni maggiori per visualizzare più bitmap nel documento corrente, fate clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro per espandere il pannello Colore.
5. Fate clic su una bitmap per selezionarla.

La bitmap assume il colore del riempimento corrente. Se avete selezionato un'immagine al punto 1, la bitmap viene applicata all'immagine come riempimento.

Modifica di bitmap con un editor esterno

[Torna all'inizio](#)

Se modificate un file PNG di Fireworks importato come unico livello, potete modificare il file PNG sorgente della bitmap, se disponibile.

Nota: non è possibile modificare in un editor di immagini esterno le bitmap dei file PNG di Fireworks importate come oggetti modificabili.

Se sul sistema è installato Fireworks 3 o una versione successiva oppure un'altra applicazione di elaborazione delle immagini, potete avviare l'applicazione direttamente da Flash Professional per modificare una bitmap importata.

Modificare una bitmap con Photoshop CS5 o versioni successive

Nota: se utilizzate Flash Pro CS5.5, per accedere a questa funzione dovete usare Photoshop CS5.1.

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'icona della bitmap e selezionate Modifica con Photoshop CS5.
2. Effettuate le modifiche desiderate in Photoshop.
3. In Photoshop, selezionate File > Salva. (Non modificate il nome del file o il formato).
4. Tornate a Flash Professional.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash Professional.

Modificare una bitmap con Fireworks 3 o versioni successive

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'icona della bitmap e selezionate Modifica con Fireworks 3.
2. Specificate se aprire il file PNG sorgente oppure il file bitmap.
3. Effettuate le modifiche desiderate in Fireworks.
4. In Fireworks, selezionate File > Aggiorna.
5. Tornate a Flash Professional.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash Professional.

Modificare una bitmap da un'altra applicazione di elaborazione delle immagini

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl (Macintosh) e fate clic sull'icona della bitmap e selezionate Modifica con.
2. Selezionate un'applicazione di elaborazione delle immagini per aprire il file bitmap e fate clic su OK.
3. Effettuate le modifiche desiderate nell'applicazione di elaborazione delle immagini.
4. Salvate il file nell'applicazione di elaborazione delle immagini.
Il file viene automaticamente aggiornato in Flash Professional.
5. Tornate a Flash Professional per proseguire la modifica del documento.

[Torna all'inizio](#)

Divisione di una bitmap e creazione di un riempimento bitmap

La divisione di una bitmap sullo stage separa l'immagine sullo stage dal corrispondente elemento della libreria e la converte da istanza bitmap a forma. Quando viene divisa, la bitmap può essere modificata utilizzando gli strumenti di disegno e colorazione di Flash Professional. Utilizzando lo strumento Lazo con il modificatore Bacchetta magica, potete selezionare le aree della bitmap che contengono lo stesso colore o colori simili.

Per eseguire colorazioni con una bitmap divisa, selezionate la bitmap con lo strumento Contagocce e applicatela come riempimento con lo strumento Secchio di vernice o un altro strumento di disegno.

Dividere una bitmap

1. Selezionate una bitmap nella scena corrente.
2. Selezionate **Elabora > Dividi**.

Modificare il riempimento delle aree di una bitmap divisa

1. Selezionate lo strumento Lazo, fate clic sul modificatore Bacchetta magica e impostate le opzioni seguenti:
 - Per Soglia immettete un valore compreso tra 1 e 200 per definire il grado di similitudine del colore per i pixel adiacenti da includere nella selezione. A un numero superiore corrisponde una gamma più ampia di colori. Se immettete 0, vengono selezionati solo i pixel esattamente dello stesso colore del primo pixel selezionato.
 - In Smussatura, selezionate un'opzione per definire il grado di attenuazione dei bordi della selezione.
2. Per selezionare un'area, fate clic sulla bitmap. Per aggiungere una selezione, continuate a fare clic.
3. Per riempire le aree selezionate della bitmap, selezionate il riempimento da utilizzare dal controllo Colore riempimento.
4. Per applicare il nuovo riempimento, selezionate lo strumento Secchio di vernice e fate clic in un punto qualsiasi dell'area selezionata.

Convertire una bitmap in un'immagine vettoriale

Il comando Ricalca bitmap converte una bitmap in grafica vettoriale con aree di colore distinte e modificabili. Potete manipolare l'immagine come grafica vettoriale e ridurre le dimensioni del file.

Se convertite una bitmap in un'immagine vettoriale, tale immagine non è più collegata al simbolo della bitmap nel pannello Libreria.

Nota: se la bitmap importata contiene forme complesse e un elevato numero di colori, le dimensioni dell'immagine vettoriale ottenuta dopo la conversione potrebbero essere superiori a quelle del file della bitmap originale. Per ottenere un rapporto soddisfacente tra dimensioni del file e qualità dell'immagine, provate diverse impostazioni nella finestra di dialogo *Ricalca bitmap*.

Potete inoltre dividere una bitmap per modificare l'immagine utilizzando gli strumenti di disegno e di colorazione di Flash Professional.

1. Selezionate una bitmap nella scena corrente.
2. Selezionate **Elabora > Bitmap > Ricalca bitmap**.
3. Immettete un valore per Soglia colori.

Quando due pixel vengono confrontati, se la differenza nei valori dei colori RGB è inferiore alla soglia, i due pixel sono considerati dello stesso colore. A un aumento del valore di soglia corrisponde una diminuzione del numero di colori.

4. In Area minima, immettete un valore con cui impostare il numero di pixel circostanti da considerare quando si assegna un colore al pixel.
5. Per Adattamento curva, selezionate un'opzione per determinare il grado di attenuazione dei contorni disegnati.
6. Per Soglia angoli, selezionate un'opzione per determinare se gli spigoli devono rimanere acuti oppure essere arrotondati.

Per creare un'immagine vettoriale che assomigli il più possibile alla bitmap originale, immettete i seguenti valori:

- Soglia colori: 10
- Area minima: 1 pixel
- Adattamento curva: Pixel

Usare lo strumento Contagocce per applicare un riempimento bitmap

1. Selezionate lo strumento Contagocce, quindi fate clic sulla bitmap divisa sullo stage. Lo strumento Contagocce imposta la bitmap come riempimento e attiva lo strumento Secchio di vernice.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per utilizzare la bitmap come riempimento, fate clic su un oggetto grafico esistente con lo strumento Secchio di vernice
 - Selezionate lo strumento Ovale, Rettangolo o Penna e disegnate un nuovo oggetto. L'oggetto viene riempito con la bitmap divisa.Per modificare in scala, ruotare o inclinare il riempimento della bitmap, utilizzate lo strumento Trasformazione libera.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Trasformare i riempimenti con gradiente e bitmap](#)

[Regolare il colore di un tratto e di un riempimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Spostamento e copiatura di oggetti

[Spostare gli oggetti mediante trascinamento](#)
[Spostare gli oggetti mediante i tasti freccia](#)
[Spostare gli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà](#)
[Spostare gli oggetti mediante il pannello Informazioni](#)
[Spostare e copiare gli oggetti con Incolla](#)
[Copiare gli oggetti mediante gli Appunti](#)
[Copiare gli oggetti trasformati](#)

Spostare gli oggetti mediante trascinamento

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate lo strumento Selezione , posizionate il puntatore sull'oggetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare l'oggetto, trascinatelo nella nuova posizione.
 - Per copiare l'oggetto e spostare la copia, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
 - Per limitare il movimento dell'oggetto a multipli di 45° gradi, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.

Spostare gli oggetti mediante i tasti freccia

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare l'oggetto di 1 pixel alla volta, premete il tasto freccia che indica la direzione in cui desiderate spostare l'oggetto.
 - Per spostare la selezione di 10 pixel alla volta, premete i tasti Maiusc+freccia.

Nota: quando l'opzione *Aggancia a pixel* è selezionata, le frecce spostano gli oggetti con incrementi di un pixel sulla griglia del documento e non di pixel sullo schermo.

Spostare gli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Se la finestra di ispezione Proprietà non è visibile, selezionate Finestra > Proprietà.
3. Immettete i valori x e y per la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.

Le unità di misura si riferiscono all'angolo superiore sinistro dello stage.

Nota: la finestra di ispezione Proprietà utilizza le unità specificate per l'opzione *Unità di misura righello* nella finestra di dialogo Proprietà documento.

Spostare gli oggetti mediante il pannello Informazioni

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Se il pannello Informazioni non è visualizzato, selezionate Finestra > Informazioni.
3. Immettete i valori x e y per la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.

Le unità di misura si riferiscono all'angolo superiore sinistro dello stage.

Spostare e copiare gli oggetti con Incolla

[Torna all'inizio](#)

Per spostare o copiare oggetti tra livelli, scene o altri file Flash, usate il comando Incolla. Potete incollare un oggetto in una posizione relativa alla sua posizione originale.

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate Modifica > Taglia o Modifica > Copia.
3. Selezionate un altro livello, un'altra scena o un altro file, quindi selezionate Modifica > Incolla in posizione per incollare la selezione nella

stessa posizione relativa nello stage. Selezionate Modifica > Incolla al centro per incollare la selezione al centro dell'area di lavoro.

Copiare gli oggetti mediante gli Appunti

[Torna all'inizio](#)

Agli elementi copiati negli Appunti viene applicata la funzione di antialiasing, in modo che vengano visualizzati in altre applicazioni come in Flash. Questa funzione risulta utile per i fotogrammi che includono un'immagine bitmap, gradienti, trasparenza o un livello maschera.

Le immagini incollate da altri documenti o programmi Flash vengono inserite nel fotogramma corrente del livello corrente. Il modo in cui un elemento grafico viene incollato in una scena di Flash dipende dal tipo di elemento, dalla sua origine e dalle preferenze impostate:

- Il testo proveniente da un editor di testo diventa un oggetto testo singolo.
- La grafica vettoriale di qualsiasi programma di disegno diventa un gruppo che può essere separato e modificato.
- Le bitmap diventano un unico oggetto raggruppato proprio come le bitmap importate. Potete dividere le bitmap incollate o convertirle in grafica vettoriale.

Nota: prima di incollare immagini da Illustrator in Flash, convertite i colori in RGB in Illustrator.

Copiare gli oggetti trasformati

[Torna all'inizio](#)

Potete creare una copia modificata in scala, ruotata o inclinata di un oggetto.

1. Selezionate un oggetto.
2. Selezionate Finestra > Trasforma.
3. Immettete i valori di scala, rotazione o inclinazione.
4. Fate clic sul pulsante Duplica selezione e trasforma  nel pannello Trasforma.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Inserimento di immagini in Flash

[Informazioni sull'inserimento di immagini in Flash](#)

[Formati file supportati per l'importazione](#)

[Importare immagini in Flash](#)

[Importazione di file FXG](#)

[Informazioni sui file DXF di AutoCAD](#)

[Caricamento di disegni con ActionScript](#)

Informazioni sull'inserimento di immagini in Flash

[Torna all'inizio](#)

Adobe® Flash® Professional è in grado di utilizzare immagini create con altre applicazioni. Potete importare immagini vettoriali e bitmap in più formati di file. Se sul sistema è installato QuickTime® 4 o versioni successive, potete importare formati bitmap o vettoriali aggiuntivi. Potete importare i file di Adobe® FreeHand® (versione MX e precedenti) e i file PNG di Adobe® Fireworks® direttamente in Flash Professional, conservando gli attributi propri di tali formati.

I file di grafica importati in Flash Professional devono avere dimensioni di almeno 2 x 2 pixel.

Per caricare file JPEG in un file SWF Flash Professional in fase di runtime, utilizzate l'azione o il metodo loadMovie. Per informazioni dettagliate, vedete loadMovie (metodo MovieClip.loadMovie) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#) oppure [Operazioni con i clip filmato](#) nella [Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0](#).

Flash Professional consente di importare immagini vettoriali, bitmap e sequenze di immagini con le modalità descritte di seguito.

- Quando importate file di Adobe® Illustrator® e di Adobe® Photoshop® in Flash Professional, potete specificare delle opzioni di importazione che consentono di mantenere gran parte dei dati visivi delle immagini e la possibilità di modificare determinati attributi visivi utilizzando l'ambiente di creazione Flash Professional.
- Quando importate immagini vettoriali da FreeHand in Flash Professional, selezionate le opzioni che consentono di conservare i livelli, le pagine e i blocchi di testo di FreeHand.
- Quando importate immagini PNG da Fireworks in Flash, importate i file come oggetti modificabili in Flash Professional o come file su un unico livello che è possibile modificare e aggiornare in Fireworks.
- Selezionate le opzioni che consentono di conservare immagini, testo e guide.

Nota: se importate un file PNG da Fireworks usando la funzione taglia e incolla, il file verrà convertito in una bitmap.

- Le immagini vettoriali contenute in file SWF e WMF (Windows® Metafile Format) importati direttamente in un documento Flash Professional anziché in una libreria vengono importate nel livello corrente come gruppo.
- Le bitmap, (cioè le fotografie acquisite tramite scansione e i file BMP) importate direttamente in un documento Flash Professional, vengono importate nel livello corrente come oggetti singoli. Flash Professional conserva le impostazioni di trasparenza delle bitmap importate. Poiché l'importazione di una bitmap può provocare l'aumento delle dimensioni del file di un file SWF, si consiglia di comprimere le bitmap importate.

Nota: la trasparenza della bitmap potrebbe non essere mantenuta se la bitmap viene importata mediante trascinamento da un'applicazione o dal desktop a Flash Professional. Per mantenere la trasparenza, eseguite l'importazione mediante il comando **File > Importa nello stage o Importa nella libreria**.

- Qualsiasi sequenza di immagini, ad esempio una sequenza PICT o BMP, importata direttamente in un documento Flash Professional, viene importata come fotogramma chiave del livello corrente.

Formati file supportati per l'importazione

[Torna all'inizio](#)

Nota: per un elenco completo di ogni formato di file supportato da Flash per l'importazione, l'esportazione o la modifica, vedete la [Nota tecnica Supported File Formats](#) (Formati file supportati).

Formati grafici

In Flash Professional è possibile importare formati di file bitmap o vettoriali diversi, a seconda che sul sistema sia installato o meno QuickTime 4 (o una versione successiva). L'uso di Flash Professional con QuickTime 4 è utile in particolare nei progetti di gruppo in cui gli sviluppatori lavorano sia su piattaforma Windows che Macintosh. QuickTime 4 estende il supporto per determinati formati di file (inclusi PICT, QuickTime Movie e altri) a entrambe le piattaforme.

Di seguito sono elencati i formati di file bitmap e vettoriali che è possibile importare in Flash Professional 8 e versioni successive a prescindere dall'installazione di QuickTime 4:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (versione 10 o precedente))	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Enhanced Windows Metafile	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF e GIF animati	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Windows Metafile	.wmf	•	•
File grafico Adobe XML	.fxg	•	•

I formati di file bitmap elencati di seguito possono essere importati in Flash Professional solo se sul sistema è installato QuickTime 4 o una versione successiva:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Immagine QuickTime	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Formati audio

I seguenti formati di file audio possono essere importati in Flash:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Onda	.wav	•	
Audio Interchange File Format	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

I formati di file audio elencati di seguito possono essere importati in Flash solo se nel sistema è installato QuickTime 4 o una versione successiva:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Audio Interchange File Format	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Filmati QuickTime solo audio	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
Suoni System 7	.snd		•
Onda	.wav	•	•

Formati video

I seguenti formati di file video possono essere importati in Flash:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Video per Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Filmato QuickTime	.mov, .qt	•	•
Video for Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Digital Video	.dv, .dvi	•	•
3GPP/3GPP2 per dispositivi mobili	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Importare immagini in Flash

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional consente di importare le immagini salvate in diversi formati di file direttamente nello stage oppure nella libreria.

Importare un file in Flash

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per importare un file direttamente nel documento Flash Professional corrente, selezionate File > Importa > Importa nello stage.
 - Per importare un file nella libreria del documento Flash Professional corrente, selezionate File > Importa > Importa nella libreria. (Per utilizzare un elemento della libreria nel documento corrente, trascinatelo sullo stage.)
2. Selezionate il formato di file dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Mostra (Macintosh).
3. Individuate il file desiderato e selezionatelo. Se in Flash Professional è stato importato un file con più livelli, è possibile che vengano creati nuovi livelli a seconda del tipo di file importato. Qualsiasi nuovo livello viene visualizzato nella linea temporale.
4. Fate clic su Apri.
5. Se il nome del file da importare termina con un numero e nella stessa cartella sono presenti altri file numerati in sequenza, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per importare tutti i file della sequenza, fate clic su Sì.
 - Per importare solo il file specificato, fate clic su No.

Di seguito sono forniti esempi di nomi di file che è possibile utilizzare come sequenza:

Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

Bird 1, Bird 2, Bird 3

Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Incollare una bitmap da un'altra applicazione direttamente nel documento Flash corrente

1. Nell'applicazione di origine, copiare l'immagine.
2. In Flash Professional, selezionate Modifica > Incolla al centro.

Importazione di file FXG

[Torna all'inizio](#)

Il formato FXG consente di scambiare elementi grafici di Flash con altre applicazioni Adobe, ad esempio Adobe Illustrator, Fireworks e Photoshop, mantenendo tutte le informazioni grafiche complesse. Flash vi permette di importare file FXG (solo in versione 2.0) e di salvare le selezioni di oggetti sullo stage oppure l'intero stage in formato FXG. Per ulteriori informazioni sui file FXG, vedete Informazioni sui file FXG.

- Per importare un file FXG, scegliete File > Importa > Importa nello stage o Importa nella libreria, quindi selezionate il file FXG da aprire.

Informazioni sui file DXF di AutoCAD

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional supporta il formato AutoCAD DXF in AutoCAD 10.

I file DXF non supportano i caratteri di sistema standard. Flash Professional tenta di mappare i caratteri in modo appropriato ma i risultati possono essere imprevedibili, in particolare per quanto riguarda l'allineamento del testo.

Poiché il formato DXF non supporta riempimenti uniformi, le aree piene sono esportate solo come contorni. Per questo motivo, il formato DXF è il più adatto per i disegni lineari, quali piante e mappe.

Potete importare in Flash Professional i file DXF bidimensionali. Flash Professional non supporta invece i file DXF tridimensionali.

Sebbene Flash Professional non supporti la modifica in scala di un file DXF, tutti i file DXF importati producono file 12 x 12 pollici che è possibile modificare scegliendo **Elabora > Trasforma > Scala**. Inoltre, Flash Professional supporta soltanto i file DXF ASCII. Se i file DXF sono binari, dovete convertirli in ASCII prima di importarli in Flash Professional.

Caricamento di disegni con ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Con ActionScript potete caricare risorse o file di immagine esterni dalla libreria in fase di runtime.

Per informazioni sull'uso di immagini e risorse in Flash, leggete il seguente articolo:

- [Caricamento di immagini e risorse della libreria in Flash con ActionScript 3](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Rimodellare linee e forme

[Visualizzare e regolare i punti con lo strumento Sottoselezione](#)

[Rimodellare una linea o forma](#)

[Raddrizzare e smussare le linee](#)

[Ottimizzare le curve](#)

[Modificare le forme](#)

[Cancellare tutti gli elementi sullo stage](#)

[Rimuovere segmenti di tratti o aree piene](#)

[Cancellare tramite trascinamento](#)

Visualizzare e regolare i punti con lo strumento Sottoselezione

[Torna all'inizio](#)

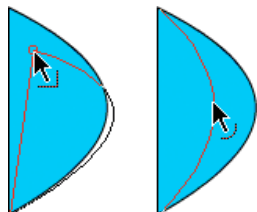
1. Selezionate lo strumento Sottoselezione .
2. Fate clic sulla linea o sul contorno della forma.

Rimodellare una linea o forma

[Torna all'inizio](#)

Per rimodellare una linea o il contorno di una forma, potete trascinare un punto qualsiasi di una linea utilizzando lo strumento Selezione. Il puntatore cambia aspetto per indicare quale tipo di rimodellazione può essere eseguita sulla linea o sul riempimento.

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



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

È più semplice rimodellare alcune aree con tratti a pennello se vengono visualizzate come contorni.

In caso di problemi durante la rimodellazione di una linea complessa, potete smussarla per rimuovere alcuni dei dettagli, semplificando l'operazione di rimodellazione. L'incremento dell'ingrandimento può anche facilitare e rendere più accurata la rimodellazione.

1. Selezionate lo strumento Selezione .
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per rimodellare il segmento, trascinatelo da un punto qualsiasi.
 - Premete Ctrl in Windows o Opzione in Macintosh per trascinare una linea per creare un nuovo punto d'angolo.

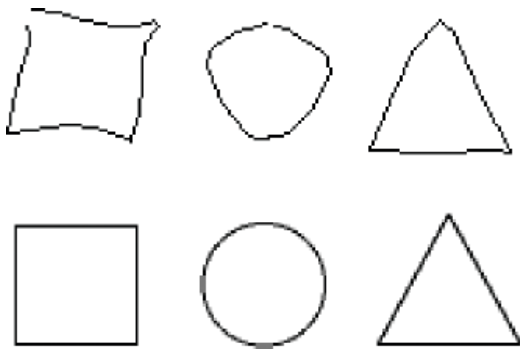
Raddrizzare e smussare le linee

[Torna all'inizio](#)

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

Nota: potete regolare il grado di smussatura e di raddrizzamento automatico specificando le preferenze per le impostazioni del disegno.

Potete inoltre utilizzare la tecnica di raddrizzamento in modo che Flash Professional riconosca le forme. Se disegnate forme ovali, rettangolari o triangolari con l'opzione Riconosci forme disattivata, potete utilizzare il modificatore Raddrizza per rendere tali forme geometricamente perfette. Non vengono riconosciute le forme a contatto tra loro, ossia quelle collegate ad altri elementi.



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

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

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

- Per attenuare la curva di ogni tratto selezionato, selezionate lo strumento Selezione  e fate clic sul modificatore Attenua nella sezione Opzioni del pannello Strumenti. A ogni clic sul pulsante del modificatore Attenua, il tratto selezionato viene attenuato progressivamente.
- Per immettere parametri specifici per un'operazione di attenuazione, selezionate **Elabora > Forma > Attenua**. Nella finestra di dialogo Attenua, immettete i valori per i parametri di attenuazione degli angoli sopra, sotto e per l'intensità di attenuazione.
- Per eseguire piccole regolazioni di raddrizzamento su ogni contorno di riempimento o linea curva selezionati, selezionate lo strumento Selezione  e fate clic sul modificatore Raddrizza  nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.
- Per immettere parametri specifici per un'operazione di raddrizzamento, selezionate **Elabora > Forma > Raddrizza**. Nella finestra di dialogo Raddrizza, immettete un valore per il parametro relativo all'intensità di raddrizzamento.
- Per utilizzare il riconoscimento forme selezionate lo strumento Selezione  e fate clic sul modificatore Raddrizza  oppure selezionate **Elabora > Forma > Raddrizza**.

Ottimizzare le curve

[Torna all'inizio](#)

Questo metodo ottimizza le curve smussate e i contorni di riempimento riducendo il numero di curve usate per definire gli elementi. L'ottimizzazione delle curve riduce inoltre le dimensioni del documento Flash Professional (file FLA) e dell'applicazione Flash Professional esportata (file SWF). Potete applicare l'ottimizzazione più volte agli stessi elementi.

1. Selezionate gli elementi disegnati da ottimizzare e scegliete **Elabora > Forma > Ottimizza**.
2. Per specificare il grado di smussatura, trascinate il cursore Intensità ottimizzazione. I risultati dipendono dalle curve selezionate. In generale, l'ottimizzazione produce meno curve, con una minore somiglianza al contorno originale.
3. Per visualizzare un messaggio che indica il numero di segmenti nella selezione prima e dopo l'ottimizzazione, selezionate l'opzione Mostra messaggio totali. Flash Professional visualizza il messaggio dopo il completamento dell'operazione.
4. Fate clic su OK.

Modificare le forme

[Torna all'inizio](#)

1. Per convertire le linee in riempimenti, selezionate una o più linee, quindi selezionate **Elabora > Forma > Converti linee in riempimenti**. Le linee selezionate vengono convertite in riempimenti, consentendo di riempire le linee con gradienti o di cancellare parte di una linea. La conversione di linee in riempimenti può aumentare le dimensioni del file, ma può anche rendere più veloce la riproduzione a schermo per alcune animazioni.
2. Per espandere la forma di un oggetto pieno, selezionate una forma piena, quindi selezionate **Elabora > Forma > Espandi riempimento**. Immettete un valore in pixel per Distanza e selezionate Verso l'esterno o Verso l'interno per Direzione. L'opzione Verso l'esterno allarga la forma e l'opzione Verso l'interno la riduce.

Questa funzione è più adatta all'uso con una singola forma piena colorata senza tratti di piccole dimensioni, non contenente dettagli troppo piccoli.

3. Per sfumare i bordi di un oggetto, selezionate una forma piena, quindi selezionate **Elabora > Forma > Sfuma bordi riempimento**. Impostate le seguenti opzioni:

Distanza La larghezza in pixel del bordo sfumato.

Numero di passaggi Permette di selezionare il numero di curve utilizzato per ottenere l'effetto del bordo sfumato. Maggiore è il numero di passaggi, più attenuato è l'effetto. Tuttavia, l'aumento dei passaggi crea anche file di dimensioni maggiori, rallentando le operazioni di

disegno.

Verso l'esterno o Verso l'interno Permette di determinare se la forma viene allargata o ridotta quando vengono sfumati i bordi.

Questa funzione è più adatta all'uso con una singola forma piena senza tratti e può aumentare le dimensioni del file di un documento Flash Professional e del risultante file SWF.

Cancellare tutti gli elementi sullo stage

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate doppio clic sullo strumento Gomma  nella barra degli strumenti. Viene così cancellato ogni tipo di contenuto sullo stage e sul tavolo di montaggio.

Rimuovere segmenti di tratti o aree piene

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate lo strumento Gomma, quindi fate clic sul modificatore Rubinetto .
2. Fate clic sul segmento del tratto o sull'area piena da eliminare.

Cancellare tramite trascinamento

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate lo strumento Gomma.
2. Fate clic sul modificatore Modalità gomma, quindi selezionate una modalità di cancellazione:
 - Cancella normale** Cancella i tratti e i riempimenti che si trovano sullo stesso livello.
 - Cancella riempimenti** Cancella solo i riempimenti, mentre i tratti rimangono inalterati.
 - Cancella linee** Cancella solo i tratti, mentre i riempimenti rimangono inalterati.
 - Cancella riempimenti selezionati** Cancella solo i riempimenti selezionati, mentre i tratti rimangono inalterati a prescindere che siano o meno selezionati. Prima di utilizzare lo strumento Gomma in questa modalità, selezionate i riempimenti che desiderate cancellare.
 - Cancella all'interno** Cancella solo il riempimento sul quale viene iniziata l'applicazione della gomma. Se iniziate a cancellare da un punto vuoto, non viene cancellato nulla. In questa modalità i tratti rimangono invariati.
3. Fate clic sul modificatore Forma gomma, quindi selezionate la forma e le dimensioni della gomma. Assicurarsi che il modificatore Rubinetto non sia selezionato.
4. Trascinate il puntatore sullo stage.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Selezione degli oggetti

[Selezionare gli oggetti con lo strumento Selezione](#)

[Disegnare un'area di selezione a mano libera](#)

[Disegnare un'area di selezione a linee rette](#)

[Disegnare aree di selezione a mano libera e a linee rette](#)

[Nascondere l'evidenziazione della selezione](#)

[Impostare i colori del riquadro di delimitazione personalizzato per oggetti selezionati](#)

[Impostare le preferenze per la selezione](#)

Per modificare un oggetto, dovete prima di tutto selezionarlo. Selezionate gli oggetti con gli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo. Potete raggruppare singoli oggetti per gestirli come un unico oggetto. La modifica di linee e forme può causare la variazione di altre linee e forme sullo stesso livello. Quando selezionate oggetti o tratti, Flash li evidenzia con un perimetro.

Potete scegliere di selezionare solo i tratti o i riempimenti di un oggetto. È possibile nascondere l'evidenziazione della selezione quando si modificano gli oggetti.

Quando selezionate un oggetto, la finestra di ispezione Proprietà mostra quanto segue:

- Il tratto e il riempimento dell'oggetto, le dimensioni in pixel e le coordinate x e y del punto di trasformazione dell'oggetto.
- Una selezione mista, se sono stati selezionati più oggetti. Le dimensioni in pixel e le coordinate x e y del set di oggetti selezionati.

Potete utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per una forma per cambiare il tratto e il riempimento dell'oggetto.

Per evitare che un gruppo o un simbolo venga selezionato e modificato accidentalmente, potete bloccarlo.

Selezionare gli oggetti con lo strumento Selezione

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Selezione  consente di selezionare interi oggetti facendo clic su di essi o trascinando il puntatore per racchiuderli dentro un perimetro di selezione rettangolare.

Nota: per selezionare lo strumento Selezione, potete anche premere il tasto V. Per passare temporaneamente allo strumento Selezione quando è attivo un altro strumento, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

Per disattivare l'opzione di selezione con il tasto Maiusc, deselectionate la relativa opzione nella scheda Generali della finestra Preferenze di Flash. Vedete Impostare le preferenze in Flash. Per poter essere selezionati, istanze, gruppi e blocchi di testo devono essere completamente racchiusi.

- Per selezionare un tratto, un riempimento, un gruppo, un'istanza o un blocco di testo, fate clic sull'oggetto.
- Per selezionare linee collegate, fate doppio clic su una delle linee.
- Per selezionare una forma piena e il suo contorno tratteggiato, fate doppio clic sul riempimento.
- Per selezionare oggetti all'interno di un'area rettangolare, trascinate un perimetro di selezione intorno agli oggetti da selezionare.
- Per aggiungere una selezione, tenete premuto il tasto Maiusc mentre effettuate le selezioni.
- Per selezionare tutti gli elementi di tutti i livelli di una scena, selezionate Modifica > Seleziona tutto, oppure premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Macintosh). Seleziona tutto non seleziona gli oggetti sui livelli bloccati o nascosti o sui livelli che non si trovano sulla linea temporale corrente.
- Per deselectionare tutti gli elementi di tutti i livelli, selezionate Modifica > Deseleziona tutto oppure premete Ctrl+Maiusc+A (Windows) o Comando+Maiusc+A (Macintosh).
- Per selezionare tutti gli elementi compresi tra due fotogrammi chiave su un livello, fate clic su un fotogramma nella linea temporale.
- Per bloccare o sbloccare un gruppo o un simbolo, selezionate l'oggetto, quindi scegliete Elabora > Disponi > Blocca. Selezionate Elabora > Disponi > Sblocca tutto per sbloccare tutti i gruppi e i simboli bloccati.

Disegnare un'area di selezione a mano libera

[Torna all'inizio](#)

1. Trascinate lo strumento Lazo  intorno all'area.
2. Terminate il perimetro approssimativamente nel punto di inizio oppure lasciate che venga chiuso automaticamente con una linea retta.

Disegnare un'area di selezione a linee rette

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate il modificatore Modalità poligono  dello strumento Lazo nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.
2. Fate clic per impostare il punto iniziale.

3. Posizionate il puntatore nel punto in cui desiderate che termini la prima linea e fate clic. Continuate a impostare punti finali per aggiungere segmenti di linea.
4. Per chiudere l'area di selezione, fate doppio clic.

Disegnare aree di selezione a mano libera e a linee rette

[Torna all'inizio](#)

Quando utilizzate lo strumento Lazo e il relativo modificatore Modalità poligono, potete alternare tra la modalità di selezione a mano libera e a linee rette.

1. Deselezionate il modificatore Modalità poligono dello strumento Lazo.
2. Per disegnare un segmento a mano libera, trascinate lo strumento Lazo sullo stage.
3. Per disegnare un segmento rettilineo, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o tenendo premuto Opzione (Macintosh) per impostare i punti iniziale e finale per ciascun segmento di linea nuovo.
4. Per chiudere un'area di selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Rilasciate il pulsante del mouse; Flash Professional chiuderà automaticamente l'area di selezione.
 - Fate doppio clic sull'estremità iniziale della linea dell'area di selezione.

Nascondere l'evidenziazione della selezione

[Torna all'inizio](#)

Se nascondete l'evidenziazione, potete vedere l'aspetto finale delle immagini mentre selezionate e modificate gli oggetti.

❖ Selezionate Visualizza > Nascondi bordi.

Selezionate di nuovo il comando per disattivare i pulsanti.

Impostare i colori del riquadro di delimitazione personalizzato per oggetti selezionati

[Torna all'inizio](#)

Potete impostare colori diversi da utilizzare per i rettangoli dei riquadri di delimitazione che vengono visualizzati intorno a tipi diversi di oggetti selezionati sullo stage.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Fate clic sulla categoria Generali.
3. Nella sezione Colore evidenziazione, selezionate un colore per ogni tipo di oggetto e fate clic su OK.

Impostare le preferenze per la selezione

[Torna all'inizio](#)

Per selezionare gli oggetti mediante questi strumenti, è sufficiente fare clic su di essi. Gli strumenti Selezione e Sottoselezione consentono di selezionare gli oggetti mediante il trascinamento di un perimetro di selezione rettangolare attorno all'oggetto. Lo strumento Lazo consente di selezionare gli oggetti mediante il trascinamento di un perimetro di selezione a forma libera attorno all'oggetto. Quando un oggetto è stato selezionato, attorno a esso viene visualizzato un riquadro rettangolare.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Nella categoria Generali della finestra di dialogo Preferenze, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se desiderate selezionare solo gli oggetti e i punti completamente racchiusi dal perimetro di selezione, deselegate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto. I punti che si trovano all'interno dell'area di selezione verranno comunque selezionati.
 - Per selezionare gli oggetti o i gruppi solo parzialmente racchiusi dal perimetro di selezione, selezionate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Aggancio di immagini in posizione

[Attivare o disattivare l'aggancio agli oggetti](#)
[Regolare le tolleranze di aggancio agli oggetti](#)
[Usare l'aggancio ai pixel](#)
[Selezionare le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio](#)
[Attivare Allinea agganciato](#)
[Creare un livello guida](#)

La funzione di aggancio vi permette di allineare automaticamente gli elementi tra di loro. Flash Professional mette a disposizione tre modi per allineare gli oggetti sullo stage:

- L'opzione Aggancia agli oggetti consente di agganciare gli oggetti direttamente ad altri oggetti lungo i bordi.
- L'opzione Aggancia ai pixel consente di agganciare gli oggetti direttamente a singoli pixel o linee di pixel sullo stage.
- L'opzione Allinea agganciato consente di agganciare gli oggetti in base a una tolleranza di aggancio specificata, ossia in base a un limite preimpostato tra i diversi oggetti oppure tra gli oggetti e il bordo dello stage.

***Nota:** potete anche agganciare alla griglia e alle guide.*

Attivare o disattivare l'aggancio agli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per attivare la funzione di aggancio agli oggetti, utilizzate il modificatore Aggancia agli oggetti dello strumento Selezione o il comando Aggancia agli oggetti del menu Visualizza.

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

❖ Selezionate Visualizza > Aggancio > Aggancia agli oggetti. Accanto al comando, quando è attivato, appare un segno di spunta.

Quando spostate o rimodellate un oggetto, la posizione dello strumento Selezione sull'oggetto fornisce il punto di riferimento per l'anello di agganciamento. Ad esempio, se spostate una forma piena trascinandola vicino al centro, il punto centrale si aggancia ad altri oggetti. Ciò è particolarmente utile per l'aggancio di forme a tracciati di movimento per l'animazione.

***Nota:** per un migliore controllo del posizionamento di un oggetto durante l'aggancio, iniziate a trascinare da un punto centrale o d'angolo.*

Regolare le tolleranze di aggancio agli oggetti

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fate clic su Disegno.
2. Nelle impostazioni Disegno, regolare l'impostazione Collega linee.

Usare l'aggancio ai pixel

[Torna all'inizio](#)

Per attivare la funzione di aggancio ai pixel, utilizzate il comando Aggancia a pixel nel menu Visualizza. Se l'opzione Aggancia a pixel è attiva, quando l'ingrandimento della visualizzazione è impostato su un valore pari a 400% o superiore viene visualizzata una griglia di pixel. La griglia mostra i singoli pixel che appariranno nell'applicazione Flash Professional. Quando create o spostate un oggetto, questo è agganciato alla griglia di pixel.

Se create una forma i cui bordi ricadono tra i limiti dei pixel, ad esempio se utilizzate un tratto con una larghezza decimale (ad es. 3,5 pixel), l'opzione Aggancia a pixel esegue l'aggancio ai limiti dei pixel, non al bordo della forma.

- Per attivare o disattivare l'aggancio automatico ai pixel, selezionate Visualizza > Aggancio > Aggancia a pixel. Se l'ingrandimento è impostato su un valore pari a 400% o superiore, viene visualizzata una griglia. Accanto al comando, quando è attivato, appare un segno di spunta.
- Per attivare o disattivare temporaneamente l'aggancio ai pixel, premete il tasto C. Quando rilasciate il tasto C, l'aggancio ai pixel torna allo stato selezionato con Visualizza > Aggancio > Aggancia a pixel.
- Per nascondere temporaneamente la griglia di pixel, premete il tasto X. Quando rilasciate il tasto X, la griglia di pixel viene nuovamente visualizzata.

Selezionare le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio

[Torna all'inizio](#)

Quando selezionate le impostazioni di allineamento dell'aggancio, potete impostare la tolleranza di aggancio tra i bordi orizzontale o verticale degli

oggetti oppure tra i bordi degli oggetti e il bordo dello stage. Potete anche attivare l'allineamento dell'aggancio tra i centri orizzontale e verticale degli oggetti. Tutte le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio sono misurate in pixel.

1. Selezionate Visualizza > Aggancio > Modifica Allinea agganciato.
2. Nella finestra di dialogo Modifica Allinea agganciato, selezionate i tipi di oggetti a cui volete agganciarvi.
3. Fate clic sul pulsante Avanzate e selezionate le opzioni seguenti:
 - Per impostare la tolleranza di aggancio tra gli oggetti e il bordo dello stage, immettete un valore in Bordo stage.
 - Per impostare la tolleranza di aggancio tra i bordi orizzontale o verticale degli oggetti, immettete un valore in Orizzontale, Verticale o in entrambi.
 - Per attivare Allineamento centrato orizzontale o Allineamento centrato verticale, selezionate una o entrambe le opzioni.

Attivare Allinea agganciato

[Torna all'inizio](#)

Con l'allineamento dell'aggancio attivato, quando l'oggetto trascinato si posiziona alla distanza stabilita dalla tolleranza di aggancio specificata, sullo stage vengono visualizzate delle linee punteggiate. Ad esempio, se impostate la tolleranza di aggancio Orizzontale su 18 pixel, ossia l'impostazione predefinita, viene visualizzata una linea punteggiata lungo il bordo dell'oggetto che state trascinando quando questo si trova a una distanza di esattamente 18 pixel da un altro oggetto. Se attivate l'opzione Allineamento centrato orizzontale, viene visualizzata una linea punteggiata lungo i vertici del centro orizzontale dei due oggetti quando i vertici risultano allineati con precisione.

❖ Selezionate Visualizza > Aggancio > Allinea agganciato. Accanto al comando, quando è attivato, appare un segno di spunta.

Creare un livello guida

[Torna all'inizio](#)

Per agevolare l'allineamento degli oggetti nelle operazioni di disegno, create dei livelli guida e allineate gli oggetti presenti sugli altri livelli a quelli creati sui livelli guida. I livelli guida non vengono esportati né visualizzati in un file SWF pubblicato. Potete assegnare la funzione di livello guida a qualsiasi livello, che viene contrassegnato da un'icona a forma di guida a sinistra del nome.

❖ Selezionate il livello e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliete Guida dal menu di scelta rapida. Per convertire nuovamente il livello in un livello normale, selezionate di nuovo Guida. Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Simboli e ActionScript

[Controllo di istanze e simboli con ActionScript](#)
[Controllo delle istanze tramite i comportamenti](#)
[Aggiungere e configurare un comportamento](#)
[Creare comportamenti personalizzati](#)

Con ActionScript® potete controllare i simboli in fase runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

Controllo di istanze e simboli con ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare ActionScript® per controllare le istanze di pulsanti e clip filmato. All'istanza di pulsante o clip filmato deve essere assegnato un nome univoco da utilizzare con ActionScript. Potete scrivere codice ActionScript personalizzato oppure utilizzare i comportamenti predefiniti inclusi in Flash Professional.

Per maggiori informazioni, vedete Gestione degli eventi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Gestione degli eventi](#) nella [Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0](#).

Controllo delle istanze tramite i comportamenti

[Torna all'inizio](#)

Nei file FLA in cui l'impostazione di pubblicazione di ActionScript è impostata su ActionScript 2.0, potete utilizzare i comportamenti per controllare le istanze di clip filmato e immagini all'interno di un documento senza creare script con ActionScript. I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript che consentono di aggiungere al documento la codifica ActionScript, senza costringere l'utente a creare autonomamente il codice ActionScript. I comportamenti non sono disponibili per ActionScript 3.0.

Potete utilizzare i comportamenti con un'istanza per disporla su un fotogramma secondo l'ordine di impilamento, nonché per caricare o scaricare, riprodurre, interrompere, duplicare o trascinare un clip filmato, oltre che per il collegamento a un URL.

Inoltre, potete usare i comportamenti per caricare un grafico esterno o una maschera animata in un clip filmato.

Flash Professional include i comportamenti specificati nella seguente tabella.

Comportamento	Scopo	Selezione o immissione
Carica grafico	Carica un file JPEG esterno in un clip filmato o una schermata.	Percorso e nome del file JPEG. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve l'immagine.
Carica clip filmato esterno	Carica un file SWF esterno in un clip filmato o una schermata target.	URL del file SWF esterno. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve il file SWF.
Duplica clip filmato	Duplica un clip filmato o una schermata.	Il nome dell'istanza di clip filmato da duplicare. Offset X e offset Y, espressi in pixel, rispetto all'originale da copiare.
Vai a e riproduci fotogramma o etichetta	Riproduce un clip filmato a partire da un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da riprodurre. Numero o etichetta del fotogramma da cui iniziare la riproduzione.
Vai a e interrompi fotogramma o etichetta	Interrompe un clip filmato, spostando facoltativamente l'indicatore di riproduzione su un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da interrompere. Numero o etichetta del fotogramma dove interrompere la riproduzione.
Porta in primo piano	Porta la schermata o il clip filmato target nella posizione più alta dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.

Porta avanti	Porta la schermata o il clip filmato target una posizione più in alto nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Porta sotto	Sposta la schermata o il clip filmato target nella posizione più bassa dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Sposta dietro	Sposta la schermata o il clip filmato target una posizione più in basso nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Inizia trascinamento clip filmato	Inizia il trascinamento di un clip filmato.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Interrompi trascinamento clip filmato	Interrompe l'operazione di trascinamento corrente.	
Scarica clip filmato	Rimuove un clip filmato caricato mediante loadMovie() da Flash Player.	Nome dell'istanza del clip filmato.

Aggiungere e configurare un comportamento

[Torna all'inizio](#)

Accertarsi di lavorare in un file FLA la cui impostazione di pubblicazione di ActionScript sia ActionScript 2.0 o versione precedente.

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che attiverà il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+), quindi selezionate il comportamento desiderato dal sottomenu Clip filmato.
3. Selezionate il clip filmato da controllare tramite il comportamento.
4. Selezionate un percorso relativo o assoluto.
5. Se richiesto, selezionate o immettete le impostazioni relative ai parametri dei comportamenti e fate clic su OK. Nel pannello Comportamenti vengono visualizzate le impostazioni predefinite per il comportamento.
6. In Evento, fate clic su Al rilascio (evento predefinito), quindi selezionate un evento associato al mouse dal menu. Per utilizzare l'evento Al rilascio, mantenere l'opzione invariata.

Creare comportamenti personalizzati

[Torna all'inizio](#)

Per creare comportamenti personalizzati, dovete creare un file XML che contiene il codice ActionScript 2.0 richiesto per l'esecuzione del comportamento desiderato e salvarlo nella cartella dei comportamenti nel computer locale. I comportamenti vengono memorizzati nei seguenti percorsi:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\nome utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Utenti\nome utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Utenti/nomeutente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/lingua/Configuration/Behaviors/

Prima di creare dei comportamenti personalizzati, esaminate i vari file XML dei comportamenti per meglio comprendere la sintassi dei file XML e del codice ActionScript utilizzato per creare i comportamenti. Se non avete esperienza nella creazione dei comportamenti, acquisite dimestichezza con i tag XML, utilizzati per creare gli elementi dell'interfaccia utente (ad esempio, le finestre di dialogo), e con il codice ActionScript, il linguaggio utilizzato per creare i comportamenti. Per ulteriori informazioni sull'XML utilizzato per la creazione di elementi di interfaccia, vedete *Estensione di Flash*. Per saperne di più su ActionScript, vedete [Apprendimento di ActionScript 3.0](#) o [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Potete anche scaricare dal sito Adobe Flash Exchange numerosi comportamenti creati da altri utenti Flash Professional. Visitate il sito Adobe Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_exchange_it.

1. Utilizzando un editor XML, aprite il file XML di un comportamento esistente e rinominate il file in maniera adeguata per il comportamento che intendete creare.
2. Immettete un nuovo valore per l'attributo category del tag behavior_definition nel file XML.

Il codice XML che segue crea una categoria denominata myCategory nel pannello Comportamenti di Flash, sotto cui verrà elencato il comportamento.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Immettete un nuovo valore per l'attributo name del tag behavior_definition. Questo sarà il nome del comportamento così come esso verrà visualizzato nell'ambiente di creazione di Flash.
4. (Opzionale) Se il comportamento personalizzato richiede una finestra di dialogo, immettete i parametri utilizzando i tag <properties> e <dialog>.

Per ulteriori informazioni sui tag e i parametri utilizzati per creare i comportamenti personalizzati, vedete *Estensione di Flash*.

5. Nel tag <actionscript>, inserite il codice ActionScript per creare il comportamento.

Se non avete dimestichezza con ActionScript, vedete [Apprendimento di ActionScript 3.0](#) o [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Ad esempio (dal file di comportamento Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[      //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
      loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
      $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Salvate il file e provate il comportamento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Trasformazione e combinazione di oggetti grafici

Trasformazione di oggetti
Combinazione degli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Trasformazione di oggetti

Potete trasformare gli oggetti grafici, così come i gruppi, i blocchi di testo e le istanze, utilizzando lo strumento Trasformazione libera o le opzioni in **Elabora > Trasforma**. A seconda del tipo di elemento selezionato, potete trasformare, ruotare, inclinare, modificare in scala o distorcere l'elemento. Potete modificare o aggiungere una selezione nel corso di una trasformazione.

Quando trasformate un oggetto, un gruppo, una casella di testo o un'istanza, la finestra di ispezione **Proprietà** di quell'elemento visualizza ogni modifica apportata alle dimensioni o alla posizione dell'elemento.

Durante le operazioni di trasformazione che comportano un trascinamento viene visualizzato un riquadro di delimitazione. Il riquadro di delimitazione è rettangolare (a meno che non sia stato modificato con il comando **Distorci** o con il modificatore **Involucro**) con i bordi inizialmente allineati parallelamente ai bordi dello stage. Le maniglie di trasformazione sono situate su ciascun angolo e al centro di ciascun lato. Durante il trascinamento, il riquadro di delimitazione visualizza un'anteprima delle trasformazioni.

Spostare, riallineare, modificare e tracciare il punto di trasformazione

Durante una trasformazione, al centro dell'elemento selezionato viene visualizzato un punto di trasformazione. Il punto di trasformazione inizialmente è allineato al punto di registrazione dell'oggetto. Potete spostare il punto di trasformazione, riportarlo nella posizione predefinita e spostare il punto di origine predefinito.

Durante le operazioni di modifica in scala, inclinazione o rotazione degli oggetti grafici, dei gruppi e dei blocchi di testo, il punto di origine è per impostazione predefinita il punto opposto a quello che si trascina. Per le istanze, il punto di origine è per impostazione predefinita il punto di trasformazione. Potete spostare il punto di origine predefinito per una trasformazione.

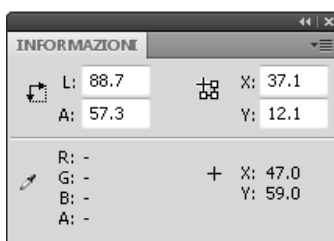
1. Selezionate lo strumento **Trasformazione libera** , oppure selezionate uno dei comandi **Elabora > Trasforma**.

Una volta iniziata una trasformazione, potete tenere traccia della posizione del punto di trasformazione nel pannello **Informazioni** e nella finestra di ispezione **Proprietà**.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare il punto di trasformazione, trascinatelo nell'oggetto grafico selezionato.
- Per allineare nuovamente il punto di trasformazione con il punto centrale dell'elemento, fate doppio clic sul punto di trasformazione.
- Per spostare il punto di origine per una modifica in scala o un'inclinazione, trascinate il punto di controllo dell'oggetto selezionato tenendo premuto **Alt** (Windows) o **Opzione** (Macintosh) durante la trasformazione.
- Per visualizzare le coordinate del punto di trasformazione nel pannello **Informazioni**, fate clic sul pulsante **Punto di registrazione/trasformazione** nel pannello **Informazioni**. Il quadrato nella parte inferiore destra del pulsante diventa un cerchio a indicare la visualizzazione delle coordinate del punto di registrazione

Quando il quadrato centrale viene selezionato, i valori **X** e **Y** a destra della griglia delle coordinate nel pannello **Informazioni** riportano le coordinate **x** e **y** del punto di trasformazione. Inoltre, i valori **X** e **Y** del punto di trasformazione vengono visualizzati nella finestra di ispezione **Proprietà** del simbolo.



*Griglia delle coordinate; pannello **Informazioni** con il pulsante **Punto di registrazione/trasformazione** in modalità di trasformazione; sono visualizzate le coordinate **x** e **y** del punto di trasformazione della selezione.*

Per impostazione predefinita, il pulsante **Punto di registrazione/trasformazione** si trova in modalità di registrazione e i valori **X** e **Y** indicano la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione corrente, che è relativa all'angolo superiore sinistro dello stage

Nota: per le istanze dei simboli, i valori **X** e **Y** indicano la posizione del punto di registrazione del simbolo o la posizione dell'angolo

superiore sinistro dell'istanza di simbolo.

Usare lo strumento Trasformazione libera

Potete effettuare singole trasformazioni o combinare più trasformazioni, ad esempio spostamento, rotazione, modifica in scala, inclinazione e distorsione.

Nota: lo strumento Trasformazione libera non consente di trasformare simboli, bitmap, oggetti video, audio, gradienti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per trasformare un blocco di testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.

1. Selezionate un oggetto grafico, un'istanza, un gruppo o un blocco di testo sullo stage.
2. Fate clic sullo strumento Trasformazione libera .

Mentre spostate il puntatore sopra o intorno alla selezione, il puntatore cambia per indicare la funzione di trasformazione disponibile.

3. Per trasformare la selezione, trascinate le maniglie:
 - Per spostare la selezione, posizionate il puntatore sull'oggetto all'interno del riquadro di delimitazione e trascinate l'oggetto in una nuova posizione. Non trascinate il punto di trasformazione.
 - Per impostare il centro di rotazione o di modifica in scala, trascinate il punto di trasformazione su una nuova posizione.
 - Per ruotare la selezione, posizionate il puntatore fuori da una delle maniglie agli angoli e trascinate. La selezione ruota attorno al punto di trasformazione. Per ruotare con incrementi di 45 gradi, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
 - Per ruotare l'oggetto intorno all'angolo opposto, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
 - Per modificare in scala la selezione, trascinate in diagonale una delle maniglie agli angoli per modificare i due lati. Per ridimensionare proporzionalmente, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
 - Trascinate orizzontalmente o verticalmente una delle maniglie agli angoli o ai lati per modificare in scala solo in una direzione.
 - Per inclinare la selezione, posizionate il puntatore sul contorno tra le maniglie di trasformazione e trascinate.
 - Per distorcere le forme, premete Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinate una delle maniglie agli angoli o ai lati.
 - Per assottigliare l'oggetto, ovvero per muovere l'angolo selezionato e quello adiacente di uguali distanze dalle loro origini, trascinate una delle maniglie agli angoli tenendo premuto Maiusc-Ctrl (Windows) o Maiusc-Comando (Macintosh).
4. Per terminare la trasformazione, fate clic al di fuori dell'oggetto selezionato.

Distorcere gli oggetti

Quando si applica la trasformazione Distorci a un oggetto selezionato, trascinando una delle maniglie agli angoli o ai lati del riquadro di delimitazione si sposta l'angolo o il bordo e si allineano nuovamente i bordi adiacenti. Se si trascina il punto di un angolo tenendo premuto il tasto Maiusc, si ottiene un assottigliamento dell'oggetto, ovvero l'angolo trascinato e quello adiacente vengono spostati di uguali distanze e in direzioni opposte. L'angolo adiacente è l'angolo sullo stesso asse della direzione in cui si trascina. Se si trascina un punto intermedio di un bordo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), si sposta liberamente l'intero bordo.

Potete distorcere gli oggetti grafici utilizzando il comando Distorci. Potete inoltre distorcere gli oggetti durante una trasformazione libera.

Nota: il comando Distorci non consente di modificare simboli, forme di base, bitmap, oggetti video, audio, gradienti, gruppi di oggetti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per modificare il testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.

1. Selezionate uno o più oggetti grafici sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Distorci**.
3. Posizionate il puntatore su una delle maniglie di trasformazione e trascinate.
4. Per terminare la trasformazione, fate clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Modificare forme con il modificatore Involucro

Il modificatore Involucro consente di deformare e distorcere gli oggetti. Un involucro è un riquadro di delimitazione che contiene uno o più oggetti. Le modifiche apportate alla forma di un involucro hanno effetto sugli oggetti contenuti all'interno dell'involucro. La forma di un involucro si modifica aggiustando i punti e le maniglie tangente.

Nota: il modificatore Involucro non consente di modificare simboli, bitmap, oggetti video, audio, gradienti, gruppi d'oggetti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per modificare il testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.

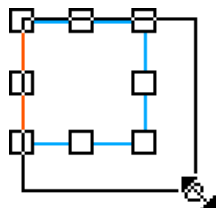
1. Selezionate una forma sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Involucro**.
3. Trascinate i punti e le maniglie tangente per modificare l'involucro.

Modificare in scala gli oggetti

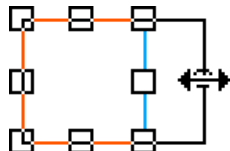
La modifica in scala di un oggetto ingrandisce o riduce l'oggetto orizzontalmente, verticalmente oppure in entrambe le direzioni.

1. Selezionate uno o più oggetti grafici sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Scala**.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare in scala l'oggetto sia orizzontalmente che verticalmente, trascinate una delle maniglie all'angolo. Le proporzioni vengono mantenute mentre si modifica in scala l'oggetto. Per modificare in scala l'oggetto in modo non uniforme, trascinate il puntatore tenendo premuto Maiusc.



- Per modificare in scala l'oggetto orizzontalmente o verticalmente, trascinate la maniglia centrale.



4. Per terminare la trasformazione, fate clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Nota: se aumentate le dimensioni di diversi elementi, è possibile che quelli vicini ai bordi del riquadro di delimitazione si spostino fuori dallo stage. In questo caso, selezionate **Visualizza > Tavolo di montaggio** per visualizzare gli elementi fuori dello stage.

Ruotare e inclinare gli oggetti

Ruotare un oggetto significa farlo girare attorno al suo punto di trasformazione. Il punto di trasformazione è allineato al punto di registrazione, che imposta la posizione predefinita sul centro dell'oggetto, ma potete spostare il punto trascinandolo.

Potete ruotare un oggetto utilizzando uno dei metodi seguenti:

- Trascinamento mediante lo strumento **Trasformazione libera**  (potete inclinare l'oggetto e modificarlo in scala contemporaneamente).
- Selezione di un angolo nel pannello **Trasforma** (potete modificare l'oggetto in scala nel corso della stessa operazione).

Ruotare e inclinare gli oggetti mediante trascinamento

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Ruota e inclina**.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate una delle maniglie agli angoli per ruotare l'oggetto.
 - Trascinate una delle maniglie centrali per inclinare l'oggetto.
4. Per terminare la trasformazione, fate clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Ruotare gli oggetti di 90°

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Ruota di 90° in senso orario** oppure **Ruota di 90° in senso antiorario**.

Inclinare gli oggetti

L'inclinazione di un oggetto lo trasforma inclinandolo lungo uno o entrambi gli assi. Potete inclinare un oggetto mediante trascinamento o immettendo un valore nel pannello **Trasforma**.

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate **Finestra > Trasforma**.
3. Fate clic su **Inclina**.
4. Immettete i valori per gli angoli orizzontale e verticale.

Riflettere gli oggetti

Gli oggetti possono essere riflessi rispetto all'asse orizzontale o verticale senza che la posizione relativa sullo stage venga modificata.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Rifletti in verticale** oppure **Rifletti in orizzontale**.

Ripristinare gli oggetti trasformati

Quando modificate in scala, ruotate e inclinate istanze, gruppi e testo con lo strumento Trasformazione libera o il pannello Trasforma, Flash salva con l'oggetto le dimensioni e i valori di rotazione originali. Questo consente di rimuovere le trasformazioni applicate e di ripristinare i valori iniziali.

Potete annullare solo l'ultima trasformazione scegliendo Modifica > Annulla. Per rimuovere tutte le trasformazioni, fate clic sul pulsante Rimuovi trasformazione nel pannello prima di deselezionare l'oggetto. Quando l'oggetto viene deselezionato, i valori originali vengono persi e non è più possibile rimuovere la trasformazione.

Ripristinare un oggetto trasformato allo stato originale

1. Verificate che l'oggetto trasformato sia ancora selezionato.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Elimina trasformazione  nel pannello Trasforma
 - Selezionate **Elabora > Trasforma > Elimina trasformazione**

Combinazione degli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per creare nuove forme mediante la combinazione o la modifica di oggetti esistenti, utilizzate i comandi Combina oggetti del menu **Elabora** (**Elabora > Combina oggetti**). In alcuni casi, l'ordine di impilamento degli oggetti selezionati determina il comportamento dell'operazione.

Ogni comando è applicabile a tipi specifici di oggetti grafici, descritti di seguito. Una forma di unione è una forma disegnata con uno strumento impostato sulla modalità **Disegno unione**. Un oggetto di disegno è una forma disegnata con uno strumento impostato sulla modalità **Disegno oggetto**.

I comandi **Combina oggetti** sono:

Unione Consente di unire due o più forme di unione o oggetti di disegno. Il risultato è una singola forma della modalità **Disegno oggetto** costituita da tutte le parti visibili nelle forme prima della loro unione. Le parti sovrapposte non visibili delle forme vengono eliminate.

Nota: *contrariamente a quanto avviene quando usate il comando **Raggruppa** (**Elabora > Raggruppa**), non potete dividere forme unite insieme tramite il comando **Unione**.*

Intersezione Consente di creare un oggetto dall'intersezione di due o più oggetti di disegno. La forma basata sul modello **Disegno oggetto** risultante è formata dalle parti sovrapposte delle forme combinate. Le parti della forma non sovrapposte vengono eliminate. La forma risultante utilizza il tratto e il riempimento della forma più in alto nella sovrapposizione.

Ritaglio interno Consente di rimuovere parti di un oggetto di disegno selezionato definite dalle parti sovrapposte di un altro oggetto di disegno selezionato disposto davanti ad esso. Le parti di un oggetto di disegno sovrapposto dall'oggetto posizionato più in alto vengono eliminate, mentre l'oggetto più in alto viene completamente eliminato. Gli oggetti risultanti restano separati e non si combinano in un unico oggetto (diversamente dai comandi **Unione** o **Intersezione**, che uniscono insieme gli oggetti).

Ritaglio Consente di utilizzare il contorno di un oggetto di disegno per ritagliare un altro oggetto di disegno. La parte frontale o l'oggetto più in alto definisce la forma dell'area di ritaglio. Le parti di un oggetto di disegno sottostante sovrapposto dall'oggetto posizionato più in alto restano, mentre tutte le altre parti degli oggetti sottostanti vengono eliminate e l'oggetto più in alto viene completamente eliminato. Gli oggetti risultanti restano separati e non si combinano in un unico oggetto (diversamente dai comandi **Unione** o **Intersezione**, che uniscono gli oggetti).

Altri argomenti presenti nell'**Aiuto**



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con file di Fireworks in Flash

[Informazioni sui file PNG di Fireworks importati](#)

[Informazioni sui filtri e i metodi di fusione importati dai file PNG di Fireworks](#)

[Importazione di testo da Fireworks a Flash](#)

Informazioni sui file PNG di Fireworks importati

[Torna all'inizio](#)

Potete importare i file PNG di Adobe® Fireworks in Flash Professional come immagini su un unico livello o oggetti modificabili. Quando importate un file PNG come immagine appiattita, l'intero file, incluse eventuali immagini vettoriali, viene rasterizzato o convertito in un'immagine bitmap. Se il file PNG viene importato come insieme di oggetti modificabili, le immagini vettoriali del file vengono mantenute in formato vettoriale. Potete inoltre scegliere di conservare bitmap, testo, filtri (denominati effetti in Fireworks) e livelli guida nel file PNG quando importate il file come insieme di oggetti modificabili.

Informazioni sui filtri e i metodi di fusione importati dai file PNG di Fireworks

[Torna all'inizio](#)

Quando importate file PNG da Fireworks®, potete conservare molti filtri e metodi di fusione applicati agli oggetti in Fireworks e continuare a modificarli mediante Flash Professional.

Flash Professional supporta la modifica di filtri e metodi di fusione solo per gli oggetti importati come testo e clip filmato. Se un effetto o un metodo di fusione non è supportato, Flash Professional ne esegue la rasterizzazione oppure lo ignora durante l'importazione. Per importare un file PNG di Fireworks contenente filtri o metodi di fusione non supportati da Flash Professional, eseguire la rasterizzazione del file durante l'importazione. Dopo questa operazione, non potete modificare il file.

Effetti Fireworks supportati in Flash

Flash Professional consente di importare i seguenti effetti di Fireworks come filtri modificabili:

Effetto Fireworks	Filtro Flash Professional
Ombra esterna	Ombra esterna
Ombra uniforme	Ombra esterna
Ombra interna	Ombra esterna (con Ombra interna selezionata automaticamente)
Sfocatura	Sfocatura (dove sfocatura X = sfocatura Y = 1)
Ulteriore sfocatura	Sfocatura (dove sfocatura X = sfocatura Y = 1)
Sfocatura gaussiana	Sfocatura
Regola colore	Regola colore
Contrasto	Regola colore

Metodi di fusione Fireworks supportati in Flash

Flash Professional consente di importare i seguenti metodi di fusione di Fireworks come fusioni modificabili:

Metodo di fusione Fireworks	Metodo di fusione Flash Professional
Normale	Normale
Scurisci	Scurisci
Moltiplica	Moltiplica
Schiarisci	Schiarisci
Schermo	Schermo

Sovrapponi	Sovrapponi
Luce intensa	Luce intensa
Additiva	Aggiungi
Differenza	Differenza
Inverti	Inverti
Alfa	Alfa
Cancella	Cancella

Flash Professional ignora tutti gli altri metodi di fusione importati da Fireworks. I metodi di fusione non supportati in Flash Professional sono Media, Negazione, Esclusione, Luce leggera, Sottrattiva, Luce media, Schiarisci colori e Scurisci colori.

Importazione di testo da Fireworks a Flash

[Torna all'inizio](#)

Quando importate del testo da Fireworks a Flash Professional 8 o una versione successiva, il testo viene importato con l'impostazione di antialiasing predefinita per il documento corrente.

Se importate il file PNG come immagine appiattita, potete avviare Fireworks da Flash Professional e modificare il file PNG originale (con i dati vettoriali).

Quando importate più file PNG in un batch, dovete selezionare le impostazioni di importazione una sola volta. Flash Professional utilizza le stesse impostazioni per tutti i file inclusi nel batch.

Nota: per modificare le immagini in Flash Professional, convertitele in immagini vettoriali oppure suddividetele in più parti.

1. Selezionate File > Importa > Importa nello stage o Importa nella libreria.
2. Selezionate Immagine PNG dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Mostra (Macintosh).
3. Individuate un'immagine PNG di Fireworks e selezionatela.
4. Fate clic su Apri.
5. Selezionate una delle seguenti opzioni per Posizione:

Importa tutte le pagine in nuova/e scena/e Importa tutte le pagine del file PNG come scene in un clip filmato con tutti i fotogrammi e i livelli invariati all'interno del simbolo di tale clip. Viene creato un nuovo livello che utilizza il nome del file PNG di Fireworks. Il primo fotogramma (pagina) del documento PNG viene collocato su un fotogramma chiave che inizia in corrispondenza dell'ultimo fotogramma chiave ed è seguito da tutti gli altri fotogrammi (pagine).

Importa una pagina nella scena corrente Importa la pagina selezionata (identificata nel menu a comparsa Page Name) del file PNG nel documento Flash Professional corrente, in un nuovo livello singolo come clip filmato. Il contenuto della pagina selezionata viene importato come clip filmato, mantenendo intatta la struttura originale dei livelli e dei fotogrammi. Se il clip filmato della pagina contiene dei fotogrammi, ciascuno di essi è a sua volta un clip filmato.

Nome pagina Specifica la pagina Fireworks da importare nella scena corrente.
6. Selezionate una delle seguenti opzioni per Struttura file:

Importa come clip filmato e mantieni livelli Importa il file PNG come clip filmato (inclusi i fotogrammi) e i livelli invariati all'interno del simbolo di tale clip.

Importa pagina/e come nuovo livello/i Importa il file PNG nel documento Flash Professional corrente in un nuovo livello nella parte superiore dell'ordine di impilamento. I livelli di Fireworks vengono così "appiattiti" in un unico livello. I fotogrammi di Fireworks sono contenuti nel nuovo livello.
7. In Oggetti, scegliete una delle seguenti opzioni:

Rasterizza se necessario per mantenere l'aspetto Conserva i riempimenti, i tratti e gli effetti di Fireworks in Flash Professional.

Mantieni modificabili tutti i tracciati Consente di modificare tutti gli oggetti relativi ai tracciati vettoriali. Alcuni dei riempimenti, dei tratti e degli effetti di Fireworks vengono persi durante l'importazione.
8. Per Testo, selezionate una delle seguenti opzioni:

Rasterizza se necessario per mantenere l'aspetto Conserva i riempimenti, i tratti e gli effetti di Fireworks del testo importato in Flash Professional.

Mantieni modificabili tutti i tracciati Mantiene modificabile tutto il testo. Alcuni dei riempimenti, dei tratti e degli effetti di Fireworks vengono persi durante l'importazione.
9. Per ridurre il file PNG a un'unica immagine bitmap, selezionate l'opzione Importa come immagine singola appiattita. Se questa opzione è selezionata, tutte le altre sono disabilitate.
10. Fate clic su OK.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i file InDesign in Flash

Potete importare immagini InDesign utilizzando file di formato XFL esportati da InDesign CS4 o file di formato FLA esportati da InDesign CS5. Per ulteriori informazioni sul formato XFL, vedete [Apertura di file XFL](#).

Le seguenti esercitazioni video illustrano l'uso dei formati XFL e FLA per trasferire contenuto da InDesign a Flash Professional:

- [How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5](#) (4:49, WonderHowTo.com, esportazione in formato FLA da InDesign per l'importazione in Flash Professional.)
- [Understanding Flash Integration](#) (5:10, Adobe TV, importazione InDesign)
- [Using InDesign Export to Flash](#) (6:22, Adobe TV, uso di XFL)
- [Design and develop workflows](#) (4:49, Adobe TV, da InDesign a Flash tramite XFL)
- [Flash Downunder - InDesign to Flash](#) (28:38, Adobe TV, panoramica completa in CS4.)
- [Design workflows with Creative Suite 4](#) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i file PSD di Photoshop in Flash

[Utilizzo di Photoshop e Flash](#)

[Opzioni di importazione da Photoshop](#)

[Preferenze di Importatore file Photoshop](#)

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di Photoshop e Flash

Potete utilizzare Adobe® Photoshop® e Adobe® Flash® insieme per creare applicazioni, animazioni o elementi di messaggistica interattiva di forte impatto visivo. Photoshop consente di creare immagini statiche e non, offrendo un alto grado di controllo creativo. Flash consente di riunire queste immagini statiche e di incorporarle in contenuto interattivo per Internet.

Gli strumenti di disegno e selezione di Photoshop offrono un maggior grado di controllo creativo di quelli presenti in Flash. Per creare immagini complesse o ritoccare foto da utilizzare in presentazioni interattive, è preferibile utilizzare Photoshop per poi importare le immagini finite in Flash.

Importazione di immagini statiche in Flash

Utilizzando Flash è possibile importare immagini statiche in molti formati, ma in genere per l'importazione da Photoshop in Flash si utilizza il formato PSD nativo di Photoshop.

Quando viene importato un file PSD, Flash è in grado di mantenere molti degli attributi applicati in Photoshop e fornisce opzioni per mantenere la fedeltà visiva dell'immagine e per modificare quest'ultima ulteriormente. Quando un file PSD viene importato in Flash, potete scegliere di rappresentare ogni livello di Photoshop come un livello Flash, come singoli fotogrammi chiave oppure come immagine singola appiattita. Potete anche incorporare il file PSD come clip filmato.

Scambio di filmati QuickTime

Potete scambiare file video QuickTime tra Photoshop e Flash. Per esempio, è possibile eseguire il rendering di un filmato QuickTime direttamente da Photoshop, quindi importarlo in Flash, convertendolo in file FLV (Flash Video), eseguibile in Flash® Player.

Quando utilizzate Photoshop per modificare delle riprese video, potete colorare i fotogrammi in modo non distruttivo. Quando un file di Photoshop viene salvato con un livello video, si salvano le modifiche apportate al livello video, non alle riprese stesse.

Nota: quando importate un video QuickTime da Photoshop in Flash, utilizzate la finestra di dialogo *Importa video* (File > Importa video). Se per importare un video utilizzate la funzionalità di importazione di file PSD di Photoshop, viene importato solo il primo fotogramma di un file video. È anche possibile esportare documenti Flash come video QuickTime, per importarli poi in Photoshop, che consente di colorare in modo non distruttivo i fotogrammi video. Ad esempio, potreste creare una sequenza animata in Flash, esportare il documento Flash come video QuickTime, quindi importare il video in Photoshop.

Colore

Flash lavora internamente con i colori nello spazio colore RGB (rosso, verde, blu) o HSB (tonalità, saturazione, luminosità). Sebbene sia in grado di convertire le immagini CMYK in RGB, è preferibile creare le immagini Photoshop in RGB. Prima di importare immagini CMYK da Photoshop in Flash, eseguite in Photoshop la conversione delle immagini in RGB.

Informazioni sull'importazione di file PSD di Photoshop

Flash Professional consente di importare i file PSD di Photoshop conservando la maggior parte dei dati dell'immagine. L'Importatore file PSD permette di stabilire il modo in cui l'immagine Photoshop viene importata in Flash Professional, permettendo di specificare la modalità di importazione di oggetti specifici di un file PSD e di indicare che il file PSD venga convertito in un clip filmato Flash Professional.

L'Importatore file PSD di Flash Professional fornisce le seguenti funzionalità di base:

- I file PSD importati in Flash Professional conservano la fedeltà dei colori nella conversione da Photoshop.
- Conservazione della possibilità di modificare i metodi di fusione comuni a Flash Professional e Photoshop.
- Gli oggetti avanzati contenuti nel file PSD vengono rasterizzati e importati in Flash Professional come bitmap; ciò consente di mantenere la trasparenza degli oggetti.
- Converte i livelli del file PSD in singoli livelli o fotogrammi di Flash Professional oppure importa il file PSD sotto forma di un'unica immagine bitmap, nel qual caso Flash Professional "appiattisce" (rasterizza) il file.
- Il trascinamento da Photoshop a Flash Professional attiva l'Importatore file PSD, che permette di specificare in che modo importare l'immagine di Photoshop.

Video ed esercitazioni

I video e le esercitazioni seguenti spiegano come lavorare con Photoshop e Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di

Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Import Photoshop files to Flash \(CS3\) \(7:01\)](#)
- Video: [Designing websites with Photoshop and Flash \(CS3\) \(6:01\)](#)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3?](#) (Daniel Koestler, Adobe)

Compatibilità tra Flash e Photoshop

Alcuni attributi visivi non sono importabili in modo accurato oppure in seguito all'importazione perdono la possibilità di essere ulteriormente modificati nell'ambiente di creazione Flash Professional. L'Importatore file PSD fornisce diverse opzioni con cui effettuare l'importazione e l'inserimento delle immagini mantenendo l'aspetto visivo e la possibilità di modificare le immagini. Tuttavia, alcuni attributi visivi non possono essere mantenuti. Le seguenti linee guida permettono di migliorare l'aspetto dei file PSD importati in Flash Professional:

- Flash Professional supporta esclusivamente lo spazio colore RGB e non lo spazio colore CMYK, comunemente utilizzato per la stampa. Flash Professional supporta la conversione delle immagini CMYK in RGB; tuttavia, i colori vengono conservati meglio se convertiti da CMYK a RGB in Photoshop.
- Flash Professional è in grado di importare i seguenti metodi di fusione di Photoshop, mantenendo la possibilità di modificarli: Normale, Scurisci, Moltiplica, Schiarisci, Scolora, Luce intensa, Differenza e Sovrapponi.

Se utilizzate un metodo di fusione non supportato da Flash Professional, potete rasterizzare il livello per mantenerne l'aspetto visivo o rimuovere il metodo di fusione dal livello.

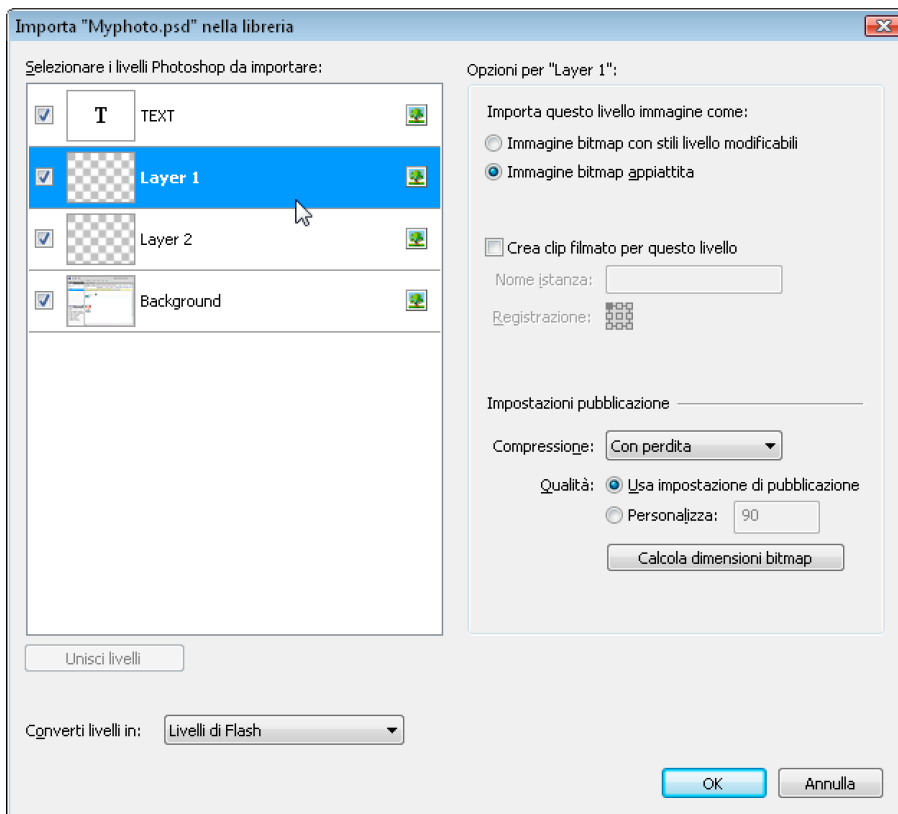
- Flash Professional non è in grado di importare oggetti avanzati di Photoshop come oggetti modificabili. Per mantenere gli attributi visivi degli oggetti avanzati, questi vengono rasterizzati e importati in Flash Professional come bitmap.
- Flash Professional è in grado di importare soltanto il primo fotogramma dei livelli video di Photoshop.
- Quando vengono importati in Flash Professional, i livelli di immagine e di riempimento vengono sempre rasterizzati.
- Gli oggetti PNG in Photoshop vengono convertiti in file JPG al momento dell'importazione in Flash Professional. La trasparenza del PNG originale rimane inalterata nel file JPG risultante.
- Photoshop produce risultati migliori nel ridimensionamento delle immagini bitmap rispetto a Flash Professional. Se prevedete di ridimensionare in Flash Professional una bitmap proveniente da Photoshop, ridimensionatela in Photoshop prima di importarla in Flash Professional.
- Quando importate oggetti che contengono aree trasparenti come bitmap appiattite, tutti gli oggetti che si trovano dietro la porzione trasparente dell'oggetto sono visibili attraverso l'area trasparente (supponendo che vengano importati anche gli oggetti situati dietro l'oggetto che contiene la trasparenza). Per evitare questa situazione, importate solo l'oggetto trasparente come bitmap appiattita.

Per importare più livelli e mantenere la trasparenza escludendo però eventuali residui visibili dei livelli che si trovano dietro la trasparenza, importate il file PSD utilizzando l'opzione Immagine bitmap con stili livello modificabili. In questo modo gli oggetti importati vengono incapsulati in un clip filmato, del quale utilizzano la trasparenza. Questa soluzione è particolarmente utile quando occorre animare livelli diversi in Flash Professional.

Importare file PSD di Photoshop

PSD è il formato predefinito dei file Photoshop. Flash Professional può importare direttamente i file PSD e mantenere molte funzionalità dei file di Photoshop, permettendo di conservare la qualità delle immagini e la possibilità di modificare il file PSD in Flash Professional. Potete inoltre "appiattire" i file PSD durante l'importazione, creando un'unica immagine bitmap che conserva gli effetti visivi dell'immagine ma in cui vengono rimosse le informazioni dei livelli gerarchici proprie del formato di file PSD.

Per il video dell'esercitazione sulla progettazione di siti Web con Photoshop e Flash Professional, vedete www.adobe.com/go/vid0201_it.



Finestra di dialogo di importazione file PSD

A. Livelli da importare del file PSD **B.** Opzioni di importazione disponibili per il livello o l'oggetto selezionato

1. Selezionate File > Importa nello stage o Importa nella libreria.
2. Accedete al file PSD di Adobe Photoshop da importare, selezionatelo e fate clic su OK.
3. (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Importa PSD, selezionate livelli, gruppi e singoli oggetti e specificate come importare ogni elemento.
4. In Converti livelli in, selezionate una delle opzioni seguenti:

Livelli di Flash Tutti i livelli selezionati nell'elenco Selezionare i livelli Photoshop da importare vengono collocati su un livello proprio. A ogni livello viene assegnato il nome del livello del file di Photoshop. I livelli di Photoshop diventano oggetti collocati nei singoli livelli. Quando vengono collocati nel pannello Libreria, anche gli oggetti hanno lo stesso nome del livello di Photoshop.

Fotogrammi chiave Tutti i livelli selezionati nell'elenco Selezionare i livelli Photoshop da importare vengono collocati in fotogrammi chiave singoli di un nuovo livello. Al nuovo livello viene assegnato il nome del file di Photoshop (ad esempio miofile.psd). I livelli di Photoshop diventano oggetti collocati nei singoli fotogrammi chiave. Quando vengono collocati nel pannello Libreria, anche gli oggetti hanno lo stesso nome del livello di Photoshop.
5. Per le restanti opzioni, effettuate le selezioni desiderate:

Colloca livelli nella posizione originale I contenuti del file PSD conservano la posizione esatta che occupavano in Photoshop. Ad esempio, se un oggetto era posizionato su X = 100 Y = 50 in Photoshop, esso assume le stesse coordinate nello stage di Flash Professional.

Se questa opzione non è selezionata, i livelli di Photoshop importati vengono centrati nello stage. Dopo l'importazione, gli elementi del file PSD restano reciprocamente relazionati; tuttavia, tutti gli oggetti vengono centrati come un singolo blocco nella vista corrente. Questa caratteristica può risultare utile se avete eseguito l'ingrandimento di un'area dello stage e state importando un oggetto specifico per tale area dello stage. Se l'oggetto è stato importato utilizzando le coordinate originali, esso potrebbe non essere importato correttamente in quanto posizionato al di fuori della vista dello stage attuale.

Nota: durante l'importazione del file PSD nella libreria di Flash Professional, questa opzione non è disponibile.

Imposta dimensioni stage uguali al quadro di Photoshop Le dimensioni dello stage di Flash Professional vengono riadattate in base alle dimensioni del documento di (o dell'area di ritaglio attiva) di Photoshop utilizzato per creare il file PSD. Per impostazione predefinita questa opzione è deselezionata.

Nota: durante l'importazione del file PSD nella libreria di Flash Professional, questa opzione non è disponibile.
6. Fate clic su OK.

Importazione di file PSD nella libreria di Flash

L'importazione di un file PSD nella libreria prevede una procedura analoga all'importazione nello stage. Quando si importa un file PSD nella libreria, la cartella principale utilizza il nome del file PSD. Dopo l'importazione del file PSD nella libreria potete modificare il nome della cartella principale o spostare i livelli al di fuori della cartella.

Nota: nella libreria i contenuti del file PSD importato vengono ordinati alfabeticamente. Il raggruppamento gerarchico e la struttura delle cartelle restano invariati, ma vengono riordinati alfabeticamente nella libreria.

Viene creato un clip filmato che include tutto il contenuto del file PSD importato nella linea temporale come se il contenuto fosse stato importato nello stage. Alla maggior parte dei clip filmato è associata una bitmap o un'altra risorsa. Per ridurre al minimo le possibilità di confusione e i conflitti di assegnazione dei nomi, queste risorse vengono conservate in una cartella Risorse collocata nella stessa cartella del clip filmato.

Nota: quando eseguite l'importazione nella libreria, i contenuti del file PSD vengono importati nella linea temporale del clip filmato e non nella linea temporale principale di Flash.

Opzioni di importazione da Photoshop

[Torna all'inizio](#)

Quando importate un file di Photoshop che contiene diversi livelli, potete impostare le seguenti opzioni:

Composizione livelli Se il file di Photoshop contiene composizioni di livelli, potete specificare quale versione dell'immagine importare. Una composizione di livelli è un'istantanea dello stato della palette Livelli di Photoshop. Le composizioni di livelli registrano tre tipi di opzioni per i livelli, che vengono importate in Flash Professional:

- **Visibilità del livello**, ovvero se un livello è visualizzato o nascosto.
- **Posizione del livello** nel documento.
- **Aspetto del livello**, ovvero se è stato applicato uno stile al livello e il metodo di fusione del livello.

Se non sono presenti composizioni di livelli, questo menu a comparsa è nascosto. Flash Professional supporta tutti gli aspetti relativi alla fedeltà delle composizioni di livelli, compresa la visibilità, la posizione e lo stile dei livelli.

Selezionate i livelli Photoshop da importare Elenca tutti i livelli, i gruppi e gli effetti di livello di un'immagine. Per selezionare i livelli da importare, utilizzate le opzioni situate a sinistra della miniatura del livello. Per impostazione predefinita tutti i livelli visibili in Photoshop sono selezionati, mentre i livelli invisibili sono deselezionati.

Nota: in Flash Professional non è disponibile un tipo di livello corrispondente ai livelli di regolazione. Pertanto, quando eseguite l'importazione come bitmap appiattita, per mantenere l'aspetto del livello di Photoshop che state importando viene applicato l'effetto visivo del livello di regolazione. Se avete selezionato altre opzioni di importazione, i livelli di regolazione non vengono applicati.

Unisci livelli Questa opzione consente di unire (o comprimere) due o più livelli in un'unica bitmap e quindi di importare l'oggetto bitmap risultante anziché i singoli oggetti. Potete unire soltanto i livelli della stessa gerarchia; la selezione deve essere contigua, cioè non è possibile selezionare un elemento situato all'interno di una cartella e un elemento situato all'esterno di una cartella e poi unirli. Per unirli dovete selezionare la cartella e poi l'elemento situato all'esterno della stessa. Non è possibile premere Ctrl e fare clic su singoli elementi fuori sequenza e poi unire tali elementi.

Nota: se si seleziona un oggetto bitmap unito, il pulsante Unisci livelli si trasforma in Separa. Per separare gli oggetti bitmap uniti creati in precedenza, selezionate la bitmap singola risultante e fate clic sul pulsante Separa.

Importazione di oggetti testo

In Photoshop gli oggetti di testo sono dei livelli di testo. È possibile specificare come eseguire l'importazione del testo in Flash Professional.

Testo modificabile Questa opzione permette di creare un oggetto di testo modificabile dal testo presente nel livello di Photoshop selezionato. È possibile che l'aspetto del testo venga modificato per mantenere la possibilità di modificarlo. Se si importa il testo come clip filmato, il clip filmato contiene del testo modificabile.

Nota: quando si importa del testo modificabile nella libreria, il testo deve trovarsi all'interno di un clip filmato. È possibile conservare nella libreria soltanto clip filmato, bitmap e simboli grafici. Quando si seleziona Testo modificabile come opzione per un livello di testo da importare nella libreria, questo viene importato automaticamente come simbolo grafico.

Profili vettoriali Questa opzione consente di convertire il testo in tracciati vettoriali per conservare l'aspetto visivo del testo. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello di testo come visualizzato in Photoshop. Il testo rasterizzato non è modificabile.

Nota: quando importate un testo su un tracciato, dovete importarlo come immagine bitmap appiattita per mantenere la fedeltà visiva dell'oggetto.

Importazione di oggetti forma

Un oggetto Livello forma è un oggetto che era originariamente un livello forma in Photoshop o un livello immagine a cui è stata applicata una maschera di ritaglio vettoriale.

Stili di livello e tracciati modificabili Questa opzione consente di creare una forma vettoriale modificabile con una bitmap ritagliata all'interno del vettore. I metodi di fusione supportati, i filtri e l'opacità vengono mantenuti. I metodi di fusione non supportati e non riproducibili in Flash Professional vengono rimossi. L'oggetto deve essere convertito in un clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare la forma convertendola in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello della forma come visualizzato in Photoshop. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Importazione di livelli immagine o livelli riempimento

Se il livello immagine o livello riempimento è associato a una maschera vettoriale, esso viene considerato come un oggetto del livello forma.

Immagine bitmap con stili livello modificabili Questa opzione permette di creare un clip filmato con una bitmap al suo interno. I metodi di fusione supportati, i filtri e l'opacità vengono mantenuti. I metodi di fusione non supportati e non riproducibili in Flash Professional vengono rimossi.

L'oggetto deve essere convertito in un clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello dell'immagine o del riempimento come visualizzato in Photoshop.

Importazione di oggetti bitmap uniti e di oggetti all'interno di una bitmap unita

Una bitmap unita è un oggetto contenente più livelli Photoshop che vengono appiattiti (o uniti) in un'unica bitmap quando vengono importati in Flash Professional. Gli oggetti di una bitmap unita rappresentano i livelli di Photoshop. Per creare una bitmap unita, selezionate due o più livelli e quindi il pulsante Unisci livelli.

Importazione di più oggetti di tipo diverso

Se si importano più oggetti di tipo diverso, Flash Professional consente solo di importare gli oggetti selezionati con le opzioni di importazione che condividono, come Crea clip filmato e Registrazione.

Importazione di più oggetti dello stesso tipo

Se si importano più oggetti dello stesso tipo, le opzioni di importazione visualizzate sono identiche a come sarebbero se fosse selezionato un solo oggetto di quel tipo. Se gli oggetti non hanno attributi in comune, le opzioni di importazione visualizzate si trovano in uno stato non determinato e il risultato ottenuto potrebbe differire da quello desiderato.

Importazione di una cartella di gruppo

Potete importare una cartella di gruppo come clip filmato o collocare ogni livello del gruppo su un proprio livello o fotogramma chiave della linea temporale.

Se si seleziona Importa come clip filmato, ogni livello della cartella di gruppo viene collocato su un livello di un clip filmato, che viene poi collocato su un proprio livello o fotogramma chiave della linea temporale. Il clip filmato utilizza lo stesso nome assegnato alla cartella di gruppo in Photoshop; se importate il clip filmato in un livello di Flash Professional, il livello utilizza lo stesso nome.

Se non inserite il gruppo in un clip filmato, ogni livello viene convertito nel tipo attualmente impostato per esso e ogni livello del gruppo viene importato in un livello di Flash Professional distinto. I livelli di Flash Professional vengono denominati in base ai singoli livelli del file PSD.

Importazione e unione di livelli

L'Importatore file PSD permette di unire due o più livelli in una bitmap che viene importata come un file bitmap singolo anziché come diversi oggetti individuali.

I livelli selezionati per creare una bitmap unita devono formare un intervallo continuo di due o più livelli della stessa gerarchia. Ad esempio, non potete selezionare un livello situato all'interno di un gruppo e un livello situato all'esterno di quel gruppo e poi unirli: dovete selezionare l'intero gruppo e il livello separato.

Impostazione delle opzioni di pubblicazione

Le opzioni di pubblicazione dell'Importatore file PSD consentono di specificare il grado di compressione e la qualità del documento da applicare all'immagine quando pubblicate il documento Flash Professional come file SWF. Queste impostazioni hanno effetto soltanto quando pubblicate il documento come file SWF e non hanno effetto sull'immagine quando essa viene importata nello stage o nella libreria di Flash Professional.

Compressione Permette di scegliere tra il formato di compressione con perdita o senza perdita di informazioni:

Con perdita Con perdita (JPEG) comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionate l'opzione Usa impostazione di pubblicazione. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, selezionate l'opzione di personalizzazione e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.

Senza perdita Senza perdita (PNG/GIF) comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: *utilizzate la compressione Con perdita per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzate la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.*

Calcola dimensioni bitmap Consente di determinare il numero di bitmap create per un determinato livello in base alle selezioni di importazione e le dimensioni comprese in kilobyte delle bitmap risultanti collocate sul livello. Ad esempio, se selezionate un livello contenente un'ombra esterna e una sfocatura e mantenete gli stili dei livelli, le informazioni fornite da Calcola dimensioni bitmap indicano che risulteranno tre bitmap dall'importazione: una per ogni effetto filtro e una per l'immagine stessa. Per calcolare le dimensioni di tutte le bitmap da importare, selezionate tutti i livelli e fate clic su Calcola dimensioni bitmap.

Preferenze di Importatore file Photoshop

[Torna all'inizio](#)

La finestra di dialogo Preferenze di Flash consente di impostare le preferenze di importazione per i file PSD di Photoshop. Le preferenze specificate per l'importazione dei file PSD hanno effetto sulle opzioni inizialmente inserite nella finestra di dialogo Importa documento Photoshop per i tipi di livello di Photoshop.

Nota: *per ignorare le preferenze specificate per i diversi tipi di livello specificando ogni singolo oggetto, utilizzate la finestra di dialogo Importa*

documento Photoshop. Selezionate il livello per il quale modificare le opzioni di importazione e specificate le opzioni necessarie.

Importare le preferenze dei livelli immagine

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli immagine. Potete importare i livelli immagine sotto forma di:

Immagini bitmap con stili livello modificabili Questa opzione permette di creare un clip filmato con una bitmap nidificata al suo interno. Quando viene selezionata, i metodi di fusione supportati e l'opacità vengono mantenuti ma vengono rimossi gli altri attributi visivi non riproducibili in Flash. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare qualsiasi testo convertendolo in immagine bitmap appiattita per mantenere l'aspetto esatto che il livello di testo aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Specifica la conversione dei livelli immagine in clip filmato al momento dell'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo di importazione dei file PSD in base al singolo livello, se non desiderate che tutti i livelli immagine siano convertiti in clip filmato.

Preferenze di importazione livelli testo

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli testo.

Testo modificabile Questa opzione permette di creare un oggetto di testo modificabile dal testo presente nel livello di testo di Photoshop. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Profili vettoriali Questa opzione permette di convertire il testo in tracciati vettoriali. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato ma gli attributi visivi vengono mantenuti. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare il testo per mantenere l'aspetto esatto che il livello di testo aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Questa opzione specifica la conversione automatica del livello di testo in un clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo di importazione dei file PSD in base al singolo oggetto, se non desiderate che tutti i livelli testo siano convertiti in clip filmato. Questa opzione è richiesta quando è selezionata l'opzione Testo modificabile o Profili vettoriali.

Preferenze di importazione livelli forma

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli forma.

Stili di livello e tracciati modificabili Questa opzione consente di creare una forma vettoriale modificabile con una bitmap ritagliata all'interno della forma vettoriale. Quando viene selezionata, i metodi di fusione supportati e l'opacità vengono mantenuti, ma vengono sacrificati gli altri attributi visivi non riproducibili in Flash. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare la forma e mantenere l'aspetto esatto che il livello di forma aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Questa opzione imposta la conversione dei livelli forma in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non desiderate che tutti i livelli forma siano convertiti in clip filmato. Questa opzione è disabilitata se è selezionata la casella di controllo Mantieni tracciati e stili di livello modificabili.

Preferenze di importazione gruppi di livelli

Questa opzione specifica l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei gruppi di livelli.

Crea clip filmato Specifica la conversione di tutti i gruppi in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non desiderate che alcuni gruppi di livelli siano convertiti in clip filmato.

Preferenze di importazione bitmap unite

Questa opzione specifica l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione delle bitmap unite.

Crea clip filmato Questa opzione imposta la conversione delle bitmap unite in clip filmato al momento dell'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non desiderate che tutte le bitmap unite siano convertite in clip filmato. Questa opzione è disabilitata se è selezionata la casella di controllo Mantieni tracciati e stili di livello modificabili.

Preferenze di importazione registrazione clip filmato

Specifica un punto di registrazione globale per i filmati che vengono creati. Questa impostazione si applica al punto di registrazione per tutti i tipi di oggetto. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto nella finestra di dialogo di importazione file PSD; quella indicata è l'impostazione iniziale per tutti i tipi di oggetto. Per ulteriori informazioni sulla registrazione di clip filmato, vedete Modificare i simboli.

Impostazioni di pubblicazione per le immagini importate

Le preferenze Impostazioni pubblicazione per un file FLA consentono di specificare il grado di compressione e la qualità del documento da applicare alle immagini quando pubblicate il documento Flash Professional come file SWF. Queste impostazioni hanno effetto soltanto quando si pubblica il documento come file SWF e non hanno effetto sull'immagine quando essa viene importata nello stage o nella libreria di Flash Professional.

Compressione Permette di scegliere tra il formato di compressione con perdita o senza perdita di informazioni:

Con perdita Con perdita (JPEG) comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionate l'opzione Usa impostazione di pubblicazione. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, selezionate l'opzione di personalizzazione e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.

Senza perdita Senza perdita (PNG/GIF) comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: *utilizzate la compressione Con perdita per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzate la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.*

Qualità Consente di impostare il livello di qualità della compressione.

Usa impostazione di pubblicazione Applica l'impostazione di qualità JPEG correntemente specificata in Impostazioni pubblicazione.

Personalizzata Consente di specificare una specifica impostazione di qualità separata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Contenuto e risorse

[Altering the Curve of a motion](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

Questo video insegna a modificare la curva di un movimento in Flash CS5.

[Components Learning Guide for Flash](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

esercitazione

I componenti di Adobe Flash Professional CS5 sono i blocchi costitutivi per la creazione di applicazioni ricche e interattive sul Web. Fornendo controlli complessi che si comportano in modo uniforme e sono pronti per l'uso e la personalizzazione, i componenti riducono significativamente il tempo e l'impegno necessari per sviluppare applicazioni partendo da zero.

[Export to HTML5 from Flash Professional](#)

Tom Barclay (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

Questo video offre sguardo in anteprima alla nuovissima funzione di esportazione in HTML5 sulla quale ha lavorato il team di Adobe Flash Professional. Toolkit for CreateJS facilita la transizione dallo sviluppo in ActionScript al mondo JavaScript.

[Graphic Effects Learning Guide for Flash](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

esercitazione

Adobe Flash Professional CS5 offre una serie di funzioni che consentono di produrre effetti grafici di forte impatto, per migliorare l'aspetto e l'esperienza utente dei vostri progetti. La guida Graphic Effects Learning Guide for Flash prende in esame proprio queste funzioni, da quelle più semplici relative come l'uso di porzioni mosaico e metodi di fusione ai concetti più avanzati come l'animazione dei filtri e l'applicazione di maschere mediante ActionScript. Leggete le sezioni seguenti per approfondire gli argomenti che vi interessano.

[Text Layout Framework](#)

Paul Trani (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

Guardate Paul Trani che illustra alcune delle nuove funzioni di layout del testo introdotte in Flash Professional CS5.

[Using SWC files to build large Flash and AIR projects with multiple SWF files for iOS](#)

Tom Krcha (27 febbraio 2012)

esercitazione

Quando sviluppate giochi per Android o Blackberry Tablet OS con Adobe AIR, potete caricare file SWF "al volo" in fase runtime; con AIR for iOS questa opzione non è disponibile. In Android e Blackberry Tablet OS, il codice viene interpretato dal codice byte di ActionScript, mentre per iOS tutto il codice deve essere compilato dal codice byte di ActionScript in codice byte nativo come file IPA singolo, che può essere creato solo da un singolo file SWF.

[Using the Deco Tool](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

In questo video imparerete a conoscere il ridimensionamento in base al contenuto in Flash CS5.

[Image rasterization in Flash Professional](#)

Dan Carr Design (13 febbraio 2012)

esercitazione

Man mano che Adobe Flash Professional è cresciuto diventando un potente e sofisticato ambiente di sviluppo di applicazioni e videogiochi, si è fatta sentire sempre di più la necessità di conoscere le caratteristiche dei contenuti multimediali e le possibilità a disposizione per ottimizzarne le prestazioni. Le operazioni con le immagini vettoriali e bitmap rappresentano una parte fondamentale della progettazione visuale in Flash. La rasterizzazione delle immagini è il processo che permette di convertire la grafica vettoriale nel formato per ottimizzarne le prestazioni.

[Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional](#)

Tommi West (16 febbraio 2012)

esercitazione

Questa serie di articoli illustra gli errori di authoring più comuni che possono causare problemi nei progetti Adobe Flash Professional e propone varie tecniche da adottare per evitarli. Le istruzioni fornite indicano anche vari modi per lavorare più efficientemente e ridurre

l'incidenza di problemi di prestazioni ed errori in runtime.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Creazione di pulsanti

[Passaggi fondamentali per la creazione di pulsanti](#)

[Creare un pulsante con un simbolo di pulsante](#)

[Attivare, modificare e provare i simboli di pulsanti](#)

[Risoluzione dei problemi relativi ai pulsanti](#)

[Altro materiale di riferimento sui pulsanti](#)

Passaggi fondamentali per la creazione di pulsanti

[Torna all'inizio](#)

1. Identificate il tipo di pulsante che si adatta meglio alle vostre esigenze.

Simbolo pulsante La maggior parte degli utenti sceglie i simboli di pulsanti per la flessibilità che offrono. I simboli di pulsanti contengono una linea temporale interna specializzata per gli stati del pulsante. Potete creare facilmente stati Su, Giù e Sopra graficamente diversi. Inoltre, i simboli di pulsante cambiano stato in risposta alle azioni dell'utente.

Pulsante Clip filmato Potete utilizzare un simbolo di clip filmato per creare effetti sofisticati. I simboli di clip filmato possono contenere quasi ogni tipo di contenuto, comprese le animazioni. Nei simboli di clip filmato non sono tuttavia incorporati gli stati Su, Giù e Sopra. Potete creare voi stessi questi stati utilizzando `ActionScript`. I file di clip filmato presentano tuttavia lo svantaggio di avere dimensioni maggiori dei file di pulsanti. Per informazioni sulla creazione di un pulsante con un simbolo di clip filmato, utilizzate le risorse seguenti:

- Esercitazione: [Movie Clip Buttons](#) (`ActionScript 3.0`, Schoolofflash.com)

Componente Button di `ActionScript` Utilizzate un componente Button se è necessario solo un pulsante standard o un pulsante di commutazione e non avete l'esigenza di personalizzarlo in modo particolare. I componenti Button di `ActionScript 2.0` e `3.0` sono dotati di codice incorporato che rende possibili i cambiamenti di stato. Non è pertanto necessario definire l'aspetto e il comportamento degli stati del pulsante. Basta trascinare il componente nello stage.

- **I componenti Button di `ActionScript 3.0`** consentono alcune personalizzazioni. Potete associare il pulsante ad altri componenti e condividere e visualizzare i dati dell'applicazione. Includono funzionalità incorporate, come il supporto dell'accessibilità. Sono disponibili i componenti Button, `RadioButton` e `CheckBox`. Per informazioni dettagliate, vedete [Usare il componente Button](#) in *Uso dei componenti di Adobe `ActionScript 3.0`*. Per alcuni esempi di utilizzo dei componenti Button, vedete [AS3 Button Component Quick Start](#).
- **I componenti Button di `ActionScript 2.0`** non sono personalizzabili. I componenti rendono tuttavia possibili i cambiamenti di stato. Per informazioni dettagliate, vedete [Uso del componente Button](#).

2. Definite gli stati del pulsante.

Fotogramma Su Aspetto del pulsante quando non vi è alcuna interazione da parte dell'utente.

Fotogramma Sopra Aspetto del pulsante quando sta per essere selezionato dall'utente.

Fotogramma Giù Aspetto del pulsante quando viene selezionato dall'utente.

Fotogramma Premuto Area in grado di rispondere ai clic dell'utente. La definizione del fotogramma Premuto è facoltativa. Se il pulsante è piccolo o se l'area grafica non è adiacente, può essere utile definire questo fotogramma.

- Il contenuto del fotogramma Premuto non è visibile sullo stage durante la riproduzione.
- L'immagine del fotogramma Premuto è un'area piena sufficientemente ampia da contenere tutti gli elementi grafici dei fotogrammi Su, Giù e Sopra.
- Se non specificate un fotogramma Premuto, verrà utilizzata l'immagine dello stato Su.

Potete creare un pulsante che risponde quando si fa clic o si passa il mouse su un'area differente dello stage (in questi casi si parla di "rollover disgiunto"). Collocate il fotogramma Premuto in una posizione differente rispetto alle immagini degli altri pulsanti.

3. Associate un'azione al pulsante.

Per fare in modo che si verifichi un'azione quando l'utente seleziona un pulsante, aggiungete il codice `ActionScript` alla linea temporale. Inserite il codice `ActionScript` negli stessi fotogrammi dei pulsanti. Il pannello Snippet di codice contiene codice `ActionScript 3.0` già pronto per molti usi comuni relativi ai pulsanti. Vedete [Aggiungere interattività con gli snippet di codice](#).

Nota: *`ActionScript 2.0` non è compatibile con `ActionScript 3.0`. Se la vostra versione di Flash utilizza `ActionScript 3.0`, non potete incollare*

Creare un pulsante con un simbolo di pulsante

Per rendere interattivo un pulsante, posizionate un'istanza del simbolo di pulsante sullo stage e assegnate azioni all'istanza. Assegnate le azioni alla linea temporale principale del file Flash. Non aggiungetele alla linea temporale del simbolo di pulsante. Per aggiungere azioni alla linea temporale del pulsante, utilizzate invece un pulsante di clip filmato.

1. Scegliete **Modifica > Deseleziona tutto**, oppure fate clic in un'area vuota dello stage, per assicurarvi che sullo stage non sia selezionato nulla.
2. Scegliete **Inserisci > Nuovo simbolo**.
3. Nella finestra di dialogo **Crea un nuovo simbolo**, immettete un nome. Per il tipo di simbolo, selezionate **Button**.
Flash Pro passa alla modalità di modifica dei simboli. La linea temporale viene modificata e vengono visualizzati quattro fotogrammi consecutivi etichettati **Su**, **Sopra**, **Giù** e **Premuto**. Il primo fotogramma, **Su**, è un fotogramma chiave vuoto.
4. Per creare l'immagine dello stato **Su** del pulsante, selezionate il fotogramma **Su** nella linea temporale, quindi utilizzate gli strumenti di disegno, importate un'immagine o posizionate un'istanza di un altro simbolo sullo stage.
All'interno di un pulsante potete utilizzare simboli grafici o clip filmato, ma non un altro simbolo di pulsante.
5. Nella linea temporale, fate clic sul fotogramma **Sopra**, quindi selezionate **Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave**.
Flash Pro inserisce un fotogramma chiave che duplica il contenuto del fotogramma **Su** precedente.
6. Con il fotogramma **Sopra** ancora selezionato, cambiate o modificate l'immagine del pulsante sullo stage in modo da ottenere l'aspetto che desiderate visualizzare per lo stato **Sopra**.
7. Ripetete i punti 5 e 6 per il fotogramma **Giù** e per il fotogramma facoltativo **Premuto**.
8. Per assegnare un suono a uno stato del pulsante, selezionate il fotogramma dello stato desiderato nella linea temporale e scegliete **Finestra > Proprietà**. Selezionate quindi un suono dal menu **Audio** nella finestra di ispezione **Proprietà**. Solo i suoni già importati sono disponibili nel menu **Audio**.
9. Al termine, scegliete **Modifica > Modifica documento**. Ritornerete così alla linea temporale principale del file FLA. Per creare sullo stage un'istanza del pulsante che avete creato, trascinate il simbolo del pulsante dal pannello **Libreria** allo stage.
10. Per testare la funzionalità di un pulsante, utilizzate il comando **Controllo > Prova**. Potete anche visualizzare l'anteprima degli stati di un simbolo di pulsante sullo stage scegliendo **Controllo > Attiva pulsanti semplici**. Questo comando vi permette di visualizzare gli stati **Su**, **Sopra** e **Giù** di un simbolo di pulsante senza ricorrere al comando **Controllo > Prova**.

Esercitazioni ed esempi sui simboli di pulsanti

In alcuni esempi viene mostrato Flash CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash CS5.

- Video: [Creating Buttons](#) (durata: 9:16, tv.adobe.com)
- Video: [Button symbols and interactivity in Flash CS4](#) (include codice *ActionScript 3.0*, tv.adobe.com)
- Esercitazione: [Button symbols in Flash](#) (include codice *ActionScript 3.0*, Kirupa.com)
- Esempio: [ActionScript 3.0 for a button to open a web page](#) (Flashthusiast.com)
- Esempio: [Codice ActionScript 2.0 per un pulsante che apre una pagina Web](#) (Adobe.com)
- Esempio: [ActionScript 3.0 for buttons to jump to different scenes in the Timeline](#) (Flashthusiast.com)
- Esempio: [ActionScript 3.0 for multiple buttons on the Stage at the same time](#) (Flashthusiast.com)
- Nota tecnica: [How to create a simple button](#) (Adobe.com)

Attivare, modificare e provare i simboli di pulsanti

Per impostazione predefinita, al momento della creazione i simboli di pulsanti sono disattivati da Flash Pro. Selezionate e quindi abilitate un pulsante per verificare se risponde agli eventi del mouse. È buona norma disattivare i pulsanti mentre lavorate e attivarli per verificarne rapidamente il comportamento.

- Per selezionare un pulsante, utilizzate lo strumento **Selezione** per tracciare un rettangolo di selezione intorno al pulsante.

- Per attivare o disattivare i pulsanti sullo stage, scegliere Controllo > Attiva pulsanti semplici. Questo comando agisce come interruttore tra i due stati.
- Per spostare un pulsante, utilizzate i tasti freccia.
- Per modificare un pulsante, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà. Se non è visibile, scegliete Finestra > Proprietà.
- Per provare il pulsante nell'ambiente di creazione, scegliete Controllo > Attiva pulsanti semplici.
- Per provare il pulsante in Flash Player, scegliete Controllo > Prova filmato [o Prova scena] > Prova. Questo metodo è il solo modo per provare i pulsanti di clip filmato.
- Per provare il pulsante nel pannello di anteprima della libreria selezionate il pulsante nella libreria e fate clic su Riproduci.

Risoluzione dei problemi relativi ai pulsanti

[Torna all'inizio](#)

Per risolvere i problemi comuni relativi ai pulsanti, utilizzate queste risorse:

- Nota tecnica: [Button hotspots are active even though the buttons are covered with other objects](#) (Adobe.com)
- Nota tecnica: [Adding actions to shared buttons](#) (Adobe.com)
- Video: [Troubleshooting ActionScript 2.0 button symbols](#) (Kirupa.com)

Altro materiale di riferimento sui pulsanti

[Torna all'inizio](#)

Le seguenti note tecniche contengono istruzioni per alcuni scenari specifici di utilizzo dei pulsanti:

- Nota tecnica: [How to create a new button](#) (Adobe.com)
- Nota tecnica: [Creating advanced buttons](#) (Adobe.com)
- Nota tecnica: [How can one button do different things at different times?](#) (Adobe.com)



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Tratti, riempimenti e gradienti

[Creare o modificare un riempimento con gradiente](#)
[Regolare il colore di un tratto e di un riempimento](#)
[Modifica delle aree colorate](#)
[Trasformare i riempimenti con gradiente e bitmap](#)
[Bloccare un gradiente o una bitmap per riempire lo stage](#)

Creare o modificare un riempimento con gradiente

[Torna all'inizio](#)

Un gradiente è un riempimento a più colori nel quale un colore si trasforma gradualmente in un altro colore. Flash Pro consente di applicare fino a 15 transizioni di colore in un gradiente. Con un gradiente potete ottenere sfumature di colore omogenee su uno o più oggetti. Potete salvare un gradiente come campione per semplificare l'applicazione del gradiente a più oggetti. Con Flash Pro è possibile creare due tipi di gradienti:

I *gradienti lineari* cambiano colore lungo un unico asse (orizzontale o verticale).

I *gradienti radiali* cambiano colore verso l'esterno, partendo da un punto focale centrale. Potete regolare la direzione di un gradiente, i suoi colori, la posizione del punto focale e molte altre proprietà.

fornisce un livello aggiuntivo di controllo sui gradienti lineari e radiali in Flash Player. Questi controlli sono definiti modalità di Limite e consentono di specificare il modo in cui i colori vengono applicati oltre il gradiente.

Per un esempio di gradienti, consultate la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

1. Per applicare un riempimento con gradiente a un'immagine esistente, selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Se il pannello Colore non è visualizzato, selezionate Finestra > Colore.
3. Per selezionare una modalità di visualizzazione dei colori, selezionate RGB (l'impostazione predefinita) o TSL dal menu del pannello.
4. Selezionate un tipo di gradiente dal menu Tipo:

Lineare Consente di creare un gradiente che sfuma gradualmente dal punto di partenza a quello di arrivo lungo una linea retta.

Radiale Produce un gradiente che si dissolve e trasforma verso l'esterno in un percorso circolare rispetto a un punto focale centrale.

Nota: quando selezionate un gradiente lineare o radiale, il pannello Colore include anche altre due opzioni (se la pubblicazione è per Flash Player 8 o una versione successiva). In primo luogo, sotto il menu Tipo viene attivato il menu Limite. Servirsi del menu Limite per controllare i colori applicati oltre i limiti del gradiente. In secondo luogo, viene visualizzata la barra di definizione del gradiente sotto la quale sono presenti dei puntatori che indicano i colori nel gradiente.

5. (Opzionale) Dal menu Limite, selezionate una modalità di limite da applicare al gradiente: Estendi (predefinita), Rifletti o Ripeti.
6. (Opzionale) Per creare un gradiente lineare o radiale compatibile con SVG (Scalable Vector Graphics), selezionate la casella di controllo RGB lineare. In questo modo il gradiente avrà un aspetto fluido se verrà modificato in scala in varie dimensioni dopo la prima applicazione.
7. Per modificare un colore del gradiente, selezionate uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente (il triangolo sopra il puntatore diventerà nero). Quindi, fate clic nel riquadro dell'area del colore visualizzato sopra la barra del gradiente. Trascinate il cursore Luminosità per regolare la luminosità del colore.
8. Per aggiungere un puntatore al gradiente, fate clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. Selezionate un colore per il nuovo puntatore come descritto al punto precedente.
Potete aggiungere fino a 15 puntatori colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore.
9. Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinatelo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinatelo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.
10. Per salvare il gradiente, fate clic sul triangolo nell'angolo superiore destro del pannello Colore, quindi selezionate Aggiungi campione dal menu.

Il gradiente viene aggiunto al pannello Campioni colore per il documento corrente.

11. Per trasformare il gradiente, ad esempio convertendolo da orizzontale a verticale, utilizzate lo strumento Trasformazione gradiente. Per ulteriori informazioni, vedete [Trasformazione dei riempimenti con gradiente e bitmap](#).

[Torna all'inizio](#)

Regolare il colore di un tratto e di un riempimento

Potete specificare il colore del tratto e del riempimento di oggetti grafici e forme sia mediante i controlli Colore e Colore riempimento del pannello Strumenti sia mediante i controlli Colore e Colore riempimento della finestra di ispezione Proprietà.

La sezione Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti contiene dei controlli per attivare le caselle Colore tratto e Colore riempimento, le quali a propria volta determinano se i tratti o i riempimenti di oggetti selezionati sono influenzati dalle selezioni dei colori. Inoltre, la sezione Colori comprende dei controlli per ripristinare rapidamente i colori predefiniti, per impostare su Nessuno le impostazioni del colore dei tratti e dei riempimenti e per scambiare i colori del tratto e del riempimento.

Oltre a consentire di selezionare un colore del tratto e del riempimento di un oggetto grafico o di una forma, la finestra di ispezione Proprietà fornisce i controlli per specificare lo spessore e lo stile del tratto.

Per modificare gli attributi di colorazione di oggetti già esistenti utilizzando questi controlli, dovete prima selezionare gli oggetti.

Vedete anche: Anteprima dal vivo dei colori.

Regolare i colori del tratto e del riempimento nel pannello Strumenti

I controlli Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti consentono di impostare gli attributi di colorazione per i nuovi oggetti creati con gli strumenti di disegno e colorazione. Per modificare gli attributi di colorazione di oggetti già esistenti utilizzando questi controlli, dovete prima selezionare gli oggetti.

- Fate clic sul controllo Colore tratto o Colore riempimento e selezionate un campione di colore.
- Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema nella finestra a comparsa, quindi selezionate un colore. Potete anche passare con il puntatore sopra diversi colore per visualizzarne l'anteprima sulla forma.
- Digitate il valore esadecimale di un colore nella casella di testo.
- Per ripristinare le impostazioni predefinite dei colori (bianco per il riempimento e nero per il tratto), fate clic sul pulsante Bianco e nero nel pannello Strumenti.
- Per rimuovere un tratto o un riempimento, fate clic sul pulsante Nessun colore.

Nota: il pulsante Nessun colore viene visualizzato solo quando create un nuovo ovale o rettangolo. Potete creare un nuovo oggetto senza tratto o riempimento, ma non è possibile utilizzare il pulsante Nessun colore con un oggetto esistente. In alternativa, selezionate il tratto o riempimento esistente e cancellatelo.

- Per invertire i colori tra il riempimento e il tratto, fate clic sul pulsante Scambia colori nel pannello Strumenti.

Flash Professional CC vi consente di visualizzare l'anteprima dei colori dei tratti e dei riempimenti quando li modificate in Campione colore. Per maggiori informazioni, vedete: Anteprima dal vivo dei colori.

Applicare un riempimento di colore uniforme mediante la finestra di ispezione Proprietà

1. Selezionate uno o più oggetti chiusi sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.
3. Per selezionare un colore, fate clic sul controllo Colore riempimento ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla tavolozza.
 - Digitate il valore esadecimale di un colore nella casella di testo.

Selezionare colore, stile e spessore del tratto mediante la finestra di ispezione Proprietà

Il controllo Colore tratto della finestra di ispezione Proprietà consente di modificare il colore, lo stile e lo spessore della linea del tratto per un oggetto selezionato. Per lo stile del tratto, potete scegliere una delle opzioni esistenti in Flash Pro oppure creare uno stile personalizzato. Il controllo Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà consente di selezionare un colore uniforme per il riempimento.

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage; per i simboli, fate prima doppio clic per attivare la modalità di modifica simboli.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.
3. Per selezionare uno stile per il tratto, fate clic sul menu Stile e selezionate un'opzione. Per creare uno stile personalizzato, fate clic su Personalizza nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionate le opzioni desiderate nella finestra di dialogo Stile tratto e fate clic su OK.

Nota: la scelta di uno stile di tratto diverso da Uniforme può determinare un aumento delle dimensioni del file.

4. Per selezionare uno spessore per un tratto, utilizzate il cursore Tratto o immettete un valore nella casella di testo.

5. Per abilitare la funzione Suggestimenti per il tratto, selezionate la relativa casella di controllo. La funzione Suggestimenti per il tratto regola i punti di ancoraggio di linee e curve su pixel pieni, in modo da prevenire la comparsa di linee orizzontali o verticali sfocate.
6. Per impostare lo stile dell'estremità di un tratto, selezionate un'opzione Estremità:

Nessuno È allineata all'estremità del tratto.

Rotonda Aggiunge un'estremità arrotondata che si estende oltre l'estremità per metà della larghezza del tratto.

Quadrata Aggiunge un'estremità quadrata che si estende oltre l'estremità per metà della larghezza del tratto.

7. (Opzionale) Se state disegnando delle linee con gli strumenti Matita o Pennello e la modalità di disegno è impostata su Attenua, potete specificare il grado di smussatura di Flash Pro delle linee disegnate mediante il cursore a comparsa Attenuazione.

Per impostazione predefinita, il valore di attenuazione è impostato su 50, ma potete specificare un valore compreso tra 0 e 100. L'attenuazione applicata alla linea è direttamente proporzionale al valore numerico specificato.

Nota: se la modalità di disegno è impostata su Raddrizza o Inchiostro, il cursore Attenuazione è disabilitato.

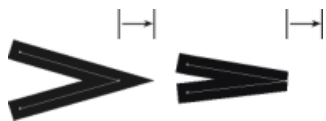
8. Per definire la modalità di congiunzione tra due segmenti del tratto, selezionate un'opzione Spigolo. Per cambiare gli angoli di un tratto aperto o chiuso, selezionate un tratto e scegliete un'opzione Spigolo diversa.



Giunzioni a spigolo, arrotondate e smussate.

9. Per evitare la smussatura di uno spigolo Troncato, immettete un limite per lo spigolo.

Le linee di lunghezza superiore a questo valore hanno un'estremità quadrata invece che appuntita. Ad esempio, un limite dello spigolo di 2 per un tratto da 3 punti indica che quando la lunghezza del punto è pari al doppio dello spessore del tratto, Flash Pro rimuove il punto di limite.



Applicazione di un limite della giunzione.

Regolare i tratti di più linee o forme

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

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

1. Selezionate lo strumento Bottiglia inchiostro nel pannello Strumenti.
2. Selezionate un colore tratto.
3. Selezionate uno stile e uno spessore del tratto dalla finestra di ispezione Proprietà.
4. Per applicare le modifiche al tratto, fate clic su un oggetto nello stage.

Copiare tratti e riempimenti

Usate lo strumento Contagocce per copiare attributi di riempimento e tratto da un oggetto e applicarli immediatamente a un altro oggetto. Lo strumento Contagocce, inoltre, consente di ottenere dei campioni dell'immagine in una bitmap da utilizzare come riempimento.

1. Per applicare gli attributi di un tratto o un'area riempita a un altro tratto o area riempita, selezionate lo strumento Contagocce e fate clic sul tratto o sull'area piena di cui desiderate applicare gli attributi.

Quando fate clic su un tratto, lo strumento si trasforma automaticamente nella Bottiglia inchiostro. Quando fate clic su un'area riempita, lo strumento si trasforma automaticamente nel Secchio di vernice con il modificatore Blocca riempimento attivato.

2. Fate clic su un altro tratto o un'altra area riempita per applicare i nuovi attributi.

Modificare le aree colorate

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Secchio di vernice riempie di colore le aree chiuse. Questo strumento consente di:

- Riempire le aree vuote e cambiare il colore della vernice esistente.

- Applicare colori uniformi, gradienti e riempimenti bitmap.
 - Riempire aree non completamente chiuse.
 - Fare in modo che Flash Pro chiuda gli spazi nei contorni delle forme.
1. Selezionate lo strumento Secchio di vernice nel pannello Strumenti.
 2. Selezionate un colore di riempimento e uno stile.
 3. Fate clic sul modificatore Dimensione spazio (nella parte inferiore del pannello Strumenti), quindi selezionate un'opzione:
 - Selezionate Non chiudere spazi se desiderate chiudere manualmente gli spazi prima di riempire la forma. La chiusura manuale può essere più veloce per disegni elaborati.
 - Selezionate un'opzione di chiusura affinché Flash Pro riempi automaticamente una forma che presenta degli spazi.
- Nota:** se gli spazi sono troppo grandi, può essere necessario chiuderli manualmente.
4. Fate clic sulla forma o sull'area chiusa da riempire.

Trasformare i riempimenti con gradiente e bitmap

[Torna all'inizio](#)

Potete trasformare un riempimento con gradiente o bitmap modificando le dimensioni, la direzione o il centro del riempimento.

1. Selezionate lo strumento Trasformazione gradiente  nel pannello Strumenti. Se lo strumento Trasformazione gradiente non è visibile nel pannello Strumenti, fate clic e tenete premuto il pulsante del mouse sullo strumento Trasformazione libera, quindi selezionate lo strumento Trasformazione gradiente dal menu che viene visualizzato.
2. Fate clic su un'area riempita con un riempimento con gradiente o bitmap. Viene visualizzato un riquadro di delimitazione con le maniglie di modifica. Quando il puntatore è sopra una di queste maniglie, cambia forma per indicare la funzione della maniglia.

Punto centrale L'icona di rollover della maniglia del punto centrale è una freccia a quattro direzioni.

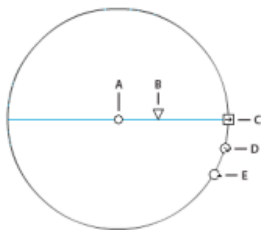
Punto focale La maniglia del punto focale viene visualizzata solo se si seleziona un gradiente radiale; l'icona di rollover della maniglia del punto focale è un triangolo capovolto.

Dimensione L'icona di rollover della maniglia delle dimensioni (icona della maniglia centrale presente sul bordo del riquadro di delimitazione) è un cerchio con una freccia al proprio interno.

Rotazione Regola la rotazione del gradiente. L'icona di rollover della maniglia di rotazione (icona della maniglia inferiore presente sul bordo del riquadro di delimitazione) è un cerchio formato da quattro frecce.

Larghezza Regola la larghezza del gradiente. L'icona di rollover della maniglia della larghezza (maniglia quadrata) è una freccia con una punta a entrambe le estremità.

Premete il tasto Maiusc per limitare la direzione di un riempimento con gradiente lineare a multipli di 45°.



Controlli Gradiente radiale

A. Punto centrale B. Larghezza C. Rotazione D. Dimensione E. Punto focale.

3. Rimodellate il gradiente o il riempimento in uno dei seguenti modi:
 - Per riposizionare il punto centrale del riempimento con gradiente o bitmap, trascinate il punto centrale.



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



- Per cambiare l'altezza del riempimento con gradiente o bitmap, trascinate la maniglia quadrata nella parte inferiore del riquadro di delimitazione.



- Per ruotare il riempimento bitmap o con gradiente, trascinate la maniglia di rotazione circolare nell'angolo. Potete inoltre trascinare la maniglia inferiore sul cerchio di delimitazione di un gradiente o di un riempimento circolare.



- Per scalare un gradiente lineare o un riempimento, trascinate la maniglia quadrata al centro del riquadro di delimitazione.



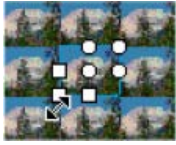
- Per cambiare il punto focale di un gradiente circolare, trascinate la maniglia circolare centrale sul cerchio di delimitazione.



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



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



Nota: per vedere tutte le maniglie quando si lavora con riempimenti grandi o riempimenti vicini al bordo dello stage, selezionate *Visualizza > Tavolo di montaggio*.

Bloccare un gradiente o una bitmap per riempire lo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete bloccare un riempimento con gradiente o bitmap per far sì che il riempimento si estenda su tutto lo stage e che gli oggetti riempiti siano maschere che rivelano il gradiente o la bitmap sottostante.

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



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

Usare un riempimento con gradiente bloccato

1. Selezionate lo strumento Pennello o Secchio di vernice, quindi selezionate un gradiente o una bitmap come riempimento.
2. Selezionate Lineare o Radiale dal menu Tipo nel pannello Colore.
3. Fate clic sul modificatore Blocca riempimento
4. Prima colorate le aree dove desiderate posizionare il centro del riempimento, quindi spostatevi in altre aree.

Usare un riempimento bitmap bloccato

1. Selezionate la bitmap da utilizzare.
 2. Selezionate Bitmap dal menu Tipo nel pannello Colore.
 3. Selezionate lo strumento Pennello o Secchio di vernice.
 4. Fate clic sul modificatore Blocca riempimento
 5. Prima colorate le aree dove desiderate posizionare il centro del riempimento, quindi spostatevi in altre aree.
- [Divisione di gruppi e oggetti](#).
 - [Operazioni con bitmap importate](#)

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo

Quando i vostri file SWF pubblicati vengono riprodotti sui computer in Internet, non vi è garanzia che i caratteri (font) che avete utilizzato siano disponibili su tali computer. Per assicurare che il testo mantenga l'aspetto originale, potete incorporare interi font oppure sottoinsiemi specifici di caratteri appartenenti a un font. Incorporando i caratteri nel file SWF pubblicato, potete rendere disponibile il font di origine al file SWF indipendentemente dal computer sul quale il file viene riprodotto. Una volta incorporato, il font può essere utilizzato in qualunque parte del file SWF pubblicato.

A partire da Flash Professional CS5, Flash incorpora automaticamente tutti i caratteri utilizzati da qualsiasi oggetto che contiene del testo. Creando voi stessi un simbolo di font incorporato, potete rendere disponibili caratteri aggiuntivi agli oggetti di testo, ad esempio per l'accettazione dell'input dell'utente in fase di runtime oppure per la modifica del testo con ActionScript. I font incorporati non sono necessari per gli oggetti di testo che hanno la proprietà `Antialiasing` impostata su `Usa caratteri dispositivo`. Voi specificate quali font volete incorporare nel file FLA, e Flash incorpora i font quando pubblicate un file SWF.

Esistono quattro casi comuni in cui è opportuno verificare che l'aspetto del testo sia corretto incorporando i caratteri in un file SWF:

- Quando si creano nel file FLA oggetti di testo appartenenti a un progetto che richiede un aspetto uniforme del testo.
- Quando utilizzate un'opzione `antialiasing` diversa da `Usa caratteri dispositivo`, dovete incorporare i caratteri, perché diversamente il testo potrebbe essere nascosto o visualizzato in modo non corretto.
- Quando si genera testo in modo dinamico con ActionScript nel file FLA.
- Quando si crea testo dinamico con ActionScript, dovete specificare in ActionScript quale font utilizzare.
- Quando il file SWF contiene oggetti di testo e potrebbe essere caricato da un altro file SWF nel quale non sono incorporati i font richiesti.

La finestra di dialogo `Incorporamento caratteri` consente di:

- Gestire centralmente tutti i font incorporati.
- Creare simboli di font per ogni font incorporato.
- Selezionare intervalli personalizzati di caratteri incorporati per un font nonché intervalli predefiniti.
- Impiegare sia il testo TLF (Text Layout Framework) che il testo classico nello stesso file e utilizzare font incorporati in entrambi i tipi di testo.
- Continuare a lavorare con i file di Flash Professional CS4 e precedenti che contengono font incorporati con il vecchio metodo, in base al quale i caratteri incorporati venivano associati a un oggetto di testo specifico. Quando aprite un file FLA di una versione precedente, Flash Professional CS5 (o una versione successiva) consente di modificare i font incorporati "vecchio stile" con la finestra di dialogo `Incorporamento caratteri`.

Per incorporare caratteri da un font in un file SWF:

1. Con il file FLA aperto in Flash, aprite la finestra di dialogo `Incorporamento caratteri` in uno dei modi seguenti:

- Scegliete `Testo > Incorporamento caratteri`.
- Dal menu delle opzioni del pannello `Libreria`, scegliete `Nuovo carattere`.
- Fate clic con il pulsante destro in uno spazio vuoto della vista ad albero del pannello `Libreria`, quindi scegliete `Nuovo carattere`.
- Nella finestra di ispezione `Proprietà testo`, fate clic sul pulsante `Incorpora`.

2. Se il font non è già selezionato nella finestra di dialogo `Incorporamento caratteri`, fate clic sul pulsante `Aggiungi (+)` per aggiungere un nuovo font incorporato al file FLA.

Quando aprite la finestra di dialogo `Incorporamento caratteri` dalla libreria o dalla finestra di ispezione `Proprietà testo`, nella finestra appare automaticamente una voce di font.

3. Nella scheda `Opzioni`, selezionate la famiglia e lo stile del font che volete incorporare.

Se avete aperto la finestra di dialogo `Incorporamento caratteri` dalla finestra di ispezione `Proprietà testo` o dal pannello `Libreria`, nella finestra appare automaticamente il font utilizzato nella selezione corrente.

4. Nella sezione `Intervalli di caratteri`, selezionate gli intervalli di caratteri da incorporare. Più caratteri incorporate, più grande sarà il file SWF pubblicato.

5. Se volete incorporare ulteriori caratteri specifici, inseriteli nel campo `"Includi anche questi caratteri"`.

6. Per rendere accessibile dal codice ActionScript il simbolo di font incorporato, selezionate `Esporta per ActionScript` nella scheda `ActionScript`.

7. Se selezionate Esporta per ActionScript, scegliete anche un formato outline. Per i contenitori di testo TLF, selezionate TLF (DF4) per l'opzione Formato outline. Per i contenitori di testo classici, selezionate Classico (DF3).

Dovete creare simboli di font separati per utilizzarli nei contenitori di testo TLF e classici. Il formato outline TLF (DF4) non è disponibile per i font PostScript Type 1. TLF (DF4) richiede Flash Player versione 10 o successiva.

8. Se volete utilizzare il simbolo di font come risorsa condivisa, selezionate le opzioni necessarie nella sezione Condivisione della scheda ActionScript. Per maggiori informazioni sull'uso delle risorse condivise, vedete [Condivisione di elementi di libreria tra i file](#).

Per modificare i parametri di un simbolo di font incorporato:

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro sul simbolo di font nella libreria e scegliete Proprietà.
- Selezionate un contenitore di testo sullo stage e fate clic sul pulsante Incorpora nella sezione Carattere della finestra di ispezione Proprietà.
- Selezionate il simbolo di font nel pannello Libreria, quindi selezionate Modifica proprietà dal menu del pannello.
- Fate doppio clic sull'icona del simbolo di font nella libreria.
- Scegliete Testo > Incorporamento caratteri, quindi selezionate il simbolo di font da modificare nella struttura ad albero sul lato sinistro della finestra di dialogo.

2. Apportate le modifiche desiderate nella finestra di dialogo Incorporamento caratteri e fate clic su OK.

La vista ad albero della finestra di dialogo Incorporamento caratteri visualizza tutti i simboli di font presenti nel file FLA corrente, organizzati in base alla famiglia di font. Potete modificare qualsiasi font oppure anche tutti i font mentre la finestra è aperta; le modifiche verranno applicate quando fate clic sul pulsante OK.

Nota: se salvate un file FLA di Flash Professional CS5 nel formato CS4, i simboli di font vengono convertiti in simboli di font CS4 e l'intero intervallo di caratteri verrà quindi incorporato in un font, non in un sotto-intervallo selezionato. Tutti i blocchi di testo TLF verranno convertiti in campi di testo classico. I simboli di font vengono salvati nel formato DefineFont3 (DF3) per garantire la compatibilità con il testo classico. Ogni simbolo di font CS4 conterrà una copia integrale delle informazioni font incorporate per ciascun font utilizzato. Inoltre, a seguito del salvataggio in formato CS4, le informazioni di incorporamento vengono spostate negli oggetti di testo che fanno riferimento ai simboli di font, essendo questo il metodo con cui le informazioni sui font incorporati vengono memorizzate in Flash Pro CS4 e nelle versioni precedenti.

Altro materiale di riferimento

- Articolo: [Formatting text for localized Flash projects: Font embedding for multiple languages](#) (Adobe.com)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno di linee e forme semplici

[Disegnare linee rette con lo strumento Segmento linea](#)

[Disegnare rettangoli e ovali](#)

[Disegnare poligoni e stelle](#)

[Disegnare con lo strumento Matita](#)

[Colorare con lo strumento Pennello](#)

[\(Solo Flash Professional CC\) Anteprima colore dal vivo](#)

Disegnare linee rette con lo strumento Segmento linea

[Torna all'inizio](#)

Per disegnare un segmento di linea retta alla volta, utilizzate lo strumento Linea.

1. Selezionate lo strumento Linea .
2. Selezionate Finestra > Proprietà, quindi selezionate gli attributi di tratto.

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

3. Fate clic sul pulsante Disegno oggetto  nella sezione Opzioni del pannello Strumenti per selezionare la modalità Disegno unione o Disegno oggetto. Se premete il pulsante Disegno oggetto, lo strumento Linea si trova nella modalità di disegno Oggetto.
4. Posizionate il puntatore nel punto in cui la linea deve avere inizio e trascinatelo fino al punto in cui la linea deve avere fine. Per limitare l'angolo della linea a multipli di 45 gradi, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.

Disegnare rettangoli e ovali

[Torna all'inizio](#)

Gli strumenti Ovale e Rettangolo consentono di creare queste forme geometriche di base, di applicare tratti e riempimenti e di specificare gli angoli arrotondati. Oltre alle modalità Disegno unione e Disegno oggetto, gli strumenti Ovale e Rettangolo prevedono la modalità di disegno Oggetto di base.

Quando create rettangoli o ovali utilizzando lo strumento Rettangolo di base o Ovale di base, Flash disegna queste forme come oggetti distinti. Queste forme sono diverse da quelle che potete creare nella modalità Disegno oggetto. Gli strumenti di disegno delle forme di base consentono infatti di specificare il raggio d'angolo dei rettangoli nella finestra di ispezione Proprietà. Potete impostare anche l'angolo iniziale e finale e il raggio interno degli ovali. Dopo aver creato una forma di base, potete modificarne il raggio e le dimensioni selezionando la forma sullo stage e regolandone i controlli nella finestra di ispezione Proprietà.

Nota: quando è selezionato uno degli strumenti di disegno Oggetto di base, nella finestra di ispezione Proprietà vengono mantenuti i valori dell'ultimo oggetto di base modificato. Ad esempio, se modificate un rettangolo e quindi ne disegnate un altro.

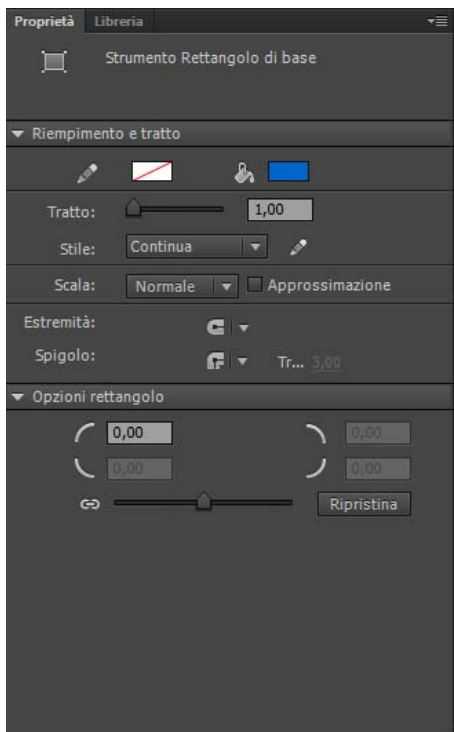
Nota: per disegnare dal centro dello stage, tenete premuto il tasto Alt mentre disegnate una forma.

Disegnare rettangoli di base

1. Per selezionare lo strumento Rettangolo di base, fate clic sullo strumento Rettangolo  e tenendo premuto il pulsante del mouse selezionate lo strumento Rettangolo di base  dal menu a comparsa.
2. Per creare un rettangolo di base, trascinate lo strumento Rettangolo di base sullo stage.

Nota: premete il tasto Freccia su o Freccia giù per modificare il raggio dell'angolo mentre trascinate lo strumento Rettangolo di base. Quando gli angoli raggiungono la rotondità desiderata, rilasciate il tasto.

3. Con il rettangolo di base selezionato, potete utilizzare i controlli presenti nella finestra di ispezione Proprietà per modificare ulteriormente la forma o per specificare i colori del riempimento e del tratto.



Proprietà di un rettangolo di base.

Questi controlli della finestra di ispezione **Proprietà** sono specifici dello strumento **Rettangolo di base**:

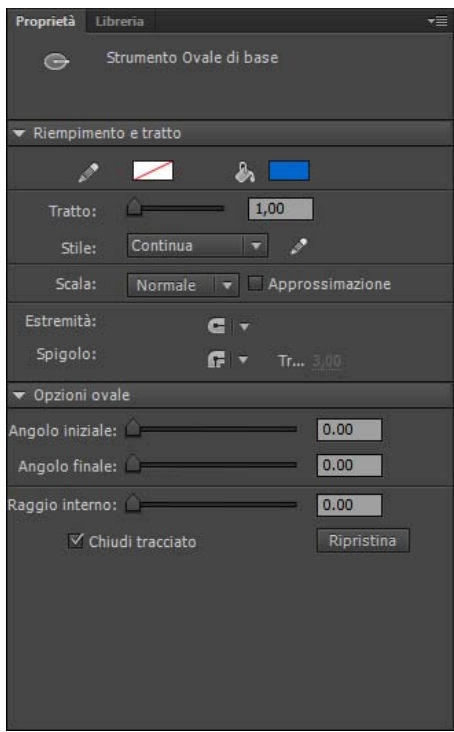
Controlli del raggio dell'angolo del rettangolo Consentono di specificare i raggi degli angoli per il rettangolo. Potete specificare un valore numerico per il raggio interno in ogni casella di testo. L'immissione di un valore negativo crea un raggio inverso. Potete inoltre deselezionare l'icona di vincolo del raggio dell'angolo e regolare ogni raggio degli angoli singolarmente.

Ripristina Reimposta tutti i controlli dello strumento **Rettangolo di base** e ripristina la forma rettangolare di base disegnata sullo stage alle dimensioni e alla forma iniziale.

4. Per specificare un raggio diverso per ogni angolo, deselezionate l'icona a forma di lucchetto nella sezione **Opzioni rettangolo** della finestra di ispezione **Proprietà**. Una volta bloccati, i controlli del raggio sono vincolati in modo che ogni angolo utilizzi lo stesso raggio.
5. Per reimpostare i raggi dell'angolo, fate clic sul pulsante **Ripristina** nella finestra di ispezione **Proprietà**.

Disegno di ovali di base

1. Fate clic e tenete premuto il pulsante del mouse sullo strumento **Rettangolo** , quindi selezionate lo strumento **Ovale di base** .
2. Per creare un ovale di base, trascinate lo strumento **Ovale di base** sullo stage. Per vincolare la forma a un cerchio, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto **Maiusc**.
3. Con l'ovale di base selezionato sullo stage, potete utilizzare i controlli presenti nella finestra di ispezione **Proprietà** per modificare ulteriormente la forma o per specificare i colori del riempimento e del tratto.



Proprietà di un ovale di base.

Questi controlli della finestra di ispezione Proprietà sono specifici dello strumento Ovale di base:

Angolo iniziale/Angolo finale L'angolo dei punti iniziale e finale dell'ovale. Utilizzando questi controlli potete modificare facilmente la forma di ovali e cerchi in spicchi, semicerchi e altre forme creative.

Raggio interno Un raggio interno (o ovale) all'interno dell'ovale. Potete immettere un valore numerico per il raggio interno nella casella oppure fare clic sul cursore e regolare interattivamente le dimensioni del raggio interno. Potete immettere dei valori compresi tra 0 e 99 che rappresentano la percentuale di riempimento rimossa.

Chiudi tracciato Specifica se il tracciato (o i tracciati, se specificate un raggio interno) dell'ovale è chiuso. Se specificate un tracciato aperto, non viene applicato alcun riempimento alla forma risultante; viene disegnato solo il tratto. Chiudi tracciato è selezionato per impostazione predefinita.

Ripristina Reimposta tutti i controlli dello strumento Ovale di base e ripristina la forma ovale di base disegnata sullo stage alle dimensioni e alla forma iniziale.

Disegnare ovali e rettangoli

Gli strumenti Ovale e Rettangolo consentono di creare queste forme geometriche di base.

1. Per selezionare lo strumento Rettangolo  o Ovale , fate clic sullo strumento Rettangolo tenendo premuto il pulsante del mouse e trascinatelo.
2. Per creare un rettangolo o un ovale, trascinate lo strumento Rettangolo o Ovale sullo stage.
3. Con lo strumento Rettangolo selezionato, fate clic sul modificatore Raggio rettangolo arrotondato e immettete un valore per il raggio per creare angoli arrotondati. Un valore pari a zero (0) crea angoli retti.
4. Trascinate il puntatore sullo stage. Quando utilizzate lo strumento Rettangolo, premete i tasti Freccia su e Freccia giù durante il trascinamento per regolare il raggio degli angoli arrotondati.

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

5. Per specificare una dimensione desiderata per un ovale o un rettangolo, selezionate lo strumento Ovale o Rettangolo e premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh). Quindi, fate clic sullo stage per visualizzare la finestra di dialogo delle impostazioni dell'ovale o del rettangolo.
 - Per le forme ovali, potete specificare larghezza e altezza in pixel e indicare se desiderate disegnare l'ovale partendo dal centro.
 - Per i rettangoli, potete specificare larghezza e altezza in pixel, il raggio degli angoli arrotondati e indicare se desiderate disegnare il rettangolo partendo dal centro.

Vedete anche: [Anteprima dal vivo dei colori](#).

Disegnare poligoni e stelle

1. Selezionate lo strumento PolyStar  facendo clic e tenendo premuto il pulsante del mouse sullo strumento Rettangolo e selezionando quindi lo strumento Polystar dal menu a comparsa.
2. Selezionate Finestra > Proprietà, quindi selezionate gli attributi di tratto e riempimento.
3. Fate clic su Opzioni ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - In Stile, selezionate Poligono o Stella.
 - In Numero di lati, immettete un numero compreso tra 3 e 32.
 - In Dimensioni punte stella, immettete un numero compreso tra 0 e 1 per specificare la profondità delle punte della stella. Un numero più prossimo a 0 crea punte più profonde, simili ad aghi. Se state disegnando un poligono, non modificare questa impostazione, in quanto non incide sulla forma del poligono.
4. Fate clic su OK.
5. Trascinate il puntatore sullo stage.

Vedete anche: [Anteprima dal vivo dei colori](#).

Disegnare con lo strumento Matita

Torna all'inizio

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

1. Selezionate lo strumento Matita .
2. Selezionate Finestra > Proprietà, quindi selezionate un colore del tratto, uno spessore di linea e uno stile.
3. Selezionate una modalità di disegno nell'area Opzioni del pannello Strumenti:
 - Selezionate Raddrizza  per disegnare linee rette e convertire approssimazioni di triangoli, ovali, cerchi, rettangoli e quadrati in queste forme geometriche comuni.
 - Selezionate Attenua  per disegnare linee curve attenuate.
 - Selezionate Inchiostro  per disegnare linee a mano libera senza applicare alcuna modifica.



Linee disegnate rispettivamente con le modalità Raddrizza, Attenua e Inchiostro.

4. Per disegnare con lo strumento Matita, fate clic sullo stage e trascinate il puntatore; trascinate tenendo premuto Maiusc per vincolare le linee alle direzioni verticale e orizzontale.

Colorare con lo strumento Pennello

Torna all'inizio

Lo strumento Pennello  disegna tratti simili a quelli di un pennello. Questo strumento consente di creare effetti speciali, inclusi effetti calligrafici. Potete selezionare le dimensioni e la forma del pennello usando i modificatori dello strumento Pennello.

Le dimensioni del pennello per i nuovi tratti rimangono costanti anche se si cambia il livello di ingrandimento per lo stage; un pennello di medesime dimensioni, pertanto, appare più grande quando l'ingrandimento dello stage è minore. Ad esempio, potreste impostare l'ingrandimento dello stage al 100% e dipingere con lo strumento Pennello utilizzando le dimensioni minime. Se successivamente impostate l'ingrandimento al 50% e dipingete sempre utilizzando le dimensioni minime del pennello, il nuovo tratto appare con uno spessore del 50% superiore rispetto al tratto precedente (la modifica dell'ingrandimento dello stage non cambia le dimensioni dei tratti del pennello già esistenti).

Quando colorate con lo strumento Pennello, potete utilizzare una bitmap importata come riempimento. Vedete [Divisione di gruppi e oggetti](#).

Se disponete di una tavoletta Wacom sensibile alla pressione collegata al computer, potete variare lo spessore e l'angolo del tratto del pennello. Per effettuare queste modifiche, usate i modificatori Pressione e Inclinazione dello strumento Pennello e variare la pressione esercitata con lo stile.

Il modificatore Pressione consente di variare lo spessore dei tratti di pennello al variare della pressione esercitata sulla penna. Il modificatore Inclinazione consente di variare l'angolazione dei tratti di pennello al variare dell'angolazione della penna sulla tavoletta. Il modificatore Inclinazione misura l'angolo tra l'estremità superiore della penna (ossia la gomma) e il bordo superiore della tavoletta. Ad esempio, se premete la penna in verticale sulla tavoletta, l'inclinazione è di 90 gradi. I modificatori Pressione e Inclinazioni supportano entrambi completamente la funzione di cancellazione della penna.

Nota: su un tablet, le opzioni Inclinazione e Pressione dello strumento Pennello funzionano solo quando si usa la modalità Penna. La modalità

mouse non consente di abilitare queste opzioni.



Un tratto di pennello a spessore variabile tracciato con una penna.

1. Selezionate lo strumento Pennello .
2. Selezionate Finestra > Proprietà, quindi selezionate un colore di riempimento.
3. Fate clic sul modificatore della modalità Pennello, quindi selezionate una modalità di colorazione:

Colora normale Colora sopra linee e riempimenti sullo stesso livello.

Colora riempimenti Colora le aree piene e vuote, lasciando inalterate le linee.

Colora dietro Colora le aree vuote dello stage sullo stesso livello, lasciando le linee e i riempimenti invariati.

Colora selezione Consente di applicare un nuovo riempimento alla selezione quando selezionate un riempimento nel controllo Colore riempimento o nella relativa casella della finestra di ispezione Proprietà; questa opzione equivale alla selezione di un'area piena e all'applicazione di un nuovo riempimento.

Colora all'interno Colora il riempimento nel quale si inizia una pennellata e non colora mai le linee. Se iniziate a colorare in un'area vuota, il riempimento non incide su eventuali aree piene esistenti.

4. Selezionate le dimensioni e la forma del pennello dai modificatori dello strumento Pennello.
5. Se al computer è collegata una tavoletta grafica a pressione Wacom, è possibile selezionare i modificatori Pressione o Inclinazione, oppure entrambi, per cambiare i tratti del pennello.
 - Selezionate il modificatore Pressione per variare lo spessore dei tratti di pennello al variare della pressione esercitata sulla penna.
 - Selezionate il modificatore Inclinazione per variare l'angolazione dei tratti di pennello al variare dell'angolazione della penna sulla tavoletta grafica a pressione Wacom.
6. Trascinate il puntatore sullo stage. Trascinate il puntatore tenendo premuto Maiusc per vincolare i tratti a pennello alle direzioni orizzontale e verticale.

(Solo Flash Professional CC) Anteprima dal vivo dei colori

[Torna all'inizio](#)

La funzione di anteprima dal vivo dei colori consente di visualizzare simultaneamente i colori dei tratti e dei riempimenti quando disegnate una forma sullo stage, con la possibilità quindi di vedere l'aspetto quasi definitivo di una forma in tempo reale. Questa funzione è attivata per tutti gli strumenti di disegno disponibili in Flash Pro.

La funzione di anteprima dal vivo dei colori è attivata anche per i campioni di colore in Flash Professional. In tal modo, potete visualizzare in anteprima i cambiamenti dei colori del tratto e del riempimento di una forma selezionata sullo stage. Passando con il puntatore sopra un colore particolare, potete vederlo cambiare.

La funzione di anteprima dal vivo dei colori è attivata anche per i campioni di colore nei seguenti pannelli:

- Pannello Strumenti
- Finestra di ispezione Proprietà
- Finestra di ispezione Proprietà dello stage
- Finestra di ispezione Proprietà del testo
- Griglia
- Guide

Collegamenti correlati

- [Modalità di disegno e oggetti grafici](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Aggiungere video a Flash

Prima di iniziare

Metodi per utilizzare il video in Flash

Scaricamento progressivo di video da un server Web

Streaming video con Adobe Flash Media Server

Incorporare un file video in un file Flash

Esercitazioni ed esempi

Flash comprende diversi metodi per incorporare video nel documento Flash e riprodurlo per gli utenti.

Prima di iniziare

[Torna all'inizio](#)

Prima di iniziare a lavorare con il video in Flash Professional, è importante comprendere le informazioni seguenti:

- Flash Professional consente di riprodurre solo formati video specifici.
Questi formati sono FLV, F4V e MPEG. Per istruzioni su come convertire il video in altri formati, vedete [Creare file video da utilizzare in Flash](#).
- Utilizzate l'applicazione autonoma Adobe Media Encoder (inclusa in Flash Professional) per convertire altri formati video in FLV e F4V. Per istruzioni, vedete [Creare file video da utilizzare in Flash](#).
- In Flash Professional avete a disposizione vari modi per aggiungere video, ciascuno con i suoi vantaggi e svantaggi a seconda della situazione specifica. Di seguito è riportato un elenco di questi metodi.
- Flash Professional include una procedura guidata di importazione video che si apre automaticamente quando scegliete **File > Importa > Importa video**.
- L'uso del componente FLVPlayback è il modo più semplice per aggiungere la riproduzione di un video in un file Flash Professional.
Per istruzioni, vedete [Scaricamento progressivo di video da un server Web](#)

Metodi per utilizzare il video in Flash

[Torna all'inizio](#)

In Flash Professional potete utilizzare il video in vari modi:

- Scaricamento progressivo da un server Web
Questo metodo mantiene il file video in una posizione esterna rispetto al file Flash Professional e al file SWF risultante. In questo modo le dimensioni del file SWF rimangono più contenute. È il metodo più comune per usare il video in Flash Professional.
- Streaming video con Adobe Flash Media Server.
Anche questo metodo mantiene il file video in una posizione esterna rispetto al file Flash Professional. Adobe Flash Media Streaming Server garantisce la massima protezione del vostro contenuto video nonché un'esperienza di riproduzione in streaming estremamente fluida.
- Incorporamento dei dati video direttamente nel file Flash Professional
Questo metodo produce file Flash Professional molto grandi ed è quindi consigliato solo per i filmati più brevi. Per istruzioni, vedete [Incorporare un file video in un file Flash](#).

Scaricamento progressivo di video da un server Web

[Torna all'inizio](#)

Lo scaricamento progressivo consente di utilizzare il componente FLVPlayback o il codice ActionScript scritto da voi per caricare e riprodurre file FLV o F4V esterni in un file SWF e in fase di runtime.

Poiché il file video viene mantenuto all'esterno rispetto all'altro contenuto Flash Professional, il suo aggiornamento risulta relativamente facile senza che sia necessario pubblicare nuovamente il file SWF.

Lo scaricamento progressivo presenta i seguenti vantaggi rispetto al video incorporato nella linea temporale:

- Durante la creazione, dovete pubblicare solo il file SWF per eseguire l'anteprima o la prova di una parte o di tutto il contenuto Flash Professional. Il tempo necessario per eseguire l'anteprima risulta quindi inferiore e i risultati possono essere visualizzati più rapidamente in caso di sperimentazione iterativa.
- Durante la riproduzione, il video inizia subito dopo lo scaricamento del primo segmento e il suo inserimento nella cache sul disco del

computer locale.

- In fase di runtime, i file video vengono caricati da Flash Player dal disco rigido del computer nel file SWF, senza limitazioni in termini di dimensioni o durata. Non sono presenti problemi di sincronizzazione audio, né restrizioni dovute alla memoria.
- La frequenza dei fotogrammi del file video può essere diversa da quella del file SWF, garantendo una maggiore flessibilità al momento di creare il contenuto Flash Professional.

Importare video per lo scaricamento progressivo

Potete importare un file video che è memorizzato localmente sul vostro computer e quindi caricare il file video su un server dopo averlo importato in un file FLA. In Flash, quando importate video per lo scaricamento progressivo, in realtà aggiungete semplicemente un riferimento al file video. Flash utilizza il riferimento per trovare il file video sul computer locale o su un server Web.

Potete anche importare un file video che è già stato caricato su un server Web standard, un server FMS (Adobe Flash Media Server) o su un servizio FVSS (Flash Video Streaming Service).

1. Selezionate File > Importa > Importa Video per importare il video clip nel documento Flash Professional corrente.
2. Selezionate il video clip da importare. Potete selezionare un video clip memorizzato nel computer locale o immettere l'URL di un video già caricato su un server Web o su Flash Media Server.
 - Per importare video presente nel computer locale, selezionate Carica video esterno con componente di riproduzione.
 - Per importare video già distribuito su un server Web, Flash Media Server o Flash Video Streaming Service, selezionate Già distribuito su un server Web, Flash Video Streaming Service o Flash Media Server e immettete l'URL del video clip.

Nota: L'URL di un video clip memorizzato su un server Web utilizza il protocollo di comunicazione HTTP. L'URL di un video clip memorizzato su Flash Media Server o Flash Streaming Service utilizza il protocollo di comunicazione RTMP.

3. Selezionate uno skin per il video clip. Potete scegliere di:
 - Non utilizzare uno skin con il componente FLVPlayback selezionando Nessuno.
 - Selezionare uno degli skin predefiniti del componente FLVPlayback. In Flash Professional lo skin viene copiato nella stessa cartella del file FLA.

Nota: gli skin del componente FLVPlayback sono leggermente diversi a seconda che stiate creando un documento Flash basato su AS2 o su AS3.
 - Selezionate uno skin personalizzato creato da voi immettendone l'URL sul server Web.
4. Durante la procedura guidata Importa video viene creato un componente video FLVPlayback sullo stage che potete utilizzare per provare la riproduzione del video localmente. Al termine della creazione del documento Flash, se desiderate distribuire il file SWF e il video clip, caricate le risorse seguenti sul server Web o sul Flash Media Server in cui è ospitato il video:

- Se utilizzate una copia locale del video clip, caricate il video clip (che si trova nella stessa cartella del video clip di origine selezionato, con estensione .flv)

Nota: Flash Professional utilizza un percorso relativo al file FLV o F4V (relativo al file SWF), consentendovi di usare a livello locale la stessa struttura di directory che usate sul server. Se il video clip è già stato distribuito al server FMS o FVSS in cui il video risiede, saltate questo passaggio.

- Lo skin video (se si è scelto di usarne uno)

Se scegliete di utilizzare uno skin predefinito, Flash Professional lo copia nella stessa cartella del file FLA.

- Componente FLVPlayback

Per modificare il campo URL del componente FLVPlayback in modo che corrisponda all'URL del server Web o di Flash Media Server su cui state caricando il video, utilizzate la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti) per modificare il parametro contentPath.

Streaming video con Adobe Flash Media Server

[Torna all'inizio](#)

Flash Media Server esegue lo streaming multimediale in tempo reale su Flash Player e AIR. Flash Media Server utilizza il rilevamento della larghezza di banda per distribuire il contenuto video o audio in base alla banda disponibile all'utente.

Lo streaming di un video mediante Flash Media Server offre i seguenti vantaggi rispetto ai video incorporati e scaricati in modo progressivo:

- La riproduzione del video comincia prima rispetto agli altri metodi di incorporamento.
- Lo streaming utilizza una quantità inferiore di memoria e di spazio sul disco del client in quanto i client non devono scaricare tutto il file.
- L'utilizzo delle risorse di rete risulta più efficiente poiché vengono inviate al client solo le parti del video visionate.
- La distribuzione del contenuto è più sicura in quanto esso non viene salvato nella cache del client durante lo streaming.
- Lo streaming dei video offre una funzionalità di monitoraggio, reporting e registrazione migliore.

- Lo streaming consente di distribuire presentazioni audio e video dal vivo, oppure acquisire video da una webcam o da una videocamera digitale.
- Flash Media Server abilita lo streaming multiway e multiutente per applicazioni di conversazione, messaggistica e conferenze video.
- Mediante l'uso di script server-side per il controllo di stream audio e video, potete creare elenchi di riproduzione sul server, flussi sincronizzati e opzioni di distribuzione più intelligenti basate sulla velocità di connessione del client.

Per ulteriori informazioni su Flash Media Server, vedete www.adobe.com/go/flash_media_server_it.

Per ulteriori informazioni su Flash Video Streaming Service, vedete www.adobe.com/go/learn_fvss_it.

[Torna all'inizio](#)

Incorporare un file video in un file Flash

Quando incorporate un file video, tutti i dati video vengono aggiunti al file Flash Professional. Di conseguenza, il file Flash Professional e successivamente il file SWF risultano molto più grandi. Il video viene collocato nella linea temporale in modo che i singoli fotogrammi video siano visibili sotto forma di fotogrammi della linea temporale. Dato che ogni fotogramma video è rappresentato da un fotogramma nella linea temporale, la frequenza di fotogrammi impostata per il video clip e quella del file SWF devono corrispondere. Se impiegate frequenze diverse, la riproduzione video risulta disomogenea.

Nota: per utilizzare frequenze variabili, eseguite lo streaming del video utilizzando lo scaricamento progressivo o Flash Media Server. Quando importate dei file video con uno di questi metodi, i file FLV o F4V sono autonomi e vengono eseguiti con una frequenza dei fotogrammi separata rispetto a quella di tutte le altre frequenze dei fotogrammi della linea temporale nel file SWF.

La funzionalità Video incorporato funziona al meglio con i clip filmato di dimensioni più ridotte, con tempi di riproduzione inferiori ai 10 secondi. Se utilizzate clip filmato con tempi di riproduzione più lunghi, considerate la possibilità di utilizzare video scaricati in modo progressivo, oppure lo streaming dei video mediante Flash Media Server.

Il video incorporato comporta, tra le altre, le seguenti limitazioni:

- È possibile che si verifichino dei problemi se i file SWF risultanti raggiungono dimensioni eccessive. Flash Player riserva una grande quantità di memoria quando si scarica o si tenta di riprodurre un file SWF di grandi dimensioni con video incorporato; ciò può causare il malfunzionamento di Flash Player.
- I file video di lunga durata (oltre 10 secondi) comportano spesso dei problemi di sincronizzazione tra le porzioni video e audio del video clip. Con l'avanzare della riproduzione, la traccia audio inizia ad andare fuori sincrono rispetto al video, impedendo la fruizione corretta del filmato.
- Per riprodurre un video incorporato in un file SWF, dovete scaricare l'intero filmato prima di iniziare la riproduzione. Se incorporate un file video di dimensioni eccessive, lo scaricamento dell'intero file SWF e l'avvio della riproduzione possono richiedere molto tempo.
- Dopo l'importazione non è più possibile modificare un video clip. Dovete apportare le nuove modifiche e quindi importare di nuovo il file video.
- Quando pubblicate il file SWF sul Web, l'intero video deve essere scaricato nel computer di chi guarda il video prima che la riproduzione possa iniziare.
- In fase di runtime, tutto il video deve essere contenuto nella memoria locale del computer di riproduzione.
- La lunghezza di un file video importato non può superare 16000 fotogrammi.
- La frequenza dei fotogrammi video e la frequenza dei fotogrammi della linea temporale di Flash Professional devono corrispondere. Impostate la frequenza dei fotogrammi del file Flash Professional in modo che corrisponda a quella del video incorporato.

Potete visualizzare in anteprima i fotogrammi di un video incorporato trascinando l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale (questa azione viene definita "scrubbing"). La traccia audio del video non viene riprodotta durante lo scrubbing. Per visualizzare in anteprima il video con l'audio, dovete utilizzare il comando Prova filmato.

Incorporare video in un file Flash

1. Selezionate File > Importa > Importa Video per importare il video clip nel documento Flash Professional corrente.
2. Nel computer locale, selezionate il video clip da importare.
3. Selezionate Incorpora FLV nel file SWF e riproduci nella linea temporale.
4. Fate clic su Avanti.
5. Scegliete il tipo di simbolo con cui incorporare il video nel file SWF.

Video incorporato Se utilizzate il video clip per la riproduzione lineare nella linea temporale, l'importazione nella linea temporale è il modo di procedere più indicato.

Clip filmato Si consiglia di inserire il video in un'istanza di clip filmato per poter disporre del massimo controllo sul contenuto. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente rispetto alla linea temporale principale. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per poter inserire il video. Questa operazione può a volte rendere difficile la gestione del file FLA.

Grafica Quando si incorpora un video clip come simbolo grafico non è possibile interagire con il video mediante ActionScript (di solito, i simboli grafici vengono utilizzati per le immagini statiche e per creare porzioni di animazione riutilizzabili collegate alla linea temporale).

6. Importate il video clip direttamente nello stage (e nella linea temporale) o come elemento della libreria.

Per impostazione predefinita, Flash Professional posiziona il video importato sullo stage. Per importare solo nella libreria, deselezionate Inserisci un'istanza sullo stage.

Se state creando una presentazione video semplice, con narrazione lineare e poca interazione, accettate l'impostazione predefinita e importate il video sullo stage. Per creare una presentazione più dinamica, lavorare con diversi video clip o aggiungere transizioni dinamiche o altri elementi mediante ActionScript, importate il video nella libreria. Quando un video si trova nella libreria, potete personalizzarlo convertendolo in un oggetto MovieClip che può essere più facilmente controllato mediante ActionScript.

Per impostazione predefinita, Flash Professional espande la linea temporale in modo da contenere i tempi di riproduzione del video clip che state incorporando.

7. Fate clic su Fine.

Nella procedura guidata Importa video, il video viene incorporato nel file SWF. Il video viene visualizzato sullo stage o nella libreria, a seconda delle opzioni di incorporamento selezionate.

8. Nella finestra di ispezione Proprietà del video incorporato (Finestra > Proprietà), assegnate un nome di istanza al video clip e modificarne le proprietà.

Importare file nella libreria

Per importare i file in formato FLV o F4V, utilizzate i comandi Importa o Importa nella libreria oppure il pulsante Importa della finestra di dialogo Proprietà video.

Per creare un lettore video che carichi in modo dinamico i file FLV o F4V da una sorgente esterna, collocate il video in un simbolo di clip filmato. Quando caricate file FLV o F4V in modo dinamico, potete regolare le dimensioni del clip filmato per adattarle alle dimensioni effettive del file video e ridimensionare il video ridimensionando il clip filmato.

Nota: si consiglia di inserire il video in un'istanza di clip filmato per poter disporre del massimo controllo sul contenuto. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente rispetto alla linea temporale principale. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per poter inserire il video. Questa operazione può a volte rendere difficile la gestione del file FLA.

❖ Per importare un file FLV o F4V nella libreria, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Selezionate File > Importa > Importa nella libreria.
- Selezionate un video clip nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fate clic su Importa. Individuate il file da importare e fate clic su Apri.

Modificare le proprietà di un video clip

La finestra di ispezione Proprietà consente di modificare le proprietà di un'istanza di un video clip incorporato sullo stage, di assegnare un nome all'istanza, nonché di cambiarne la larghezza, l'altezza e la posizione sullo stage. Inoltre, potete scambiare un'istanza di un video clip, ovvero assegnare un simbolo diverso a un'istanza di un video clip. Se assegnate un simbolo diverso a un'istanza, sullo stage viene visualizzata un'istanza diversa ma con tutte le proprietà inalterate dell'altra istanza, quali le dimensioni e il punto di registrazione.

Nella finestra di dialogo Proprietà video, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Visualizzare informazioni relative a un video clip importato, quali nome, percorso, data di creazione, dimensioni in pixel, lunghezza e dimensioni del file relativo.
- Cambiare il nome del video clip.
- Aggiornare il video clip nel caso venga modificato in un editor esterno.
- Importare un file FLV o F4V per sostituire il clip selezionato
- Esportare in video clip come file FLV o F4V

Per consultare le lezioni sull'utilizzo dei video, visitate il Centro di assistenza Adobe Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_video_it.

Modificare le proprietà di un'istanza di un video nella finestra di ispezione Proprietà

1. Sullo stage, selezionate l'istanza di un video clip collegato o incorporato.
2. Selezionate Finestra > Proprietà ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Immettete un nome di istanza nel campo di testo Nome sul lato sinistro della finestra di ispezione Proprietà.
 - Immettete i valori di L e A per modificare le dimensioni dell'istanza del video.
 - Immettete i valori di X e Y per cambiare la posizione dell'angolo superiore sinistro dell'istanza sullo stage.
 - Fate clic su Scambia. Selezionate un video clip con cui sostituire quello attualmente assegnato all'istanza.

Nota: potete sostituire un video clip incorporato soltanto con un altro video clip incorporato, nonché sostituire un video clip collegato esclusivamente con un altro video clip collegato.

Visualizzare le proprietà del video clip nella finestra di dialogo Proprietà

1. Selezionate un clip filmato nel pannello Libreria.

2. Dal menu del pannello Libreria, selezionate Proprietà oppure fate clic sul pulsante Proprietà situato nella parte inferiore del pannello Libreria. Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà video.

Assegnare un nuovo nome, aggiornare o sostituire un video con un file FLV o F4V

1. Selezionate il video clip nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per assegnare un nuovo nome, inseritelo nel campo di testo Nome.
 - Per aggiornare un video, individuate il file video aggiornato e fate clic su Apri.
 - Per sostituire un video con un file FLV o F4V, fate clic su Importa, individuate il file FLV o F4V con cui sostituire il clip corrente e fate clic su Apri.

Controllare la riproduzione di video mediante la linea temporale

Per controllare la riproduzione di un file video incorporato, agite sulla linea temporale che lo contiene. Ad esempio, per sospendere un video in riproduzione sulla linea temporale principale, potete chiamare un'azione `stop()` che abbia come destinazione la linea temporale. Analogamente, potete controllare un oggetto Video in un simbolo di clip filmato controllando la riproduzione della linea temporale del simbolo.

Potete applicare le seguenti azioni agli oggetti Video importati nei clip filmato: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FScommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` e `onMouseEvent`. Per applicare le azioni a un oggetto Video, convertite prima tale oggetto in un clip filmato.

Inoltre, potete utilizzare ActionScript per visualizzare uno streaming video dal vivo proveniente da una fotocamera. Innanzi tutto, inserite un oggetto Video sullo stage, selezionate Nuovo video dal menu del pannello Libreria. Quindi associate lo streaming video all'oggetto Video utilizzando `Video.attachVideo`.

Vedete anche Video e `attachVideo` (metodo `Video.attachVideo`) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* e `fl.video` nella *Guida di riferimento di ActionScript 3.0*.

Aggiornare un video incorporato dopo aver modificato il file di origine

1. Selezionate il clip filmato nel pannello Libreria.
2. Selezionate Proprietà e fate clic su Aggiorna.

Il video incorporato viene aggiornato con il file modificato. Le impostazioni di compressione scelte quando il video è stato importato la prima volta vengono applicate di nuovo sul video clip aggiornato.

Esercitazioni ed esempi

[Torna all'inizio](#)

I seguenti video e articoli (in inglese) forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso del video in Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Articolo: [Video Learning Guide for Flash](#) (Adobe.com)
- Video: [Working with video \(3:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Importare e usare il video in Flash \(CS3\) \(1:50\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video players for the Flash phobic \(10:26\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 – Video crash course \(10:43\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash \(6:02\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash via XFL \(2:43\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Converting metadata and markers to cue points \(4:07\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Hookin' up with Flash Media Server \(21:29\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Advanced Video Streaming and Mgmt Techs with Flex and Flash \(73:45\)](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Video Learning Guide for Flash](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Getting started with the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Skinning the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Controlling web video with ActionScript 3 FLVPlayback programming](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Web video template: Spokesperson presentation with synchronized graphics](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Web video template: Showcase website for personal video](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Controllo ortografico

Usare il controllo ortografico

Personalizzare il controllo ortografico

Potete verificare l'esattezza dell'ortografia del testo nell'intero documento Flash Professional. Potete anche personalizzare la funzione di controllo ortografico.

Usare il controllo ortografico

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Testo > Controllo ortografico per visualizzare la finestra di dialogo corrispondente.

La casella nell'angolo superiore sinistro riporta le parole non trovate nei dizionari selezionati e indica il tipo di elemento in cui si trova il testo, ad esempio un campo di testo o un'etichetta di fotogramma.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Aggiungi a dizionario per aggiungere la parola al dizionario personale.
- Fate clic su Ignora per lasciare inalterata la parola. Fate clic su Ignora tutto per lasciare inalterate tutte le ricorrenze della parola all'interno del documento.
- Immettete una parola nella casella Cambia in oppure selezionate una parola nell'elenco a scorrimento Suggestimenti. Quindi, fate clic su Cambia per cambiare la parola oppure fate clic su Cambia tutto per cambiare tutte le ricorrenze della parola all'interno del documento.
- Fate clic su Elimina per eliminare la parola dal documento.

3. Per terminare il controllo ortografico, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Chiudi per terminare il controllo ortografico prima che Flash Professional raggiunga la fine del documento.
- Continuate il controllo ortografico fino a che non viene visualizzata la notifica che Flash Professional ha raggiunto la fine del documento, quindi fate clic su No per terminare il controllo ortografico. Fate clic su Sì per continuare il controllo ortografico dall'inizio del documento.

Personalizzare il controllo ortografico

[Torna all'inizio](#)

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Testo > Imposta controllo ortografico. (Utilizzate questa opzione se non avete ancora usato la funzione Controllo ortografico.)
- Nella finestra di dialogo Controllo ortografico (Testo > Controllo ortografico), fate clic su Imposta.

2. Impostate le seguenti opzioni:

Opzioni documento Utilizzate queste opzioni per specificare quali elementi devono essere controllati.

Dizionari Elenca i dizionari incorporati. Per abilitare il controllo ortografico, dovete selezionare almeno un dizionario.

Dizionario personale Immettete un percorso oppure fate clic sull'icona della cartella e selezionate un documento da utilizzare come dizionario personale. Il dizionario personale può essere cambiato in qualunque momento.

Modifica dizionario personale Consente di aggiungere parole e frasi al dizionario personale. Nella finestra di dialogo Dizionario personale, immettete ogni nuova voce su una riga separata del campo di testo.

Opzioni del controllo Utilizzate queste opzioni per controllare il modo in cui Flash Professional gestisce tipi specifici di parole e caratteri durante il controllo ortografico.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Controllo della riproduzione dei video esterni mediante ActionScript

Riproduzione di file FLV o F4V esterni in modo dinamico

Comportamenti utilizzati nella riproduzione video

Componente FLVPlayback

Componenti multimediali (Flash Player 6 e 7)

Riproduzione di file FLV o F4V esterni in modo dinamico

[Torna all'inizio](#)

In alternativa all'importazione del video nell'ambiente di creazione Flash Professional, potete utilizzare il componente FLVPlayback o ActionScript per riprodurre dinamicamente i file FLV o F4V esterni in Flash Player. È anche possibile usare il componente FLVPlayback e ActionScript insieme.

Potete riprodurre i file FLV o F4V inviati come file scaricati con HTTP oppure come file multimediali locali. Per riprodurre un file FLV o F4V esterno, inviate un file FLV o F4V a un URL (un sito HTTP oppure una cartella locale) e aggiungete al documento Flash Professional il componente FLVPlayback o il codice ActionScript necessario per accedere al file e controllarne la riproduzione durante la fase di runtime.

Se utilizzate file FLV o F4V esterni, vengono rese disponibili le seguenti funzioni che non sono attivate quando utilizzate video importati:

- Potete utilizzare video clip più lunghi senza rallentare la riproduzione. I file FLV o F4V esterni vengono riprodotti mediante la memoria cache. Di conseguenza, i file di grandi dimensioni sono suddivisi in piccoli file e memorizzati; sono accessibili dinamicamente e richiedono una minore quantità di memoria rispetto ai file video incorporati.
- Un file FLV o F4V esterno può avere una frequenza di fotogrammi diversa da quella del documento Flash Professional in cui viene riprodotto. Potete, ad esempio, impostare la frequenza fotogrammi del documento Flash Professional su 30 f/s e la frequenza fotogrammi video su 21 f/s, il che consente un maggior controllo nell'assicurare la corretta riproduzione dei video clip.
- Con i file FLV o F4V esterni, non è necessario interrompere la riproduzione del documento Flash Professional durante il caricamento del file video. In alcuni casi i file video importati possono interrompere la riproduzione del documento per eseguire alcune funzioni, ad esempio l'accesso a un'unità CD-ROM. I file FLV o F4V possono eseguire delle funzioni indipendentemente dal documento Flash Professional, senza quindi interromperne la riproduzione.
- I file FLV o F4V esterni rendono più agevole l'inserimento di didascalie per il contenuto video, in quanto potete utilizzare le funzioni di callback per accedere ai metadati per il video.

Per maggiori informazioni sulla riproduzione di file FLV o F4V, vedete "Riproduzione dinamica di file FLV esterni" in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) o [Elementi fondamentali del video](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

Altro materiale di riferimento

Le seguenti risorse (in inglese) forniscono ulteriori informazioni sul video e ActionScript:

Esercitazioni video:

- [Creating a video player with ActionScript 3.0](#) (Creativecow.com)
- [Creating a video player with ActionScript 2.0](#) (Creativecow.com)

Articoli:

- [Deconstructing the ActionScript 3 Flash video gallery application](#) (Adobe.com)

Comportamenti utilizzati nella riproduzione video

[Torna all'inizio](#)

I comportamenti forniscono un modo per controllare la riproduzione del video. I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript da aggiungere a un oggetto di attivazione per controllare un altro oggetto. I comportamenti consentono di aggiungere tutte le caratteristiche della codifica ActionScript al documento senza la necessità di creare il codice ActionScript. I comportamenti video permettono di riprodurre, interrompere, sospendere, riavvolgere, avvolgere velocemente, mostrare e nascondere un video clip.

Per controllare un video clip mediante un comportamento, utilizzate il pannello Comportamenti per applicare il comportamento a un oggetto di attivazione, ad esempio un clip filmato. Specificate l'evento che deve attivare il comportamento (ad esempio, il rilascio del clip filmato), selezionate un oggetto obiettivo (il video che viene attivato dal comportamento), quindi, se necessario, selezionate le impostazioni del comportamento (ad esempio, il numero di fotogrammi da riavvolgere).

Nota: *l'oggetto di attivazione deve essere un clip filmato. Non è possibile associare i comportamenti di riproduzione video a simboli di pulsante o componenti pulsante.*

I seguenti comportamenti di Flash Professional controllano il video incorporato:

Comportamento	Scopo	Parametri
Riproduci video	Riproduce un video nel documento corrente.	Nome di istanza di un video di destinazione
Interrompi video	Interrompe il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Sospendi video	Sospende il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Riavvolgi video	Riavvolge il video in base al numero di fotogrammi specificato.	Nome di istanza di un video di destinazione Numero di fotogrammi
Avanti veloce video	Avvolge rapidamente il video in base al numero di fotogrammi specificato.	Nome di istanza di un video di destinazione Numero di fotogrammi
Nascondi video	Nasconde il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Mostra video	Mostra il video.	Nome di istanza di un video di destinazione

Controllare la riproduzione di video tramite i comportamenti

1. Selezionate il clip filmato che attiverà il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+), quindi selezionate il comportamento desiderato dal sottomenu Video incorporato.
3. Selezionate il video da controllare.
4. Selezionate un percorso relativo o assoluto.
5. Se richiesto, selezionate le impostazioni relative ai parametri dei comportamenti e fate clic su OK.
6. Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fate clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionate un evento associato al mouse. Per utilizzare l'evento Al rilascio, mantenere l'opzione invariata.

Componente FLVPlayback

[Torna all'inizio](#)

Il componente FLVPlayback consente di includere un lettore video in un'applicazione per la riproduzione di file video di Flash (FLV o F4V) a scaricamento progressivo via HTTP o per la riproduzione di file FLV in streaming da Flash Media Server (FMS) o da Flash Video Streaming Service (FVSS).

Il componente FLVPlayback offre le funzionalità seguenti:

- Fornisce una serie di skin preimpostati con cui personalizzare i controlli di riproduzione e l'aspetto dell'interfaccia utente.
- Consente agli utenti più esperti di creare degli skin personalizzati.
- Fornisce cue point per sincronizzare il video con animazioni, testo e grafica all'interno dell'applicazione Flash Professional.
- Fornisce l'anteprima dal vivo delle personalizzazioni.
- Mantiene il file SWF entro dimensioni ragionevoli per facilitarne lo scaricamento

Questo componente corrisponde all'area nella quale viene visualizzato il video. Il componente FLVPlayback comprende dei controlli di interfaccia FLV personalizzati, una serie di pulsanti di controllo che consentono di riprodurre, arrestare, mettere in pausa e controllare il video.

Configurazione del componente FLVPlayback

1. Con il componente FLVPlayback selezionato sullo stage, aprite la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà) e immettete un nome di istanza.
2. Selezionate la scheda Parametri nella finestra di ispezione Proprietà o aprite la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti).
3. Immettete i valori per i parametri oppure utilizzate le impostazioni predefinite.

Per ogni istanza del componente FLVPlayback potete impostare i seguenti parametri nella finestra di ispezione Proprietà o nella finestra di ispezione dei componenti:

Nota: nella maggior parte dei casi, non è necessario modificare le impostazioni del componente FLVPlayback a meno che non si desideri cambiare l'aspetto di uno skin video. La procedura guidata Importa video di solito è sufficiente per configurare i parametri della maggior parte dei metodi di distribuzione.

autoPlay Valore booleano che determina come riprodurre il file FLV o F4V. Se è true, il video viene riprodotto immediatamente dopo che è stato caricato. Se è false, viene caricato il primo fotogramma e la riproduzione viene sospesa. Il valore predefinito è true.

autoRewind Valore booleano che determina se il video viene riavvolto automaticamente. Se è true, il componente FLVPlayback riavvolge completamente il video quando l'indicatore di riproduzione raggiunge la fine oppure quando l'utente fa clic sul pulsante di interruzione. Se è false, il video non viene riavvolto automaticamente. Il valore predefinito è true.

autoSize Valore booleano che, se è true, ridimensiona il componente in fase di runtime per utilizzare le dimensioni di origine del video. Il valore predefinito è false.

Nota: le dimensioni dei fotogrammi codificate del video non sono uguali a quelle predefinite del componente FLVPlayback.

bufferTime Numero di secondi di bufferizzazione allo scadere del quale inizia la riproduzione del file. Il valore predefinito è 0.

contentPath (file AS2) Stringa che specifica l'URL di un file FLV, F4V o XML che descrive come riprodurre il video. Fate doppio clic sulla cella Valore di questo parametro per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. Il valore predefinito è una stringa vuota. Se non specificate un valore per il parametro contentPath, l'esecuzione dell'istanza FLVPlayback in Flash Professional non produce alcun risultato.

source (file AS3) Stringa che specifica l'URL di un file FLV, F4V o XML che descrive come riprodurre il video. Fate doppio clic sulla cella Valore di questo parametro per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. Il valore predefinito è una stringa vuota. Se non specificate un valore per il parametro contentPath, l'esecuzione dell'istanza FLVPlayback in Flash Professional non produce alcun risultato.

isLive Valore booleano che, se è true, specifica che il video è in streaming dal vivo da FMS. Il valore predefinito è false.

cuePoints Stringa che specifica i cue point del video. I cue point consentono di sincronizzare punti specifici del video con elementi di animazione, grafica o testo di Flash Professional. Il valore predefinito è una stringa vuota.

maintainAspectRatio Valore booleano che, se è true, ridimensiona il lettore video nel componente FLVPlayback in modo da mantenere le proporzioni del video di origine; quest'ultimo viene comunque ridimensionato, mentre le dimensioni del componente FLVPlayback rimangono invariate. Il parametro autoSize ha la precedenza su questo parametro. Il valore predefinito è true.

skin Parametro che apre la finestra di dialogo Seleziona skin e consente di scegliere uno skin per il componente. Il valore predefinito è Nessuno. Se scegliete Nessuno, l'istanza di FLVPlayback è priva di elementi di controllo che consentano all'utente di riprodurre, interrompere o riavvolgere il video oppure di eseguire altre operazioni. Se il parametro autoPlay è impostato su true, il video viene riprodotto automaticamente. Per ulteriori informazioni, vedete "Personalizzazione del componente FLVPlayback" in *Uso dei componenti ActionScript 3.0* o nella Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0.

totalTime Numero totale di secondi del video di origine. Il valore predefinito è 0. Se usate lo scaricamento progressivo, Flash Professional utilizza questo numero se è maggiore di zero. In caso contrario, Flash Professional tenta di ricavare la durata dai metadati.

Nota: se utilizzate FMS o FVSS, questo valore viene ignorato e il tempo totale del video viene ottenuto dal server.

volume Numero compreso tra 0 e 100 che rappresenta la percentuale massima alla quale impostare il volume.

Specificare il parametro contentPath o source

Se avete importato un video clip locale in Flash Professional per utilizzarlo con contenuto video in streaming o scaricato in modo progressivo, prima di caricare il contenuto in un server Web o Flash Media Server, aggiornate il parametro contentPath (file FLA AS2) o source (file FLA AS3) del componente FLVPlayback. Il parametro contentPath o source specifica il nome e la posizione del file video sul server, implicando il metodo di riproduzione (ad esempio scaricamento progressivo mediante HTTP o streaming da Flash Media Server mediante RTMP).

1. Con il componente FLVPlayback selezionato sullo stage, aprite la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà) e selezionate la scheda Parametri nella finestra di ispezione Proprietà oppure aprite la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti).
2. Immettete i valori per i parametri oppure utilizzate le impostazioni predefinite. Per il parametro contentPath o source, effettuate le seguenti operazioni: a) Fate doppio clic sulla cella Valore del parametro contentPath o source per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. b) Immettete l'URL o il percorso locale del file FLV o F4V o del file XML (per Flash Media Server o FVSS) che descrive come riprodurre il video.

Se non conoscete la posizione del video o del file XML, fate clic sull'icona della cartella per individuare la posizione corretta. Quando utilizzate la finestra di dialogo Sfoglia per indicare un file video, se questo si trova nella stessa posizione o a un livello inferiore rispetto al file SWF di destinazione, Flash Professional rende il percorso automaticamente relativo alla posizione indicata, in modo che il file sia pronto per essere distribuito da un server Web. In caso contrario, si tratta di un percorso file assoluto di Windows o Macintosh.

Se specificate un URL HTTP, il video è un file FLV o F4V a scaricamento progressivo. Se specificate un URL di tipo RTMP (Real-Time Messaging Protocol), il video viene distribuito in streaming da un server FMS (Flash Media Server). Anche un URL di un file XML potrebbe essere un file video distribuito in streaming da un server FMS o FVSS.

Nota: quando fate clic su OK nella finestra di dialogo Percorso contenuto, Flash Professional aggiorna anche il valore del parametro cuePoints, perché il parametro contentPath potrebbe essere stato modificato e il percorso contenuto corrente potrebbe non corrispondere più al parametro cuePoints. Di conseguenza, i cue point disattivati vengono persi (ma non i cue point ActionScript). Per questo motivo, potrebbe essere utile disattivare i cue point non ActionScript mediante ActionScript anziché mediante la finestra di dialogo Cue point.

Quando specificate il parametro contentPath o source, Flash Professional tenta di verificare che il video che avete specificato sia

compatibile con Flash Player. Se viene visualizzata una finestra di dialogo di avviso, provate a codificare di nuovo il video nel formato FLV o F4V utilizzando Adobe Media Encoder.

Potete anche specificare la posizione di un file XML che descrive come riprodurre più flussi video per ampiezze di banda differenti. Il file XML utilizza il linguaggio SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) per descrivere i file video. Per una descrizione del file XML SMIL, vedete "Uso di un file SMIL" nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

[Torna all'inizio](#)

Componenti multimediali (Flash Player 6 e 7)

Nota: i componenti multimediali sono stati introdotti in Macromedia Flash MX Professional 2004 e sono destinati all'uso con Flash Player 6 o 7. Se sviluppate contenuto video da utilizzare con Flash Player 8, usate piuttosto il componente FLVPlayback introdotto in Macromedia Flash Professional 8. Il componente FLVPlayback fornisce funzionalità migliori che offrono un controllo maggiore sulla riproduzione video nell'ambiente Flash Professional.

La suite di componenti multimediali è costituita da tre componenti: MediaDisplay, MediaController e MediaPlayer. Con il componente MediaDisplay, per aggiungere contenuto multimediale ai documenti Flash Professional è sufficiente trascinare il componente sullo stage e configurarlo nella finestra di ispezione dei componenti. Oltre all'impostazione dei parametri nella finestra di ispezione dei componenti potete aggiungere cue point per attivare altre azioni. Il componente MediaDisplay non è visibile durante la riproduzione; viene visualizzato soltanto il clip filmato.

Il componente MediaController fornisce i controlli di interfaccia utente che permettono all'utente di interagire con i media in streaming. Il Controller prevede i pulsanti Riproduci, Sospendi e Riavvolgi completamente e un controllo del volume. Esso include inoltre delle barre di riproduzione che mostrano quanto contenuto multimediale è stato caricato e quanto è stato riprodotto. Un cursore dell'indicatore di riproduzione può essere trascinato avanti e indietro sulla barra di riproduzione per navigare rapidamente in parti diverse del video. Mediante l'uso dei comportamenti o di ActionScript potete collegare facilmente questo componente a MediaDisplay in modo da visualizzare il video in streaming e fornire un controllo all'utente.

Il componente MediaPlayer fornisce il modo più facile e veloce per aggiungere video e un controller ai documenti Flash Professional. MediaPlayer combina i componenti MediaDisplay e MediaController in un singolo componente integrato. Le istanze dei componenti MediaDisplay e MediaController vengono automaticamente collegate l'una con l'altra per il controllo della riproduzione.

Per configurare i parametri per la riproduzione, le dimensioni e il layout di tutti e tre i componenti, utilizzate la finestra di ispezione dei componenti o la scheda Parametri della finestra di ispezione Proprietà. Tutti i componenti multimediali funzionano altrettanto bene con contenuto audio mp3.

Per ulteriori informazioni sui componenti media, vedete "Componenti Media" nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Conversione di grafica tra i formati vettoriale e bitmap (solo CS5.5)

Vantaggi dei formati vettoriale e bitmap

[Eseguire il rendering bitmap di un'istanza sullo stage](#)

[Creare una bitmap da una selezione sullo stage](#)

[Video ed esercitazioni](#)

Vantaggi dei formati vettoriale e bitmap

[Torna all'inizio](#)

Per le definizioni di grafica vettoriale e bitmap, vedete Grafica bitmap e vettoriale.

Le immagini vettoriali presentano i seguenti vantaggi:

- File di dimensioni più ridotte
- Scalabilità senza perdita di fedeltà

Le immagini bitmap presentano i seguenti vantaggi:

- Prestazioni di rendering migliori
- Richiedono una velocità della CPU inferiore
- Maggiormente adatte per dispositivi mobili con processori più lenti

Eseguire il rendering bitmap di un'istanza sullo stage

[Torna all'inizio](#)

L'opzione Esporta come bitmap consente di eseguire il rendering di simboli di clip filmato e pulsante come bitmap sullo stage durante la fase di creazione. Flash usa queste bitmap anche durante la pubblicazione di un file SWF. Le prestazioni di riproduzione sono più veloci rispetto all'opzione Memorizza in cache come bitmap, poiché evita che Flash Player debba eseguire la conversione in fase di runtime. Il rendering sui dispositivi con prestazioni più lente risulta quindi migliore.

Dopo avere selezionato l'opzione Esporta come bitmap, potete comunque fare doppio clic sull'istanza per selezionarne il simbolo. Le modifiche vengono quindi applicate alle bitmap sullo stage.

Potete utilizzare l'opzione Esporta come bitmap per i clip filmato contenenti forme, testo e oggetti 3D.

1. Selezionate un'istanza di clip filmato o pulsante sullo stage.
2. Nella sezione Visualizza della finestra di ispezione Proprietà, scegliete Esporta come bitmap dal menu Rendering.
3. Scegliete un'opzione dal menu Sfondo (sotto il menu Rendering).
 - Trasparente
 - Opaco - consente di specificare un colore di sfondo per la bitmap.

Nota: quando per le istanze di clip filmato viene eseguito il rendering come bitmap sullo stage, viene rasterizzato solo il primo fotogramma del clip filmato. Flash mantiene tutte le proprietà dell'istanza del clip filmato nel primo fotogramma, incluso l'eventuale codice ActionScript nel fotogramma 1. Esporta come bitmap viene disabilitata anche per i simboli interpolati.

Creare una bitmap da una selezione sullo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete creare una bitmap e aggiungerla alla libreria tramite il comando Converti in bitmap.

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Scegliete **Elabora > Converti in bitmap**.

Flash converte la selezione in una bitmap, la aggiunge alla libreria e sostituisce la selezione sullo stage con un'istanza della bitmap.

La risoluzione della bitmap è a 24 bit con un canale alfa. Il formato predefinito è PNG. Potete cambiare il formato in JPEG nelle proprietà della bitmap nel pannello Libreria.

Non potete modificare la bitmap in Flash Pro, ma potete farlo in Photoshop o un altro editor di immagini, quindi reimportarla in Flash Pro.

Video ed esercitazioni

[Torna all'inizio](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (2:06, Adobe TV)
 - Video: [Flash Professional CS5.5 - Symbol Rasterization](#) (1:46, Adobe TV)
-



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Creare file video da utilizzare in Flash

Controllare la riproduzione dei video

Procedura guidata Importa video

Formati video e Flash

Esercitazioni ed esempi

Adobe® Flash® Professional consente di incorporare riprese video digitali nelle presentazioni Web. I vantaggi in termini di tecnologia e creatività garantiti dai formati video FLV e F4V (H.264) consentono di associare il video a dati, immagini, audio e controlli interattivi. Il video FLV o F4V consente di inserire con facilità oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Il tipo di distribuzione dei video determina la modalità di creazione del relativo contenuto e di integrazione con Flash Professional. Potete incorporare video in Flash Professional utilizzando i metodi descritti di seguito.

Streaming video con Adobe Flash Media Server Potete ospitare contenuto video su Adobe® Flash® Media Server, una soluzione server ottimizzata per la distribuzione di contenuti multimediali in tempo reale. Flash Media Server utilizza Real-Time Messaging Protocol (RTMP), un protocollo progettato per applicazioni server in tempo reale, come streaming di contenuto video e audio. Potete ospitare un Flash Media Server personalizzato oppure utilizzare un servizio FVSS (Flash® Video® Streaming Service) di tipo hosted. Adobe ha stretto collaborazioni con diversi fornitori di reti per la distribuzione di contenuto (CDN, Content Delivery Network) per offrire servizi di hosting per la distribuzione di file video FLV o F4V on-demand attraverso reti affidabili e ad alte prestazioni. Sviluppato con Flash Media Server e integrato direttamente nell'infrastruttura di distribuzione, monitoraggio e reporting della rete CDN, il servizio FVSS costituisce il modo migliore per distribuire file video FLV o F4V al pubblico più vasto possibile, senza preoccuparsi della configurazione e della manutenzione del server e della rete di streaming.

Per controllare la riproduzione del video e fornire agli utenti controlli intuitivi per interagire con lo streaming video, utilizzate il nuovo componente FLVPlayback, Adobe® ActionScript® oppure [Open Source Media Framework](#) (OSMF). Per ulteriori informazioni sull'uso di OSMF, vedete la [documentazione OSMF](#).

Scaricamento progressivo di video da un server Web Se non avete accesso a Flash Media Server o FVSS o se le esigenze video si riferiscono a un sito Web con volumi e quantità limitati di contenuto video, potete prendere in considerazione lo *scaricamento progressivo*. Lo scaricamento progressivo di un video clip da un server Web non offre le prestazioni in tempo reale di Flash Media Server, tuttavia consente di utilizzare video clip di dimensioni relativamente elevate e di mantenere al minimo le dimensioni dei file SWF pubblicati.

Per controllare la riproduzione del video e fornire agli utenti controlli intuitivi per interagire con esso, potete utilizzare il nuovo componente FLVPlayback o ActionScript.

Incorporamento di video nel documento Flash Potete incorporare un file video di dimensioni e durata ridotte direttamente nel documento Flash Professional e pubblicarlo come parte del file SWF. L'incorporamento di contenuto video direttamente nel file SWF di Flash Professional aumenta in modo significativo la dimensione del file pubblicato ed è adatto solo per file video di dimensioni ridotte (di solito, meno di 10 secondi di durata). Inoltre, la sincronizzazione dell'audio al video (nota anche come sync audio/video) può non riuscire quando nel documento Flash si incorporano dei clip video di durata maggiore. Un ulteriore svantaggio presentato dall'incorporamento di video all'interno di file SWF è rappresentato dall'impossibilità di aggiornare il video senza ripubblicare il file SWF.

Controllare la riproduzione dei video

[Torna all'inizio](#)

Potete controllare la riproduzione del video in Flash Professional mediante il componente FLVPlayback, creando del codice ActionScript personalizzato che riproduca il flusso video esterno o che controlli la riproduzione del video nella linea temporale per il video incorporato.

Componente FLVPlayback Questo metodo consente di aggiungere rapidamente un controllo completo per la riproduzione di file FLV al documento Flash Professional e supporta sia lo scaricamento progressivo che lo streaming di file FLV o F4V. FLVPlayback consente di creare facilmente controlli video intuitivi che gli utenti possono utilizzare per controllare la riproduzione del video e di applicare all'interfaccia video skin già pronti o personalizzati. Per maggiori informazioni, vedete Componente FLVPlayback.

Open Source Media Framework (OSMF) Il framework OSMF consente agli sviluppatori di scegliere e combinare con facilità componenti plug-in per creare esperienze di riproduzione di alta qualità e ricche di funzioni. Per ulteriori informazioni, vedete il [sito Web OSMF](#) e la [documentazione OSMF](#). L'articolo Adobe DevNet [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) fornisce un esempio dettagliato di utilizzo del framework OSMF.

Controllare il video esterno mediante ActionScript Potete riprodurre i file FLV o esterni in un documento Flash Professional in fase di runtime utilizzando gli oggetti NetConnection e NetStream in ActionScript. Per maggiori informazioni, vedete [Controllo della riproduzione dei video esterni mediante ActionScript](#).

Potete controllare la riproduzione del video utilizzando i comportamenti, ovvero script di ActionScript già pronti.

Controllare il video incorporato nella linea temporale Per controllare la riproduzione dei file video incorporati, dovete scrivere del codice ActionScript che controlli la linea temporale che contiene il video. Per maggiori informazioni, vedete [Controllare la riproduzione di video mediante la linea temporale](#).

Procedura guidata Importa video

La procedura guidata Importa video semplifica l'importazione di video in un documento Flash Professional guidandovi attraverso il processo di selezione di un file video esistente e importando il file per l'uso in uno dei tre diversi scenari di riproduzione video. Garantisce un livello base di configurazione per il metodo di importazione e riproduzione scelto che potrete in seguito modificare in base alle vostre necessità.

Nella finestra di dialogo Importa video sono presenti tre opzioni per l'importazione di video:

Carica video esterno con componente di riproduzione Consente di importare il video e creare un'istanza del componente FLVPlayback per controllare la riproduzione del video. Quando siete pronti per la pubblicazione del documento Flash in formato SWF e il caricamento sul server Web, dovete caricare anche il file video su un server Web o Flash Media Server e configurare il componente FLVPlayback con il percorso del file video caricato.

Incorpora FLV o F4V nel file SWF e riproduci nella linea temporale Incorpora il file FLV o F4V nel documento Flash. Quando importate video in questo modo, questo viene collocato nella linea temporale in modo che i singoli fotogrammi video siano visibili sotto forma di fotogrammi della linea temporale. Un file video FLV o F4V incorporato diventa parte del documento Flash Professional.

Nota: *l'incorporamento di contenuto video direttamente nel file SWF Flash Professional aumenta in modo significativo la dimensione del file pubblicato ed è adatto solo per file video di dimensioni ridotte. Inoltre, la sincronizzazione dell'audio al video (nota anche come sync audio/video) può non riuscire quando nel documento Flash si incorporano dei clip video di durata maggiore.*

Importa come video per dispositivi mobili impacchettato nel file SWF Simile all'incorporamento di video in un documento Flash Professional, in questo modo il video viene impacchettato in un documento Flash Lite per la distribuzione in un dispositivo mobile. Per ulteriori informazioni sull'uso del video nei documenti Flash Lite, vedete [Operazioni con i file video in Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x e 3.x](#) o [Operazioni con i file video in Sviluppo di applicazioni Flash Lite 4](#).

Formati video e Flash

Torna all'inizio

Per importare video in Flash, dovete utilizzare video codificato in formato FLV o H.264. Durante la procedura guidata Importa video (File > Importa > Importa video) vengono controllati i file video selezionati per l'importazione e viene visualizzato un avviso se il video non è in un formato riproducibile con Flash. Se il video non è in formato FLV o F4V, potete utilizzare Adobe® Media® Encoder per codificarlo nel formato corretto.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder è un'applicazione di codifica autonoma utilizzata da programmi quali Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® e Flash Professional per l'output in determinati formati multimediali. A seconda del programma utilizzato, Adobe Media Encoder fornisce una finestra di dialogo specifica delle impostazioni di esportazione che include numerose impostazioni associate a determinati formati di esportazione, quali Adobe Flash Video e H.264. Per ogni formato, la finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione include una serie di impostazioni predefinite concepite appositamente per supporti specifici. Potete inoltre salvare impostazioni predefinite personalizzate e condividerle con altri oppure ricaricarle, in base alle vostre esigenze.

Per informazioni sulla codifica di video in formato FLV o F4V utilizzando Adobe Media Encoder, vedete [Utilizzo di Adobe Media Encoder](#).

Codec video H.264, On2 VP6 e Sorenson Spark

Quando codificate il video mediante Adobe Media Encoder, potete scegliere fra tre diversi codec video con cui codificare il contenuto video per l'utilizzo con Flash:

H.264 Il supporto per il codec video H.264 è stato incorporato in Flash Player a partire dalla versione 9.0.r115. Il formato video F4V che usa questo codec fornisce un rapporto qualità/velocità di trasferimento significativamente migliore rispetto ai codec video Flash precedenti, tuttavia richiede più risorse di elaborazione rispetto ai codec video Sorenson Spark e On2 VP6 inclusi in Flash Player 7 e 8.

Nota: *se volete utilizzare il video con supporto del canale alfa per la creazione di effetti composti, dovete impiegare il codec video On2 VP6; F4V infatti non supporta i canali alfa video.*

On2 VP6 Il codec On2 VP6 è il codec video da utilizzare preferibilmente quando create file FLV che intendete utilizzare con Flash Player 8 e versione successiva. Il codec On2 VP6 fornisce:

- Video di qualità superiore rispetto alla codifica eseguita con il codec Sorenson Spark alla stessa velocità di trasferimento dei dati
- Supporto per l'utilizzo di un canale alfa a 8 bit per la composizione del video

Per supportare un video di qualità migliore con la stessa velocità di trasferimento dei dati, il codec On2 VP6 richiede molto più tempo per la codifica e più potenza di elaborazione sul computer client per la decodifica e la riproduzione. Per tale motivo, valutate attentamente quali possono essere i requisiti minimi dei computer utilizzati dagli utenti a cui è destinato il contenuto FLV.

Sorenson Spark Introdotto in Flash Player 6, il codec video Sorenson Spark deve essere utilizzato se intendete pubblicare documenti Flash che richiedono la compatibilità retroattiva con Flash Player 6 e 7. Se prevedete di avere una base utenti molto estesa che utilizza computer datati, prendete in considerazione i file FLV codificati con il codec Sorenson Spark, poiché richiede meno risorse di elaborazione per la riproduzione rispetto ai codec On2 VP6 o H.264.

Se il contenuto Flash Professional carica in modo dinamico i video Flash Professional (mediante scaricamento progressivo o Flash Media Server), potete utilizzare On2 VP6 senza che sia necessario ripubblicare il file SWF originariamente creato per Flash Player 6 o 7, a condizione che per la visualizzazione del contenuto venga utilizzato Flash Player 8 o una versione successiva. Mediante lo streaming o lo scaricamento del video On2 VP6 in Flash versioni 6 o 7 e la riproduzione del contenuto mediante Flash Player 8 o versioni successive, evitate di dover ricreare i file SWF per poterli utilizzare con Flash Player 8 e versioni successive.

Importante: solo Flash Player 8 e 9 supportano sia la pubblicazione che la riproduzione di video On2 VP6.

Codec	Versione SWF (versione di pubblicazione)	Versione Flash Player (richiesta per la riproduzione)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 o successive	9.2 o successive

Suggerimenti per la creazione di video Adobe FLV e F4V

Considerate i seguenti suggerimenti per ottimizzare la creazione di video FLV o F4V:

Lavorate con il video nel formato nativo del progetto fino all'output finale

Se eseguite la conversione di un formato video digitale già compresso in un altro formato, quale FLV o F4V, è possibile che il codificatore utilizzato in origine abbia introdotto disturbi video. Il primo compressore infatti ha già applicato un algoritmo di codifica sul video, riducendone la qualità, le dimensioni dei fotogrammi e la frequenza. Tale compressione può avere inoltre introdotto imperfezioni digitali e disturbo che influiscono sul processo di codifica finale e possono richiedere una velocità di trasferimento dati superiore al fine di garantire una buona qualità durante la codifica.

Mirate alla semplicità

Evitate transizioni elaborate, che sono difficili da comprimere e non garantiscono la fluidità dei movimenti. I tagli decisi (contrapposti alle dissolvenze) di solito rappresentano la scelta migliore. Le sequenze video accattivanti, quali l'ingrandimento progressivo di un oggetto, l'effetto di una pagina che viene voltata o di una palla in volo non si comprimono correttamente e dovrebbero essere usate con moderazione.

Considerate la velocità di trasferimento dati dei vostri utenti

Quando distribuite video su Internet, create file con velocità di trasferimento inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa per il caricamento, quelli con connessioni via modem devono attendere che questi vengano scaricati. Create videoclip brevi per mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni remote.

Selezionate la frequenza di fotogrammi corretta

La frequenza di fotogrammi indica il numero di fotogrammi riprodotti in un secondo (f/s). Se disponete di un clip con velocità di trasferimento dati superiore, una frequenza di fotogrammi inferiore può migliorare la qualità della riproduzione attraverso la larghezza di banda limitata. Se, ad esempio, state eseguendo la compressione di un clip con movimento ridotto, dimezzando la frequenza di fotogrammi sarà possibile risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se state eseguendo la compressione di un video con una grande quantità di movimento, la riduzione della frequenza dei fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, mantenete tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Per la distribuzione sul Web, richiedete tali dettagli al vostro servizio di hosting. Per i dispositivi mobili, utilizzate i predefiniti di codifica specifici del dispositivo e l'emulatore del dispositivo disponibile tramite Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro. Se occorre ridurre la frequenza di fotogrammi, potete ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Selezionate una dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità dati e alle proporzioni dei fotogrammi

A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando selezionate le dimensioni dei fotogrammi per le impostazioni di codifica, prendete in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Per evitare il pillarbox, è importante scegliere una dimensione dei fotogrammi che abbia le stesse proporzioni del formato di origine. Ad esempio, se codificate un filmato NTSC in una dimensione fotogrammi PAL, si verificherà il pillarbox.

Adobe Media Encoder rende disponibili alcune preimpostazioni video FLV o F4V di Adobe, compresi dimensioni dei fotogrammi e frequenza di fotogrammi predefiniti per vari standard televisivi a velocità di trasferimento dati diverse. Utilizzate il seguente elenco di dimensioni comuni dei fotogrammi (in pixel) come riferimento oppure fate delle prove con le diverse preimpostazioni di Adobe Media Encoder per individuare quella migliore per il vostro progetto.

Modem di connessione remota NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem di connessione remota PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cavo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cavo PAL 4 x 3 768 x 576

Usate lo streaming per ottenere prestazioni ottimali

Per ridurre il tempo di download, utilizzate capacità di interattività e navigazione su più livelli, eseguite lo streaming dei file video Adobe FLV o F4V con Flash Media Server oppure utilizzate il servizio di hosting di uno dei partner del Flash Video Streaming Service di Adobe, localizzabili nel sito Web Adobe. Per ulteriori informazioni sulla differenza tra download progressivo e streaming con Flash Media Server, fate riferimento a "Delivering

Verificate i tempi di scaricamento progressivo

È importante conoscere il tempo necessario per scaricare una parte sufficiente di video da consentirvi di eseguire la riproduzione fino alla fine senza interruzioni per completare il download. Durante il download della prima parte del videoclip, potete visualizzare altro contenuto per nascondere il download. Per i clip di breve lunghezza, usare la seguente formula: Pausa = Tempo di scaricamento – Tempo di riproduzione + 10% del tempo di riproduzione. Se ad esempio, il vostro clip è lungo 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarlo, dotate il clip di un buffer di 33 secondi (60 secondi – 30 secondi + 3 secondi = 33 secondi).

Rimuovete il disturbo e l'interlacciamento

Per una codifica ottimale, potrebbe essere necessario rimuovere disturbo e interlacciamento.

Maggiore è la qualità dell'originale, maggiore sarà la qualità del risultato finale. Sebbene la frequenza e le dimensioni dei fotogrammi dei video su Internet siano solitamente minori rispetto ai video trasmessi in televisione, i monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori superiori a un normale televisore. Anche in una finestra di piccole dimensioni, la qualità dell'immagine può risultare molto più importante per i video digitali che per i televisori analogici. Le imperfezioni e il disturbo che si notano appena su un televisore possono risultare molto più evidenti sullo schermo di un computer.

Adobe Flash è progettato per i display progressivi degli schermi di computer e di altri dispositivi, anziché per display interlacciati, quali quelli dei televisori. I filmati interlacciati visualizzati su display progressivi possono presentare righe verticali alternate nelle zone con grande quantità di movimento. Per questo motivo, Adobe Media Encoder rimuove l'interlacciamento da tutte le riprese video che elabora.

Seguite le stesse linee guida adottate per l'audio

Le considerazioni applicate alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, partite da un audio pulito. Se state codificando materiale proveniente da un CD, provate a registrare il file utilizzando il trasferimento digitale diretto invece che l'input analogico della scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh. Per eseguire registrazioni da un'origine analogica, si consiglia di usare una scheda audio della migliore qualità.

Nota: se la sorgente audio è mono, è consigliabile codificare il file in mono per l'utilizzo con Flash. Se codificate mediante Adobe Media Encoder e utilizzate delle preimpostazioni, verificate se la preimpostazione codifica in stereo o in mono, e se necessario selezionate mono.

Esercitazioni ed esempi

[Torna all'inizio](#)

Le esercitazioni video e gli articoli seguenti (in inglese) forniscono spiegazioni dettagliate sulla creazione e preparazione di video da utilizzare in Flash Professional. In alcuni esempi viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Creating FLV and F4V files \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video encoding basics \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Batch encoding with Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Using Adobe Media Encoder](#) (Adobe.com)
- Articolo: [H.264 for the rest of us](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Esportare i file video QuickTime

Flash Professional consente di creare filmati QuickTime® (file MOV) riproducibili mediante il plug-in QuickTime installato sul computer. Questa opzione viene spesso utilizzata nei casi in cui si utilizza Flash Professional per creare sequenze di titoli o animazioni da utilizzare come contenuto dei video. Il file QuickTime pubblicato può essere distribuito come DVD o incorporato in altre applicazioni quali Adobe® Director® o Adobe® Premiere® Pro.

Se state creando un video QuickTime video con Flash Professional, specificate le impostazioni di pubblicazione per Flash Professional 3, 4 o 5.

Nota: *QuickTime Player non supporta file di Flash Player con versioni successive alla 5.*

Esercitazioni e video

- Video: lunghezza = 17:24. [Flash QuickTime Exporting](#). Spiega come esportare animazioni basate su ActionScript in Flash e quindi comporle in After Effects.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Informazioni su QuickTime](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Esportazione di suoni

[Informazioni sulla compressione dell'audio per l'esportazione](#)

[Comprimere un suono per l'esportazione](#)

[Indicazioni per l'esportazione di audio in documenti Flash](#)

Informazioni sulla compressione dell'audio per l'esportazione

[Torna all'inizio](#)

Potete selezionare le opzioni di compressione per i singoli suoni associati agli eventi ed esportare l'audio con queste impostazioni. Potete inoltre selezionare le opzioni di compressione per singoli suoni in streaming. In ogni caso, tutto l'audio in streaming di un documento viene esportato come singolo file in streaming utilizzando l'impostazione più alta tra quelle applicate ai singoli suoni in streaming. Questo vale anche per l'audio in streaming degli oggetti video.

Se si selezionano impostazioni di compressione globali per i suoni associati agli eventi o i suoni in streaming nella finestra di dialogo Proprietà audio, queste impostazioni vengono applicate ai singoli suoni associati agli eventi o a tutto l'audio in streaming se non si selezionano impostazioni di compressione specifiche per i suoni nella finestra di dialogo Proprietà audio.

Potete anche ignorare le impostazioni di esportazione definite nella finestra di dialogo Proprietà audio selezionando Ignora impostazioni audio nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Questa opzione è utile se desiderate creare un file audio con una versione ad alta fedeltà e di dimensioni maggiori per l'uso locale e una versione a bassa fedeltà e di dimensioni inferiori per l'uso sul Web.

La frequenza di campionamento e il grado di compressione sono molto importanti per la qualità e le dimensioni dell'audio nei file SWF esportati. Quanto più si comprime un suono ed è inferiore la frequenza di campionamento, tanto inferiori saranno le dimensioni e la qualità. Eseguite delle prove per trovare il rapporto ottimale tra la qualità dell'audio e le dimensioni del file.

Quando utilizzate file mp3 importati, potete esportarli nello stesso formato mp3 utilizzando le medesime impostazioni valide per l'importazione.

Nota: in Windows potete inoltre esportare l'audio di un documento come file WAV utilizzando il comando File > Esporta > Esporta filmato.

Comprimere un suono per l'esportazione

[Torna all'inizio](#)

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'icona del suono nel pannello Libreria.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su un file audio nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionate un suono nel pannello Libreria e selezionate Proprietà dal menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello.
- Selezionate un suono nel pannello Libreria e fate clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore del pannello.

2. Se il file audio è stato modificato esternamente, fate clic su Aggiorna.

3. Impostate l'opzione Compressione selezionando Predefinita, ADPCM, mp3, Nessuna o Voce.

L'opzione di compressione Predefinita utilizza le impostazioni di compressione globale della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione quando si esporta il file SWF. Se si seleziona Predefinita, non sono disponibili altre impostazioni di esportazione.

4. Definite le impostazioni di esportazione.

5. Fate clic su Prova per riprodurre una volta il suono. Fate clic su Interrompi per arrestare la prova dell'audio prima del termine della riproduzione.

6. Se necessario, regolare le impostazioni di esportazione fino a ottenere la qualità audio desiderata, quindi fate clic su OK.

Opzioni di compressione ADPCM e Nessuna

L'opzione **ADPCM** imposta la compressione per i dati audio a 8 o 16 bit. Utilizzate l'impostazione ADPCM quando esportate suoni brevi associati a eventi, ad esempio i clic sui pulsanti.

L'opzione di compressione **Nessuna** esporta l'audio senza comprimerlo.

Pre-elaborazione Converte i suoni stereo mixati in mono quando si seleziona Converti stereo in mono (non ha invece alcun effetto sui suoni mono).

Frequenza di campionamento Controlla la fedeltà dell'audio e le dimensioni del file. Frequenze di campionamento inferiori riducono la dimensione del file, ma possono anche peggiorare la qualità dell'audio. Sono disponibili le opzioni di frequenza seguenti:

5 kHz Appena accettabile per i dialoghi.

11 kHz È la frequenza minima consigliata per un breve segmento musicale e corrisponde a un quarto della frequenza CD standard.

22 kHz È una frequenza comune per la riproduzione Web e corrisponde a metà della frequenza CD standard.

44 kHz La frequenza audio standard dei CD.

Nota: *Flash Professional non può incrementare la frequenza in kHz dell'audio importato oltre la frequenza alla quale è stato importato.*

Bit ADPCM (solo ADPCM) Specifica la profondità di bit della compressione audio. Le profondità di bit maggiori producono audio di qualità superiore.

Opzioni di compressione MP3

Compressione MP3 Consente di esportare l'audio in formato compresso MP3. Utilizzate mp3 quando esportate audio in streaming di lunga durata, ad esempio colonne sonore.

Per esportare un file importato in precedenza in formato mp3, potete utilizzare le stesse impostazioni dell'importazione.

Usa la qualità dell'mp3 importato Impostazione predefinita. Deselezionate questa opzione se desiderate scegliere altre impostazioni di compressione mp3. Selezionatela per esportare un file mp3 importato mantenendo le stesse impostazioni utilizzate per l'importazione.

Velocità di trasferimento Determina la velocità di trasferimento (in bit al secondo) del file audio esportato. Flash Professional supporta una velocità di trasferimento costante che va da 8 a 160 Kbps. Quando esportate musica, impostate la velocità di trasferimento su 16 Kbps o maggiore per ottenere risultati ottimali.

Pre-elaborazione Converte i suoni stereo mixati in mono (non ha invece alcun effetto sui suoni mono).

Nota: *l'opzione Pre-elaborazione è disponibile solo se si seleziona una velocità di trasferimento pari a 20 Kbps o superiore.*

Qualità Determina la velocità di compressione e la qualità dell'audio:

Rapida Determina una compressione più veloce, ma una qualità dell'audio inferiore.

Media Produce una compressione leggermente più lenta, ma una qualità dell'audio superiore.

Migliore La compressione più lenta e la qualità audio migliore.

Opzione di compressione Voce

L'opzione di compressione **Voce** esporta l'audio utilizzando una compressione adatta alla voce.

Nota: *Flash Lite 1.0 e 1.1 non supportano l'opzione di compressione Voce. Per specificare il contenuto in queste versioni del lettore, utilizzate la compressione mp3, ADPCM o Nessuna.*

Frequenza di campionamento Controlla la fedeltà dell'audio e le dimensioni del file. Una frequenza bassa diminuisce le dimensioni del file ma può anche ridurre la qualità audio. Selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

5 kHz Accettabile per i dialoghi.

11 kHz Consigliata per i dialoghi.

22 kHz Accettabile per la maggior parte dei brani musicali sul Web.

44 kHz La frequenza audio standard dei CD. Tuttavia, poiché viene applicata una compressione, la qualità audio del file SWF non è la stessa del CD.

Indicazioni per l'esportazione di audio in documenti Flash

[Torna all'inizio](#)

Oltre alla frequenza di campionamento e alla compressione, esistono diversi modi per utilizzare l'audio in modo efficiente in un documento mantenendo un file di dimensioni ridotte:

- Impostate i punti di entrata e uscita in modo da evitare la memorizzazione nel file Flash Professional di aree senza audio e ridurre in tal modo le dimensioni dei dati audio nel file.
- Potete ottenere diversi risultati dallo stesso suono applicando effetti diversi (come involucri volume, ripetizione ciclica e punti di entrata/uscita) in fotogrammi chiave differenti. In tal modo potete ottenere numerosi effetti sonori utilizzando un solo file audio.
- Ripetete ciclicamente suoni brevi per la musica di sottofondo.
- Non impostate la ripetizione ciclica per l'audio in streaming.
- Quando esportate l'audio nei clip filmato incorporati, ricordate che questa operazione avviene in base alle impostazioni di streaming globale selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.
- Utilizzate la sincronizzazione in streaming per mantenere l'animazione sincronizzata con la colonna sonora quando eseguite un'anteprima dell'animazione nell'editor. Se il computer non è sufficientemente veloce per disegnare i fotogrammi dell'animazione in modo che mantengano la sincronizzazione con la colonna sonora, Flash Professional salta alcuni fotogrammi.
- Quando esportate filmati QuickTime, usate il numero desiderato di suoni e canali senza preoccuparvi della dimensione del file. I suoni vengono combinati in un'unica colonna sonora quando si esegue un'esportazione come file QuickTime. Il numero di suoni usati non incide sulla dimensione finale del file.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Panoramica sulla pubblicazione](#)

Trova e sostituisci in Flash

Informazioni su Trova e sostituisci

Trovare e sostituire il testo

Cercare e sostituire caratteri

Cercare e sostituire colori

Cercare e sostituire simboli

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

Informazioni su Trova e sostituisci

[Torna all'inizio](#)

La funzione Trova e sostituisci consente di effettuare le seguenti operazioni:

- Cercare una stringa di testo, un carattere, un colore, un simbolo, un file audio, un file video o un file bitmap importato.
- Sostituire l'elemento specificato con un altro elemento dello stesso tipo. Le opzioni della finestra di dialogo Trova e sostituisci variano a seconda del tipo di elemento selezionato per la ricerca.
- Trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella scena corrente.
- Cercare l'occorrenza successiva o tutte le occorrenze di un elemento e sostituire l'occorrenza corrente o tutte le occorrenze.

Nota: in un documento basato su schermate, potete trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella schermata corrente, ma non potete utilizzare le scene.

L'opzione Modifica dal vivo consente di modificare l'elemento specificato direttamente nello stage. Se utilizzate Modifica dal vivo durante la ricerca di un simbolo, Flash Professional apre il simbolo in modalità di modifica in posizione.

Il registro di Trova e sostituisci nella parte inferiore della finestra di dialogo Trova e sostituisci visualizza la posizione, il nome e il tipo degli elementi da cercare.

Trovare e sostituire il testo

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Testo dal menu a comparsa Per.
3. Nella casella Testo, immettete il testo da trovare.
4. Nella casella Sostituisci con, immettete il testo da utilizzare per sostituire il testo esistente.
5. Selezionate le opzioni di ricerca del testo:

Parola intera Cerca la stringa di testo specificata solo come parola intera delimitata da spazi, virgolette o marcatori simili. Se Parola intera è deselezionato, potete cercare il testo specificato come parte di un'altra parola. Ad esempio, se Parola intera non è selezionato, la ricerca di *posta* produrrà come risultato le parole *imposta*, *postazione* e così via.

Maiuscole/minuscole Cerca un testo in cui l'uso delle maiuscole o delle minuscole corrisponde esattamente a quello del testo specificato per la ricerca.

Espressioni regolari Cerca un testo nelle espressioni regolari di ActionScript. Un'espressione è qualsiasi istruzione che Flash Professional è in grado di interpretare e che restituisce un valore.

Contenuto dei campi testo Esegue la ricerca nel contenuto di un campo di testo.

Fotogrammi/livelli/parametri Esegue la ricerca nelle etichette di fotogrammi, nei nomi di livelli, nei nomi di scene e nei parametri di componenti.

Stringhe di ActionScript Esegue la ricerca nelle stringhe (testo compreso tra virgolette) di ActionScript all'interno del documento o della scena (ma non nei file ActionScript esterni).

ActionScript Esegue la ricerca di tutti gli elementi ActionScript, compreso il codice e le stringhe.

6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del testo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.

Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 7.

7. Per cercare un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del testo specificato.
- Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del testo specificato.

8. Per sostituire un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del testo specificato.
- Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del testo specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire caratteri

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Carattere dal menu a comparsa Per, quindi effettuate la selezione tra le opzioni seguenti:
 - Per eseguire la ricerca in base al nome del carattere, selezionate Nome carattere, quindi selezionate un carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome di carattere nella casella. Se Nome carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i caratteri presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base al formato del carattere, selezionate Formato carattere, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i formati di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base alle dimensioni del carattere, selezionate Dimensione carattere, quindi selezionate i valori massimo e minimo per le dimensioni del carattere, in modo da indicare l'intervallo di ricerca. Se Dimensione carattere non è selezionato, vengono cercate tutte le dimensioni di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per sostituire il carattere specificato con un altro nome di carattere, selezionate Nome carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un nome di carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome nella casella. Se Nome carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il nome di carattere corrente rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con un diverso formato di carattere, selezionate Formato carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il formato corrente del carattere specificato rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con altre dimensioni di carattere, selezionate Dimensione carattere sotto Sostituisci con, quindi immettete i valori minimo e massimo per le dimensioni del carattere. Se Dimensione carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, le dimensioni correnti del carattere specificate rimangono invariate.
3. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del carattere specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 4.
4. Per cercare un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del carattere specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del carattere specificato.
5. Per sostituire un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del carattere specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del carattere specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire colori

Non è possibile cercare e sostituire i colori negli oggetti raggruppati.

Nota: per cercare e sostituire i colori in un'immagine GIF o JPEG all'interno di un documento Flash Professional, modificare il file grafico in un'applicazione di modifica delle immagini.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Colore dal menu a comparsa Per.
3. Per cercare un colore, fate clic sul controllo Colore ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.
4. Per selezionare il colore da sostituire al colore specificato, fate clic sul controllo Colore sotto Sostituisci con ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.

5. Per specificare quale occorrenza del colore deve essere cercata e sostituita, selezionate l'opzione Riempimenti, Tratti o Testo oppure una combinazione di queste opzioni.
6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del colore specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
7. Trovate un colore.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del colore specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del colore specificato.
8. Sostituire un colore.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del colore specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del colore specificato.

Cercare e sostituire simboli

[Torna all'inizio](#)

Per cercare e sostituire i simboli, eseguite la ricerca in base al nome. Potete sostituire un simbolo con un altro simbolo di qualsiasi tipo: clip filmato, pulsante o simbolo grafico.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Simbolo dal menu a comparsa Per.
3. In Nome, selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. In Nome, sotto Sostituisci con, selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del simbolo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Per trovare un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del simbolo specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del simbolo specificato.
7. Per sostituire un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del simbolo specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del simbolo specificato.

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Audio, Video o Bitmap dal menu a comparsa Per.
3. Per Nome, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. Per Nome, sotto Sostituisci con, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del file audio, video o bitmap specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Trovate un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.
7. Sostituite un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Testo in più lingue

[Informazioni sul testo in più lingue](#)
[Creazione di testo in più lingue](#)
[Formato di file XML per il testo multilingue](#)
[Testo in più lingue e ActionScript](#)

Informazioni sul testo in più lingue

[Torna all'inizio](#)

Potete configurare un file FLA per visualizzare testo in lingue diverse in base alla lingua del sistema operativo in cui viene riprodotto il contenuto Flash Professional.

Testo multilingue in Flash

Potete includere testo in più lingue nel documento nei modi seguenti:

- Il pannello Stringhe consente ai localizzatori di modificare le stringhe in una posizione centrale all'interno di Flash Professional o in file XML esterni con il loro software o memoria di traduzione preferiti. Flash supporta le stringhe multiriga sia nel pannello Stringhe che nei file XML.
- Selezionate quali set di caratteri incorporare nelle applicazioni, limitando in questo modo il numero dei glifi dei caratteri nel file SWF pubblicato e riducendone le dimensioni.
- Utilizzate una tastiera occidentale per creare testo sullo stage in cinese, giapponese e coreano.
- Se sul sistema sono installati caratteri Unicode, immetteteli direttamente in un campo di testo. Poiché i caratteri non sono incorporati, è necessario che anche gli utenti dispongano di caratteri Unicode.

Di seguito sono descritti altri metodi meno comuni per includere testo in più lingue nei documenti Flash Professional:

- Includere un file di testo esterno in un campo di testo dinamico o di input mediante l'azione `#include`
- Caricare file di testo o file XML esterni in un'applicazione Flash Professional in fase di runtime utilizzando le azioni `loadVariables` o `getURL` o gli oggetti `LoadVars` o `XML`.
- Immettete caratteri escape Unicode nel valore stringa di una variabile del campo di testo di input o dinamico.
- Creare un carattere incorporato sotto forma di simbolo nella libreria.

Perché il testo codificato con Unicode possa essere visualizzato correttamente, è necessario che gli utenti abbiano accesso ai caratteri contenenti i glifi (caratteri) usati in tale testo.

Per un esempio di contenuto multilingue, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Text\MultilingualContent per accedere all'esempio.

Informazioni sui caratteri per testo con codifica Unicode

Quando utilizzate file esterni con codifica Unicode, è necessario che gli utenti abbiano accesso ai caratteri contenenti tutti i glifi usati nei file di testo. Per impostazione predefinita, Flash Professional memorizza i nomi dei caratteri utilizzati in file di testo dinamico o di input. Durante la riproduzione di file SWF, Flash Player 7 (e versioni precedenti) ricerca i caratteri sul sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore.

Se il testo in un file SWF contiene glifi che non sono supportati dal carattere specificato, Flash Player 7 e Flash Player 8 tentano di individuare un carattere sul sistema dell'utente che supporta tali glifi. Il lettore non è sempre in grado di individuare un carattere appropriato. Questo comportamento dipende dai caratteri disponibili sul sistema dell'utente, nonché dal sistema operativo su cui è in esecuzione Flash Player.

Tabella XML per l'incorporamento dei caratteri XML

Quando selezionate intervalli di caratteri da incorporare in un file FLA, in Flash Professional viene utilizzato il file `UnicodeTable.xml` per determinare i caratteri da incorporare. Questo file contiene gli intervalli di caratteri richiesti per diverse lingue e si trova nella cartella di configurazione utente del computer, ovvero nelle directory seguenti:

- Windows: `<unità di avvio>\Documents and Settings\<utente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash<versione>\<lingua>\Configuration\FontEmbedding\`
- Macintosh: `<utente>/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash <versione>/<lingua>/Configuration/FontEmbedding/`

I raggruppamenti di set di caratteri sono basati sui blocchi Unicode definiti dallo Unicode Consortium. Per fornire un flusso di lavoro più semplice, quando selezionate una lingua in particolare, tutti i relativi intervalli di glifi vengono incorporati anche se sono sparsi in raggruppamenti separati.

Ad esempio, se selezionate Coreano, vengono incorporati i seguenti intervalli di caratteri Unicode.

Simboli Hangul 3131-318E

Caratteri speciali Hangul 3200-321C

Caratteri speciali Hangul 3260-327B

Simbolo coreano 327F-327F

Simboli Hangul AC00-D7A3

Se selezionate Coreano + CJK, viene incorporato un set di caratteri più grande:

Simboli Hangul 3131-318E

Caratteri speciali Hangul 3200-321C

Caratteri speciali Hangul 3260-327B

Simbolo coreano 327F-327F

Simboli CJK 4E00-9FA5

Simboli Hangul AC00-D7A3

Simboli CJK F900-FA2D

Per ulteriori informazioni sugli intervalli Unicode specifici per sistemi di scrittura diversi, vedete la [Specifica Unicode 5.2.0](#).

La tabella seguente fornisce ulteriori dettagli sulle selezioni dei caratteri incorporati:

Intervallo	Descrizione
Maiuscolo [A–Z]	Glifi lettere maiuscole del set Latino di base, più il carattere spazio 0x0020.
Minuscolo [a–z]	Glifi lettere minuscole del set Latino di base, più il carattere spazio 0x0020.
Numeri [0–9]	Glifi dei numeri del set Latino di base
Punteggiatura [!@#%...]	Punteggiatura del set Latino di base
Latino di base	Glifi del set Latino di base compresi nell'intervallo Unicode da 0x0020 a 0x007E.
Kana giapponese	Glifi Hiragana e Katakana (incluse forme di mezza larghezza)
Kanji giapponese - Livello 1	Caratteri Kanji giapponese
Giapponese (tutto)	Kana e Kanji giapponesi (inclusa la punteggiatura e i caratteri speciali)
Hangul di base	Caratteri coreani più comunemente usati, caratteri romani, caratteri di punteggiatura e caratteri/simboli speciali
Hangul (tutto)	11.720 caratteri coreani (ordinati per sillabe Hangul), caratteri romani, punteggiatura e caratteri/simboli speciali
Cinese tradizionale - Livello 1	5.000 caratteri del set Cinese tradizionale più comunemente usati a Taiwan
Cinese tradizionale (tutto)	Tutti i caratteri del set Cinese tradizionale usati a Taiwan e Hong Kong e punteggiature
Cinese semplificato - Livello 1	6.000 caratteri del set Cinese semplificato più comunemente usati nella Cina continentale e caratteri di punteggiatura
Cinese (tutto)	Tutti i caratteri dei set Cinese tradizionale e semplificato e punteggiature
Tailandese	Tutti i glifi del set Tailandese
Devanagari	Tutti i glifi del set Devanagari
Latino I	Intervallo supplementare Latin-1 che va da 0x00A1 a 0x00FF (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli

	simili a lettere)
Latino esteso A	Intervallo Latino esteso A che va da 0x0100 a 0x01FF (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Latino esteso B	Intervallo Latino esteso B che va da 0x0180 a 0x024F (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Latino esteso aggiuntivo	Intervallo Latino esteso aggiuntivo da 0x1E00 a 0x1EFF (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Greco	Greco e Copto, più Greco esteso (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Cirillico	Cirillico (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Armeno	Armeno più legature
Arabo	Arabo più forme di presentazione-A e forme di presentazione-B
Ebraico	Ebraico più forme di presentazione (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)

File esterni non Unicode

Se caricate testi esterni o file XML esterni non codificati in Unicode in un'applicazione Flash Player 7, il testo dei file esterni non viene visualizzato correttamente quando Flash Player tenta di visualizzarli come Unicode. Per indicare a Flash Player di utilizzare la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore, aggiungete il codice seguente come prima riga di codice nel primo fotogramma dell'applicazione Flash Professional che sta caricando i dati:

```
system.useCodepage = true;
```

Impostate la proprietà `system.useCodepage` una sola volta in un documento; non usatela più volte nel documento per far sì che il lettore interpreti alcuni file esterni come Unicode e altri come altra codifica, perché così facendo potreste ottenere risultati imprevisti.

se impostate la proprietà `system.useCodepage` su `true`, la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore deve includere i glifi usati nel file di testo esterno per consentire la visualizzazione del testo. Ad esempio, se caricate un file esterno contenente caratteri cinesi, questi caratteri non vengono visualizzati su un sistema che utilizza la tabella codici CP1252, poiché questa tabella codici non include i caratteri cinesi. Per assicurare che gli utenti su tutte le piattaforme siano in grado di visualizzare i file di testo esterni usati nelle applicazioni Flash Professional, codificate tutti i file di testo esterni come Unicode e lasciate la proprietà `system.useCodepage` impostata su `false` per impostazione predefinita. In questo modo Flash Player interpreta il testo come Unicode. Per maggiori informazioni, vedete `useCodepage` (proprietà `System.useCodepage`) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).

Codifica del testo

Tutto il testo in un computer è codificato in una serie di byte. Il testo è rappresentato da molte forme di codifica diverse (e quindi byte diversi). Tipi di sistema operativo diversi utilizzano tipi di codifica diversi per il testo. Ad esempio, i sistemi operativi Windows occidentali utilizzano solitamente la codifica CP1252; i sistemi operativi Macintosh occidentali utilizzano normalmente la codifica MacRoman; i sistemi operativi Windows e Macintosh giapponesi utilizzano di solito la codifica Unicode.

Unicode consente di codificare la maggior parte delle lingue e dei caratteri usati nel mondo. Le altre forme di codifica di testo usate dai computer sono sottoinsiemi del formato Unicode, creati appositamente per aree specifiche del mondo. Alcune di queste forme sono compatibili per alcuni aspetti e incompatibili per altri, così risulta di fondamentale importanza utilizzare la codifica corretta.

Unicode è disponibile in diversi formati. Le versioni 6, 7 e successive di Flash Player supportano file esterni o di testo nel formato Unicode a 8 bit UTF-8 e nei formati Unicode a 16 bit UTF-16 BE (Big Endian) e UTF-16 LE (Little Endian).

Unicode e Flash Player

Flash Player 6 (e versioni successive) supporta la codifica del testo Unicode. Qualsiasi utente che ha installato Flash Player 6 o una versione successiva può visualizzare il testo in più lingue, indipendentemente dalla lingua usata dal sistema operativo su cui è in esecuzione Flash Player, purché sul computer siano installati i caratteri corretti.

Flash Player presuppone che tutti i file di testo esterni associati a un'applicazione di Flash Player siano codificati con Unicode, a meno che non venga specificato diversamente.

Per le applicazioni Flash Professional in Macromedia Flash Player 5 o versioni precedenti, che sono state create in Flash MX o versioni

precedenti, Flash Player 6 (e versioni precedenti) visualizza il testo utilizzando la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore.

Per informazioni più dettagliate su Unicode, visitate www.Unicode.org.

Codifica di testo in Flash Player

Per impostazione predefinita, Flash Player 7 presuppone che tutto il testo sia codificato con Unicode. Se il documento carica file di testo o file XML esterni, il testo di questi file dovrebbe essere codificato in formato UTF-8. Create questi file utilizzando il pannello Stringhe oppure un editor di testo o HTML, che può salvare i file in formato Unicode.

Formati di codifica Unicode supportati da Flash Player

Durante la lettura di dati di testo in Flash Professional, Flash Player esamina i primi due byte nel file per rilevare un BOM (Byte Order Mark, contrassegno di ordinamento byte), una convenzione di formattazione standard usata per identificare il formato di codifica Unicode. Se non viene rilevato alcun BOM, la codifica del testo è interpretata come UTF-8 (un formato di codifica a 8 bit). Si consiglia di utilizzare la codifica UTF-8 nelle proprie applicazioni.

Se Flash Player rileva uno qualsiasi dei seguenti BOM, il formato di codifica del testo è interpretato nel modo seguente:

- Se il primo byte del file è 0xFE e il secondo è 0xFF, la codifica viene interpretata come UTF-16 BE (Big Endian). Questa codifica è usata per sistemi operativi Macintosh.
- Se il primo byte del file è 0xFF e il secondo è 0xFE, la codifica viene interpretata come UTF-16 LE (Little Endian). Questa codifica è usata per sistemi operativi Windows.

la maggior parte degli editor di testo in grado di salvare i file in UTF-16 BE o LE aggiunge automaticamente i BOM ai file.

Nota: se impostate la proprietà `system.useCodepage` su `true`, il testo viene interpretato utilizzando la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione Flash Player; non viene interpretato come Unicode.

Codifica nei file XML esterni

Non è possibile cambiare la codifica di un file XML cambiando il tag di codifica. Flash Player identifica la codifica di un file XML esterno utilizzando le stesse regole utilizzate per tutti i file esterni. Se non viene rilevato alcun BOM all'inizio del file, si presume che il file sia codificato in UTF-8. Se viene rilevato un BOM, il file viene interpretato come codificato in UTF-16 BE o LE.

Creazione di testo in più lingue

[Torna all'inizio](#)

Potete configurare un file FLA per visualizzare testo in lingue diverse in base alla lingua del sistema operativo in cui viene riprodotto il contenuto Flash Professional.

Flusso di lavoro per la creazione di testo in più lingue mediante il pannello Stringhe

Il pannello Stringhe consente di creare e aggiornare il contenuto in più lingue. Potete specificare il contenuto di campi di testo in più lingue e fare in modo che Flash Professional determini automaticamente il contenuto da visualizzare in una determinata lingua in base alla lingua del computer su cui viene eseguito Flash Player.

Di seguito viene descritto il flusso di lavoro generale:

1. Create un file FLA in una lingua.

Qualsiasi testo che desiderate immettere in un'altra lingua deve trovarsi in un campo di testo di input o dinamico.

2. Nella finestra di dialogo Impostazioni del pannello Stringhe, selezionate le lingue che desiderate includere e selezionatene una come lingua predefinita.

Nel pannello Stringhe viene aggiunta una colonna per la lingua. Quando si salva, si prova o si pubblica l'applicazione, per ciascuna lingua viene creata una cartella con un file XML.

3. Nel pannello Stringhe, codificate ciascuna stringa di testo con un ID.

4. Pubblicare l'applicazione.

Per ogni lingua selezionata viene creata una cartella e all'interno di ogni cartella si trova un file XML per tale lingua.

5. Inviare il file FLA pubblicato e le cartelle e i file XML ai traduttori.

Create il documento nella vostra lingua madre e lasciate ai traduttori il compito della traduzione. Essi possono utilizzare il software per la traduzione direttamente nei file XML o nel file FLA.

6. Quando ricevete le traduzioni dai traduttori, importate di nuovo i file XML tradotti nel file FLA.

Nota: i file di Flash Pro CS4 con campi di testo dinamici di tipo classico e con antialiasing, compilati dal pannello Stringhe, potrebbero non essere visualizzati correttamente una volta aggiornati a Flash Pro CS5. Questa circostanza è dovuta a modifiche apportate al processo di incorporamento dei caratteri in Flash Pro CS5. Per risolvere il problema, incorporate manualmente i caratteri utilizzati nei campi di testo. Per istruzioni, vedete [Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#).

Selezionare e rimuovere le lingue per la traduzione

È possibile selezionare fino a 100 lingue differenti che possono essere visualizzate sullo stage e nel pannello Stringhe per la traduzione. Ciascuna lingua selezionata diventa una colonna nel pannello Stringhe. Potete cambiare la lingua dello stage in modo da visualizzare il testo sullo stage in una delle lingue selezionate. La lingua selezionata viene visualizzata quando pubblicate o provate il file.

Quando selezionate le lingue, potete usare una delle lingue fornite nel menu, nonché qualsiasi altra lingua supportata da Unicode.

Selezionare una lingua

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Aggiungete una lingua effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Nel riquadro Lingue, evidenziare una lingua per selezionarla e fate clic su Aggiungi.
 - Se la lingua desiderata non è visualizzata nel riquadro Lingue, nel campo di testo vuoto sotto il riquadro, digitate il codice della lingua nel formato xx. (Il codice della lingua deve essere conforme alla norma ISO 639-1.) Fate clic su Aggiungi.
3. Ripetete il punto precedente finché non avete aggiunto tutte le lingue desiderate.
4. Selezionate una lingua predefinita dal menu Lingua di runtime predefinita. Questa lingua viene visualizzata sui sistemi che non dispongono di una delle lingue attive selezionate.
5. Se in fase di runtime desiderate caricare un file XML per le lingue da un URL differente, digitate l'URL nell'apposito campo di testo e fate clic su OK.

Nel pannello Stringhe viene visualizzata una colonna per ciascuna lingua selezionata. Le colonne sono visualizzate in ordine alfabetico.

6. Salvate il file FLA. Quando si salva il file FLA, viene creata una cartella per ciascuna lingua selezionata nella stessa posizione indicata nel percorso di pubblicazione dei file SWF. Se non è stato selezionato alcun percorso di pubblicazione dei file SWF, viene creato nella cartella in cui si trova il file FLA. All'interno di ciascun file di lingua viene creato un file XML che viene utilizzato per caricare il testo tradotto.

Rimuovere una lingua

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Nel riquadro Lingue attive, evidenziare una lingua e fate clic su Rimuovi.
3. Ripetete il punto 3 finché non avete rimosso tutte le lingue non desiderate.
4. Al termine, fate clic su OK.

Nel pannello Stringhe non viene più visualizzata la colonna di ogni lingua rimossa.

Nota: quando rimuovete una lingua dal pannello Stringhe, il file XML della lingua non viene eliminato dal file system locale. In tal modo potete aggiungere nuovamente la lingua al pannello Stringhe utilizzando il file XML precedente, evitando il rischio di eliminazioni accidentali. Per rimuovere completamente la lingua, dovete eliminare o sostituire il file XML della lingua.

Aggiungere stringhe al pannello Stringhe

Per aggiungere stringhe di testo al pannello Stringhe, è possibile:

- Assegnare un ID stringa a un campo di testo dinamico o di input
- Aggiungere un ID stringa al pannello Stringhe senza assegnarlo a un campo di testo
- Assegnare un ID stringa esistente a un campo di testo dinamico o di input esistente

Assegnare un ID stringa a un campo di testo

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe.
2. Selezionate lo strumento Testo. Sullo stage, create un campo di testo dinamico o di input.
3. Mentre è selezionato il campo di testo, immettete un ID univoco nel campo ID nel pannello Stringhe.
4. Fate clic sul pulsante Impostazioni e selezionate una o più lingue dall'elenco nella finestra di dialogo Impostazioni. Le lingue selezionate devono includere la lingua predefinita che desiderate utilizzare ed eventuali altre lingue che prevedete di impiegare per la pubblicazione dei vostri lavori.
5. Fate clic su Applica.

Nota: se sullo stage è stato selezionato un campo di testo statico, la sezione per la selezione del testo sullo stage nel pannello Stringhe visualizza il messaggio "Non è possibile associare un ID al testo corrente". Se viene selezionato un elemento non di testo oppure se vengono selezionati più elementi, la sezione visualizza il messaggio "Non è possibile associare un ID alla selezione corrente."

Aggiungere un ID stringa al pannello Stringhe senza assegnarlo a un campo di testo

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe.
2. Fate clic sul pulsante Impostazioni e selezionate una o più lingue dall'elenco nella finestra di dialogo Impostazioni. Le lingue selezionate devono includere la lingua predefinita che desiderate utilizzare ed eventuali altre lingue che prevedete di impiegare per la pubblicazione dei vostri lavori.
3. Digitate un nuovo ID di stringa e una nuova stringa nel pannello Stringhe, quindi fate clic su Applica.

Assegnare un ID esistente a un campo di testo

1. Selezionate lo strumento Testo. Sullo stage, create un campo di testo dinamico o di input.
2. Digitate il nome di un ID esistente nella sezione ID del pannello Stringhe e fate clic su Applica.

Nota: premete *Maiusc* + *Invio* per applicare l'ID al campo di testo oppure solo *Invio* se il campo ID è già attivo.

Modifica delle stringhe nel pannello Stringhe

Le stringhe di testo immesse nel pannello Stringhe possono essere modificate nei modi seguenti:

- Direttamente nelle celle del pannello Stringhe.
- Nello stage nella lingua selezionata come Lingua stage, utilizzando funzioni come Trova e sostituisci e Controllo ortografico. Il testo modificato tramite queste funzioni viene modificato sullo stage e nel pannello Stringhe.
- Modificando direttamente il file XML.

Cambiare la lingua visualizzata sullo stage

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe.
2. Nel menu Lingua stage, selezionate la lingua che desiderate utilizzare. Deve trattarsi di una lingua che avete precedentemente aggiunto come lingua disponibile.

Dopo aver cambiato la lingua dello stage, qualsiasi testo nuovo digitato sullo stage viene visualizzato nella lingua appena impostata. Se nel pannello Stringhe sono state immesse precedentemente delle stringhe di testo per la lingua, qualsiasi testo sullo stage viene visualizzato nella lingua selezionata. In caso contrario, i campi di testo già presenti sullo stage risultano vuoti.

Immettere caratteri asiatici su una tastiera occidentale

Con Flash Professional, potete immettere caratteri asiatici sullo stage utilizzando gli IME (Input Method Editor) e le tastiere occidentali standard. Flash Professional supporta più di due dozzine di IME.

Ad esempio, per creare un sito Web che sarà visitato da un gran numero di visitatori asiatici, potete utilizzare una tastiera occidentale standard (QWERTY) e cambiare l'editor del metodo di input (IME) per creare il testo in cinese, giapponese e coreano.

Nota: questa operazione riguarda solo l'immissione del testo sullo stage, non il testo immesso nel pannello Azioni. Questa funzione è disponibile per tutti i sistemi operativi Windows e Mac OS X supportati.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fate clic su Testo nell'elenco Categoria.
2. Sotto Metodo di input, selezionate una delle seguenti opzioni per immettere i caratteri da una tastiera occidentale: L'impostazione predefinita è Giapponese e cinese e deve essere selezionata anche per le lingue occidentali.

Pubblicazione di file FLA in più lingue

Quando salvate, pubblicate o provate il file FLA, viene creata una cartella con un file XML per ciascuna lingua disponibile selezionata nel pannello Stringhe. La posizione predefinita per le cartelle e i file XML è la stessa indicata come percorso di pubblicazione dei file SWF. Se non viene selezionato alcun percorso di pubblicazione dei file SWF, la cartella e i file XML vengono salvati nella cartella in cui si trova il file FLA. Ad esempio, se non avete selezionato un percorso di pubblicazione dei file SWF e avete un file denominato Test nella directory mystuff e avete selezionato Inglese (en), Tedesco (de) e Spagnolo (es) come lingue attive, quando salvate il file FLA viene creata la seguente struttura di cartelle:

```
\mystuff\Test.fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

Quando avviate un file SWF, dovete anche avviare i file XML associati con le traduzioni della stringa nel server Web. Il primo fotogramma che contiene il testo non può essere visualizzato finché non è stato scaricato l'intero file XML.

Sostituire manualmente delle stringhe al momento della pubblicazione

Potete sostituire manualmente le stringhe mediante la lingua dello stage al momento della pubblicazione del file SWF di Flash Professional. In questo modo, tutte le istanze di testo di input e dinamico con un ID stringa associato vengono sostituite utilizzando la lingua dello stage. In questo caso, le stringhe di testo vengono aggiornate solo al momento della pubblicazione del file SWF; il rilevamento della lingua non è automatico ed è necessario pubblicare un file SWF per ogni lingua che intendete supportare.

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Selezionate la casella di controllo Sostituisci stringhe automaticamente in runtime.

Usare il rilevamento automatico della lingua con la lingua predefinita

Potete cambiare la lingua predefinita di runtime con qualsiasi lingua selezionata come lingua disponibile. Quando è attivo il rilevamento automatico della lingua e visualizzate il file SWF sul sistema che usa la lingua, la lingua predefinita viene utilizzata su tutti i sistemi in cui come lingua

predefinita è impostata una lingua diversa da quelle attive. Ad esempio, se impostate l'inglese come lingua predefinita e selezionate ja, en e fr come lingue attive, gli utenti che hanno impostato come lingua di sistema il giapponese, l'inglese o il francese visualizzano automaticamente le stringhe di testo nella lingua scelta. Invece, gli utenti che hanno impostato la loro lingua di sistema sullo svedese, che non è una delle lingue selezionate, vedono le stringhe di testo visualizzate nella lingua predefinita selezionata, in questo caso l'inglese.

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Nel menu Lingua predefinita, selezionate la lingua predefinita. Deve trattarsi di una lingua che avete precedentemente aggiunto come lingua disponibile.
3. Per attivare il rilevamento automatico della lingua, selezionate Sostituisci stringhe automaticamente in fase di runtime e fate clic su OK.

Flash Professional genera il seguente codice ActionScript®, che memorizza i percorsi dei file XML delle lingue. Questo codice può essere utilizzato come punto di partenza per creare uno script personalizzato di rilevamento della lingua.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: il codice ActionScript generato dal pannello Stringhe non utilizza la funzione `Locale.initialize`. Decidete come denominare questa funzione in base alle personalizzazioni di rilevamento della lingua richieste dal progetto.

Usare il rilevamento personalizzato della lingua

Per accedere ai file XML delle lingue per controllare la sostituzione del testo in un momento stabilito, create componenti personalizzati oppure utilizzate il codice ActionScript. Ad esempio, potete creare un menu a comparsa che consenta all'utente di selezionare la lingua da utilizzare per visualizzare il contenuto.

Per informazioni sulla scrittura di codice ActionScript per creare il rilevamento automatico della lingua, vedete Informazioni sul pannello Stringhe in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Nel menu Lingua predefinita, selezionate la lingua predefinita.

Deve trattarsi di una lingua che avete precedentemente aggiunto come lingua disponibile.

3. Selezionate la casella di controllo Sostituisci le stringhe mediante ActionScript e fate clic su OK.

Flash Professional genera il seguente codice ActionScript, che memorizza i percorsi dei file XML delle lingue. Questo codice può essere utilizzato come punto di partenza per creare uno script personalizzato di rilevamento della lingua.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: il codice ActionScript generato dal pannello Stringhe non utilizza la funzione `Locale.initialize`. Decidete come denominare questa funzione in base alle personalizzazioni di rilevamento della lingua richieste dal progetto.

Altro materiale di riferimento

- Articolo: [Formatting text for localized Flash projects](#) (Adobe.com)

Formato di file XML per il testo multilingue

[Torna all'inizio](#)

Quando utilizzate testo in più lingue in Flash Professional, questo viene memorizzato in file XML.

Informazioni sul formato file XML

Il file XML esportato è in formato UTF-8 ed è conforme allo standard XLIFF 1.0 (XML Localization Interchange File Format). Definisce la specifica di un formato di scambio di localizzazione estensibile che consente a qualsiasi fornitore di software di produrre un unico formato di scambio che può essere consegnato e compreso da qualsiasi fornitore di servizi di localizzazione. Per ulteriori informazioni su XLIFF, vedete www.oasis-open.org/committees/xliff/.

Esempi di XLIFF

Se nel pannello Stringhe viene immesso uno qualsiasi dei caratteri seguenti, esso viene sostituito dall'appropriato riferimento di entità quando viene scritto nei file XML:

Carattere	Sostituito da
&	&

'	'
"	"
<	<
>	>

Esempi di file XML esportati

I seguenti esempi mostrano come viene visualizzato un file XML generato dal pannello Stringhe nella lingua di origine (in questo esempio l'inglese) e in un'altra lingua (in questo esempio il francese).

Esempio della versione di origine in inglese:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.flc" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>welcome to our web site!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>see you soon!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Esempio della versione di origine in francese:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.flc" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>A bientôt!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Tradurre il testo nel pannello Stringhe o in un file XML

Al momento dell'invio dei file ai traduttori, dovete includere non solo il file FLA ma anche le cartelle per i file XML e il file XML per ogni lingua.

Per tradurre il file FLA nelle lingue selezionate, i traduttori possono lavorare direttamente nelle colonne della lingua nel pannello Stringhe oppure nei file XML per ogni lingua. Se traducete direttamente nel file XML, dovete importare il file XML nel pannello Stringhe oppure salvarlo nella directory predefinita per la lingua.

Tradurre il testo nel pannello Stringhe

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe.
2. Per ogni lingua da tradurre, selezionate la colonna della lingua appropriata, quindi digitate il testo tradotto corrispondente, che dovrà essere associato a ogni ID di stringa.
3. Per visualizzare il testo sullo stage nella lingua selezionata, scegliete la lingua nel campo Lingua stage.
4. Al termine, salvate, pubblicate o provate il file.

Tutti i file XML per tutte le lingue vengono sovrascritti con le informazioni nel pannello Stringhe.

Nota: se desiderate conservare la traduzione in un file XML, salvatela in una cartella diversa.

Tradurre il testo in un file XML

1. Mediante un editor per file XML o un software per la traduzione, aprite la cartella per la lingua desiderata, quindi il file XML relativo a tale lingua. Il file XML viene compilato con gli ID per ciascuna stringa di testo.
2. Immettete la stringa di testo per la lingua accanto all'ID.
3. Se necessario, importare il file XML tradotto nel pannello Stringhe.

Importare un file XML nel pannello Stringhe

Dopo aver modificato un file XML, se lo si posiziona nella cartella specificata nel pannello Stringhe per la lingua, il file XML viene caricato nel documento Flash Professional (file FLA) quando viene aperto.

Indipendentemente dalla posizione in cui si trovava il file XML importato, quando salvate, provate o pubblicate il file FLA, nella cartella indicata per la pubblicazione dei file SWF vengono creati una cartella per ciascuna lingua nel pannello Stringhe e un file XML per ciascuna lingua. Se non viene indicato alcun percorso di pubblicazione, la cartella e i file vengono salvati nella cartella in cui si trova il file FLA. Tutti i file XML generati dal pannello Stringhe vengono compilati con le informazioni del pannello Stringhe.

In alternativa, importate un file XML nel pannello Stringhe da un'altra posizione. Dopo averlo importato, quando salvate, provate o pubblicate il file, viene sovrascritto il file XML contenuto nella cartella specificata per la lingua. Non è possibile importare un file XML per una lingua a meno che tale lingua non sia stata già selezionata come lingua disponibile nel pannello Stringhe. Potete anche aggiungere una lingua e importare un file XML con la traduzione per tale lingua.

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Importa XML.
2. Nel menu Lingua del file, scegliete la lingua del file XML che state importando, quindi fate clic su OK.
3. Accedete alla cartella e al file XML da importare.

Le informazioni XML vengono caricate nella colonna del pannello Stringhe per la lingua selezionata al punto 2.

Nota: selezionate la stessa lingua nei punti 2 e 3, altrimenti può succedere, ad esempio, di importare un file XML in francese nella colonna per il tedesco.

Testo in più lingue e ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Potete controllare testo in più lingue e importare file XML in più lingue con ActionScript®.

Usare ActionScript per caricare file esterni

Per caricare dati XML esistenti o utilizzare un diverso formato per il file XML, utilizzate l'azione loadVariables, l'azione getURL, l'oggetto LoadVars o l'oggetto XML per creare un documento contenente testo multilingue posizionando il testo in un file di testo o XML esterno e caricando il file nel clip filmato in fase di runtime.

Salvate il file esterno in formato UTF-8 (consigliato), UTF-16 BE oppure UTF-16 LE, utilizzando un'applicazione che supporta il formato. Se state utilizzando il formato UTF-16 BE o UTF-16 LE, il file deve iniziare con un BOM per identificare il formato di codifica in Flash Player. La tabella seguente indica i BOM da includere per identificare la codifica:

Nota: la maggior parte degli editor di testo in grado di salvare i file in UTF-16 BE o LE aggiunge automaticamente i BOM ai file.

Formato UTF	Primo byte	Secondo byte
UTF-16BE	0xFE	0xFF
UTF-16LE	0xFF	0xFE

Nota: se il file esterno è un file XML, non è possibile utilizzare un tag di codifica XML per cambiare la codifica del file. Salvate il file in un formato Unicode supportato.

1. Nell'applicazione di creazione Flash Professional, create un campo di testo dinamico o di input per visualizzare il testo nel documento.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, con il campo di testo selezionato, assegnate un nome di istanza al campo di testo.
3. Esternamente a Flash, create un file di testo o XML che definisca il valore per la variabile del campo di testo.
4. Salvate il file XML nel formato UTF-8 (consigliato), UTF-16 BE oppure UTF-16 LE.
5. Utilizzate una delle seguenti procedure di ActionScript per fare riferimento al file esterno e caricarlo nel campo di testo di input o dinamico:
 - Utilizzate l'azione loadVariables per caricare un file esterno.
 - Utilizzate l'azione getURL per caricare un file esterno da un URL specificato.
 - Usate l'oggetto LoadVars (un oggetto client-server predefinito) per caricare un file di testo esterno da un URL specificato.
 - Utilizzate l'oggetto XML (un oggetto client-server predefinito) per caricare un file XML esterno da un URL specificato. Per ulteriori informazioni, vedete la [Guida di riferimento di Adobe ActionScript per la piattaforma Adobe Flash](#).

Creare documenti in più lingue mediante l'azione #include

Potete creare un documento che contiene più lingue utilizzando l'azione #include.

Per salvare il file di testo nel formato UTF-8, utilizzate un'applicazione che supporta la codifica UTF-8, ad esempio Dreamweaver.

Affinché lo strumento di creazione di codice di Flash Professional possa identificare il file come Unicode, includete l'intestazione seguente come prima riga del file:

```
//! -- UTF8
```

Nota: inserite uno spazio dopo il secondo trattino (-).

Per impostazione predefinita, l'applicazione per la creazione di codice di Flash Professional presuppone che i file esterni che utilizzano l'azione #include siano codificati nella tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione lo strumento di creazione. L'utilizzo dell'intestazione //! -- UTF8 in un file indica allo strumento di creazione che il file esterno è codificato come UTF-8.

1. Nello strumento di creazione Flash Professional, create un campo di testo dinamico o di input per visualizzare il testo nel documento.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, con il campo di testo selezionato, assegnate un nome di istanza al campo di testo.
3. Esternamente a Flash, create un file di testo che definisca il valore per la variabile del campo di testo. Aggiungete l'intestazione //! -- UTF8 all'inizio del file.
4. Salvate il file di testo nel formato UTF-8.
5. Per includere il file esterno nel campo di testo di input o dinamico, utilizzate la direttiva #include. Per maggiori informazioni, vedete la direttiva #include nella [Guida di riferimento di ActionScript](#).

Creazione di documenti in più lingue mediante le variabili di testo

È possibile includere contenuto codificato con Unicode nelle variabili di testo mediante la sintassi \uXXXX, dove XXXX è il punto di codifica esadecimale a quattro cifre, detto anche carattere di escape, per il carattere Unicode. Lo strumento di creazione di codici di Flash Professional supporta i caratteri di escape Unicode fino a \uFFFF. Per trovare i punti di codifica per i caratteri Unicode, vedete lo standard Unicode all'indirizzo www.Unicode.org.

Potete utilizzare i caratteri di escape Unicode solo nelle variabili dei campi di testo. Non è possibile includere caratteri di escape Unicode in file di testo o XML esterni; Flash Player 6 non riconosce i caratteri di escape Unicode nei file esterni.

Ad esempio, per impostare un campo di testo dinamico, con il nome di istanza myTextVar, che contenga caratteri giapponesi, coreani, cinesi, inglesi, ebraici e greci e il segno dell'euro, potete immettere la seguente stringa:

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

Quando riproducete il file SWF, nel campo di testo viene visualizzato il testo seguente:

か 韓 漢 hello €

Per ottenere risultati ottimali, durante la creazione di un campo di testo contenente più lingue, assicuratevi di utilizzare un carattere che includa tutti i glifi necessari per il testo.

Uso del componente XMLConnector per connettersi a file XML esterni

Utilizzate il componente XMLConnector versione 2 per connettervi a un documento XML esterno in modo da stabilire l'associazione con le proprietà del documento. Il suo scopo è di leggere o scrivere documenti XML utilizzando operazioni HTTP GET, POST oppure entrambe. Agisce da connettore tra altri componenti e documenti esterni XML. Il componente XMLConnector comunica con i componenti dell'applicazione utilizzando le funzioni di associazione dei dati disponibili nell'ambiente di creazione di Flash o il codice ActionScript. Per maggiori informazioni, vedete il componente XML Connector nella [Guida di riferimento dei componenti ActionScript](#).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#)



Modifica in scala e memorizzazione in cache dei simboli

Modifica in scala del contenuto sullo stage

Informazioni sulla modifica in scala a 9 porzioni e sui simboli di clip filmato

Modificare i simboli di clip filmato mediante la modifica in scala a 9 porzioni

Miglioramento dei risultati di rendering con il caching bitmap

Definire il caching bitmap per un'istanza di simbolo

Specificare un colore di sfondo per un'istanza di simbolo memorizzata in cache (solo per CS5.5)

Modifica in scala del contenuto sullo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete modificare in scala gli elementi sullo stage nei modi seguenti:

- Modificate in scala singole istanze di simboli tramite lo strumento Trasformazione libera, il pannello Proprietà e il pannello Trasformazione.
- Modificate in scala singole istanze di simboli con modifica in scala a 9 porzioni e gli strumenti e i pannello elencati sopra.
- Modificate in scala l'intero contenuto dello stage quando ridimensionate lo stage (solo CS5.5).

Modificare in scala una singola istanza di simbolo

1. Selezionate l'istanza di simbolo sullo stage.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate lo strumento Trasformazione libera nel pannello Strumenti, quindi trascinate gli angoli o i bordi dell'istanza per ridimensionarla.
 - Aprite il pannello Proprietà (Finestra > Proprietà) e modificate le proprietà relative Altezza e Larghezza dell'istanza.
 - Aprite il pannello Trasformazione (Finestra > Trasformazione) e modificate le proprietà Larghezza scala e Altezza scala dell'istanza.

Modificate in scala tutto il contenuto quando ridimensionate lo stage (solo CS5.5)

1. Scegliete **Elabora > Documento**.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni documento, immettete i nuovi valori per le dimensioni Altezza e Larghezza del documento. Queste sono le dimensioni dello stage.
3. Selezionate l'opzione **Ridimensiona contenuto con lo stage**. Fate clic su **OK**.

La modifica in scala viene applicata a tutto il contenuto in tutti i fotogrammi.

Esercitazioni e video

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Scaling Assets](#) (4:20, Adobe TV)
- Esempio di ActionScript 3.0: [Scaling and resizing assets for use on multiple screens](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

Informazioni sulla modifica in scala a 9 porzioni e sui simboli di clip filmato

[Torna all'inizio](#)

La modifica in scala a 9 porzioni consente di specificare le modalità di applicazione della modifica in scala a specifiche aree del clip filmato. Con tale tipo di modifica, potete accertarvi del corretto aspetto del clip filmato quando questo viene modificato in scala. Con la modifica in scala normale Flash Professional modifica in scala in maniera uniforme tutte le parti di un clip filmato, sia per quanto riguarda la dimensione orizzontale che quella verticale. Per molti clip filmato, questa modifica in scala uniforme può fare apparire strano l'aspetto grafico del clip, in particolare in corrispondenza degli angoli e dei bordi dei clip filmato rettangolari. Ciò è particolarmente vero nel caso dei clip filmato utilizzati come elementi di un'interfaccia utente, ad esempio i pulsanti.

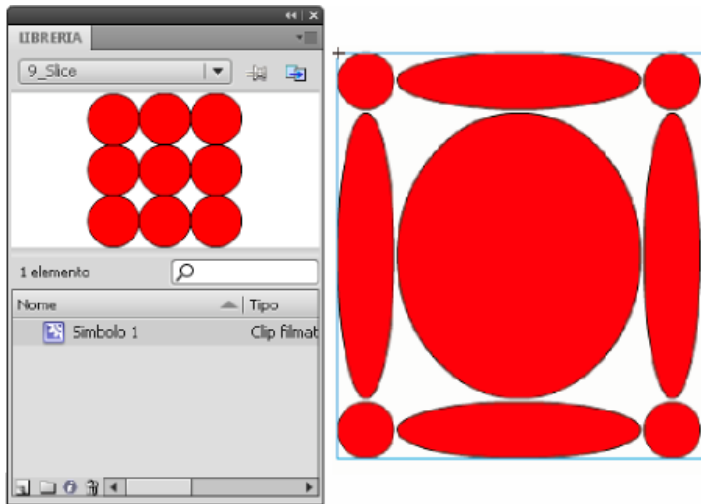
Il clip filmato viene visivamente diviso in 9 sezioni sotto forma di griglia sovrapposta e ognuna di queste 9 sezioni viene modificata in scala individualmente. Al fine di conservare l'integrità visiva del clip filmato, gli angoli non vengono modificati in scala, mentre le altre aree delle immagini vengono ingrandite o ridotte in scala (invece che allungate o accorciate) secondo necessità.

Quando a un simbolo di clip filmato è stata applicata la modifica in scala a 9 porzioni, questo appare nell'anteprima del pannello Libreria con le guide visualizzate. Se è stata attivata l'opzione **Attiva anteprima dal vivo** (Controllo > Attiva anteprima dal vivo) quando modificate in scala istanze del clip filmato sullo stage, potete vedere applicata a quest'ultimo la modifica in scala a 9 porzioni.

Nota: la modifica in scala a 9 porzioni non può essere applicata a simboli grafici o pulsanti. Le bitmap all'interno di clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata vengono modificate in scala normalmente, senza la distorsione a 9 porzioni, mentre il resto del contenuto del clip filmato viene modificato in scala in base alle guide delle 9 porzioni.

Nota: la modifica in scala a 9 porzioni viene a volte chiamata semplicemente "Scala 9".

Un clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata può contenere oggetti nidificati al suo interno, ma solo certi tipi di oggetto all'interno del clip vengono adeguatamente modificati in scala in base al metodo delle 9 porzioni. Per creare un clip filmato con oggetti interni a cui sia possibile applicare la modifica in scala a 9 porzioni quando modificate in scala il clip, gli oggetti nidificati devono essere forme, oggetti di disegno, gruppi o simboli grafici.



Simbolo per il quale è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni nel pannello Libreria e modificato in scala sullo stage

Per guardare delle esercitazioni video (in inglese) sulla modifica in scala a 9 porzioni, vedete:

- www.adobe.com/go/vid0204_it
- www.adobe.com/go/vid0205_it

Modificare i simboli di clip filmato mediante la modifica in scala a 9 porzioni

[Torna all'inizio](#)

Per impostazione predefinita, le guide porzione vengono posizionate al 25% (o 1/4) della larghezza e dell'altezza del simbolo rispetto al bordo del simbolo. In modalità di modifica dei simboli, le guide porzione appaiono con delle righe tratteggiate sovrapposte al simbolo. Le guide porzione non si agganciano quando vengono trascinate nel tavolo di montaggio. Le guide non vengono visualizzate quando il simbolo è sullo stage.

Non è possibile modificare simboli con per i quali è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni sullo stage. Viene mantenuta la modalità di modifica dei simboli.

Nota: le istanze create da un simbolo di clip filmato per il quale è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni possono essere trasformate ma non modificate. La loro modifica può produrre risultati imprevedibili.

Per guardare delle esercitazioni video (in inglese) sulla modifica in scala a 9 porzioni, vedete:

- www.adobe.com/go/vid0204_it
- www.adobe.com/go/vid0205_it

Attivare la modifica in scala a 9 porzioni per un simbolo di clip filmato esistente

1. Con il documento di origine aperto, selezionate Finestra > Libreria.
2. Selezionate un simbolo di clip filmato, pulsante o immagine nel pannello Libreria.
3. Selezionate Proprietà del menu del pannello Libreria.
4. Selezionate Attiva guide per modifica in scala a 9 porzioni.

Modificare un simbolo di clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata

1. Attivate la modalità di modifica simboli effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica.
 - Selezionate il simbolo video nel pannello Libreria e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica.
 - Fate doppio clic sul simbolo nel pannello Libreria.
2. Per spostare le guide orizzontali o verticali, trascinatele e quindi rilasciatele. La nuova posizione della guida per quel simbolo viene aggiornata nell'anteprima della libreria.

Miglioramento dei risultati di rendering con il caching bitmap

La funzione di caching bitmap in fase di runtime consente di ottimizzare la prestazione di riproduzione specificando che un simbolo di clip filmato statico (ad esempio un'immagine di sfondo) o un simbolo di pulsante vengano memorizzati nella memoria cache in fase di runtime. Per impostazione predefinita, Flash Player ridisegna ogni elemento vettoriale sullo stage in ciascun fotogramma. Il caching (memorizzazione nella cache) di un clip filmato o di un simbolo di pulsante sotto forma di bitmap fa in modo che Flash Player non debba ridisegnare continuamente l'elemento, poiché l'immagine è una bitmap e la sua posizione sullo stage non cambia. In questo modo si ottengono prestazioni di riproduzione notevolmente migliorate.

Ad esempio, quando realizzate un'animazione con uno sfondo complesso, create un clip filmato che contenga tutti gli elementi dello sfondo. Quindi, selezionate Memorizza in cache come bitmap per il clip filmato dello sfondo nella finestra di ispezione Proprietà. Durante la riproduzione, il rendering dello sfondo viene eseguito come bitmap archiviata alla profondità attuale dello schermo. Flash Player disegna la bitmap sullo stage in modo rapido e una sola volta, consentendo una riproduzione più veloce e più fluida dell'animazione.

Senza caching bitmap, la riproduzione dell'animazione potrebbe risultare troppo lenta.

La memorizzazione delle bitmap nella cache consente di utilizzare un clip filmato e bloccarlo in posizione automaticamente. Se un'area viene modificata, i dati vettoriali aggiornano la cache bitmap. Con questo processo si riduce il numero di operazioni di ridisegno che Flash Player deve eseguire e si ottengono prestazioni di riproduzione migliori e più rapide.

Utilizzate il caching delle bitmap in fase di runtime solo nei casi di clip filmato statici e complessi la cui posizione (non il contenuto) cambia in ogni fotogramma di un'animazione. Il miglioramento delle prestazioni di riproduzione dovuto all'uso del caching delle bitmap in fase di runtime è evidente solo nel caso di clip filmato complessi. Con i clip filmato semplici non si ottengono miglioramenti apprezzabili.

Per maggiori informazioni, vedete Quando attivare la memorizzazione nella cache in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Guy Watson ha scritto un articolo dettagliato sull'uso del caching bitmap nel Centro per sviluppatori Flash Professional, intitolato [Using Bitmap Caching in Flash](#) (Uso del caching bitmap in Flash).

L'esercitazione video [Ottimizzazione di animazioni e file FLA \(7:24\) \(CS3\)](#) fornisce ulteriori consigli sull'uso del caching bitmap in runtime.

Nota: l'opzione *Usa caching bitmap in runtime* può essere utilizzata solo per i simboli di clip filmato e di pulsante.

Nelle seguenti circostanze, un clip filmato non utilizza una bitmap (anche se l'opzione Usa caching bitmap in runtime è selezionata) ma esegue il rendering del simbolo di clip filmato o pulsante mediante i dati vettoriali:

- La bitmap è troppo grande (più di 2880 pixel in una qualsiasi delle direzioni).
- Flash Player non assegna la memoria per la bitmap (e viene generato un errore di memoria esaurita).

Definire il caching bitmap per un'istanza di simbolo

1. Selezionate un simbolo di clip filmato o pulsante sullo stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'opzione Memorizza in cache come bitmap (CS5) o scegliete Memorizza in cache come bitmap dal menu Rendering (CS5.5).

Specificare un colore di sfondo per un'istanza di simbolo memorizzata in cache (solo per CS5.5)

Quando per un'istanza di simbolo è attivato il caching bitmap, potete scegliere un colore di sfondo opaco per l'istanza. Per impostazione predefinita, lo sfondo è trasparente.

1. Selezionate l'istanza sullo stage.
2. Nella sezione Visualizza del pannello Proprietà selezionate Opaco dal menu Sfondo bitmap.
3. Impostate un colore di sfondo dal selettore colore.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (2:06, Adobe TV)



Condivisione di elementi di libreria tra i file

[Condivisione di elementi di libreria in fase di runtime](#)
[Condivisione di elementi di libreria in fase di authoring](#)

Condivisione di elementi di libreria in fase di runtime

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sugli elementi delle librerie condivise in runtime

Gli elementi delle librerie condivise permettono di utilizzare risorse di un file FLA in un altro file FLA. Questa possibilità può essere utile nelle seguenti situazioni:

- Quando più di un file FLA deve utilizzare la stessa grafica o altri elementi.
- Quando un designer e uno sviluppatore devono essere in grado di modificare la grafica e il codice ActionScript in file FLA distinti per lo stesso progetto.

La condivisione di elementi di libreria funziona nel modo seguente:

- Nel caso di elementi condivisi in fase di runtime, gli elementi del documento di origine vengono collegati come file esterni nel documento di destinazione. Questo tipo di elementi vengono caricati nel documento di destinazione durante la riproduzione del documento, vale a dire in fase di runtime. In questo caso non è necessario che il documento di origine, contenente l'elemento condiviso, sia disponibile nella rete locale quando si crea il documento di destinazione. Tuttavia, affinché un elemento condiviso sia disponibile nel documento di destinazione in fase di runtime, il documento di origine deve essere collegato a un URL.

Esercitazioni e video

- Esercitazione: [Runtime Shared Library Tutorial](#) (Flash CS4, include codice ActionScript 3.0, origine: slekx.com)

Operazioni con gli elementi condivisi in fase di runtime

L'uso degli elementi di una libreria condivisa in fase di runtime prevede due fasi: innanzitutto, è necessario che l'autore del documento di origine definisca un elemento condiviso nel documento di origine e immetta una stringa di identificazione per tale elemento e un URL (*solo HTTP o HTTPS*) a cui il documento di origine verrà pubblicato.

In secondo luogo, l'autore del documento di destinazione deve definire l'elemento condiviso nel documento di destinazione e immettere una stringa di identificazione e un URL identici a quelli usati nell'elemento condiviso nel documento di origine. In alternativa, l'autore del documento di destinazione può trascinare gli elementi condivisi dal documento di origine inviato alla libreria del documento di destinazione. La versione ActionScript impostata nelle impostazioni di pubblicazione deve corrispondere a quella del documento di origine.

In entrambi i casi, affinché gli elementi condivisi siano disponibili nel documento di destinazione, il documento di origine deve essere inviato all'URL specificato.

Definire gli elementi condivisi in fase di runtime in un documento di origine

Potete usare la finestra di dialogo Proprietà simbolo o la finestra di dialogo Proprietà del concatenamento per definire le proprietà di condivisione di un elemento contenuto in un documento di origine e renderlo quindi accessibile per il collegamento ai documenti di destinazione.

1. Con il documento di origine aperto, selezionate Finestra > Libreria:
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fate clic su Avanzate.
 - Selezionate un simbolo di carattere, un suono o una bitmap, quindi selezionate Concatenamento dal menu del pannello Libreria.
3. In Concatenamento, selezionate Esporta per condivisione in runtime, per rendere l'elemento disponibile per il collegamento nel documento di destinazione.
4. Immettete un identificatore per il simbolo. Non includere spazi. Questo è il nome utilizzato da Flash Professional per identificare l'elemento quando viene concatenato al documento di destinazione.
Nota: Flash Professional utilizza anche un identificatore di concatenamento per identificare un clip filmato o un pulsante utilizzato come oggetto in ActionScript. Vedete Operazioni con i clip filmato in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure Operazioni con i clip filmato nella Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.
5. Immettete l'URL al quale verrà inviato il file SWF contenente l'elemento condiviso e fate clic su OK.

Quando pubblicate un file SWF, dovete inviarlo all'URL specificato, in modo che gli elementi condivisi siano disponibili ai documenti di

destinazione.

Collegare elementi runtime condivisi da un documento di destinazione

Potete collegare un elemento condiviso immettendone l'URL o trascinandolo nel documento di destinazione.

Collegare un elemento condiviso a un documento di destinazione immettendo l'identificatore e l'URL

1. Nel documento di destinazione selezionate Finestra > Libreria.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un clip filmato, un pulsante, un simbolo grafico, una bitmap o un suono nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fate clic su Avanzate.
 - Selezionate un simbolo di carattere, quindi selezionate Concatenamento dal menu del pannello Libreria.
3. In Concatenamento, selezionate Importa per condivisione in runtime per collegare l'elemento nel documento di origine.
4. Immettete un identificatore per il simbolo, la bitmap o il suono che presenta un aspetto identico all'identificatore utilizzato per il simbolo nel documento di origine. Non includere spazi.
5. Immettete l'URL al quale verrà inviato il file SWF di origine contenente l'elemento condiviso e fate clic su OK.

Collegare un elemento condiviso a un documento di destinazione tramite trascinamento

1. Nel documento di destinazione, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate File > Apri.
 - Selezionate File > Importa > Apri libreria esterna.
2. Selezionate il documento di origine e fate clic su Apri.
3. Trascinate l'elemento condiviso dal pannello Libreria del documento di origine nel pannello Libreria o sullo stage del documento di destinazione.

Disattivare la condivisione per un simbolo in un documento di destinazione

1. Nel documento di destinazione, selezionate il simbolo collegato nel pannello Libreria ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se l'elemento è costituito da un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico, selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria.
 - Se invece l'elemento è costituito da un simbolo di carattere, selezionate Concatenamento dal menu del pannello Libreria.
2. Deselezionate Importa per condivisione in runtime e fate clic su OK.

Condivisione di elementi di libreria in fase di authoring

[Torna all'inizio](#)

La condivisione di elementi in fase di authoring presenta i seguenti vantaggi:

- Consente di evitare l'utilizzo di copie ridondanti di elementi in più di un file FLA. Se sviluppate, ad esempio, un file FLA per browser Web, un altro per iOS e un altro ancora per Android, potete condividere gli elementi fra i 3 file.
- Quando modificate un elemento condiviso in un file FLA, le modifiche vengono applicate agli altri file FLA che utilizzano l'elemento quando vengono aperti o diventano l'elemento attivo.

Potete condividere gli elementi della libreria in fase di authoring in due modi:

- Utilizzando simboli da file FLA esterni mediante il collegamento dai simboli di un altro file FLA.
- (Solo CS5.5) Potete condividere i simboli tra file FLA appartenenti allo stesso progetto Flash tramite il pannello Progetto. Per informazioni sull'utilizzo del pannello Progetto, vedete Lavorare con i progetti Flash.

La condivisione mediante il collegamento ai simboli in file FLA separati funziona nel modo seguente:

- Per gli elementi condivisi in fase di authoring, potete aggiornare o sostituire tutti i simboli in un file FLA su cui state lavorando con i simboli in qualsiasi altro file FLA disponibile nella rete locale.
- Durante la creazione del documento, potete aggiornare il simbolo contenuto nel documento di destinazione:
- esso mantiene il nome e le proprietà originali, mentre il contenuto viene aggiornato o sostituito con il contenuto del simbolo selezionato.

La condivisione di simboli tramite il pannello Progetto funziona nel modo seguente (solo CS5.5):

- Create un progetto nel pannello Progetto e un file FLA nel progetto.
- Nel file FLA, specificate quali simboli desiderate condividere con altri file selezionando la casella di controllo relativa alla condivisione per ogni elemento nel pannello Libreria.
- Create un secondo file FLA nel progetto.

- Copiate e incollate livelli, fotogrammi o elementi sullo stage dal primo file FLA al secondo.
- Flash sposta gli elementi della libreria condivisa negli elementi incollati in un file distinto, denominato AuthorTimeSharedAssets.FLA, all'interno della cartella del progetto.

I seguenti tipi di elementi sono condivisibili all'interno di un progetto:

Tipo di elemento	Condivisibile singolarmente	Condivisibile se all'interno di un clip filmato
Simbolo clip filmato	Sì	Sì
Simbolo grafico	Sì	Sì
Simbolo pulsante	Sì	Sì
Simbolo carattere	No	Sì
Video FLV	No	Sì
Video incorporato	No	Sì
Audio (qualsiasi formato)	No	Sì
Bitmap (qualsiasi formato)	No	Sì
Clip compilato (SWC)	No	Sì
Componente (basato su simbolo)	Sì	Sì

Aggiornare o sostituire i simboli condivisi

Potete aggiornare o sostituire un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico contenuto in un documento con qualsiasi altro simbolo di un file FLA al quale è possibile accedere dalla rete locale. Il nome e le proprietà originali del simbolo contenuto nel documento di destinazione vengono conservate, mentre il contenuto viene sostituito con quello del simbolo selezionato. Qualsiasi elemento utilizzato dal simbolo selezionato viene copiato nel documento di destinazione.

1. Con il documento aperto, selezionate un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Opzioni.
2. Se le aree Concatenamento e Origine della finestra di dialogo Proprietà simbolo non sono visualizzate, fate clic su Avanzate.
3. Per selezionare un nuovo file FLA, fate clic su Sfoglia.
4. Selezionate un file FLA contenente il simbolo da aggiornare o sostituire nel pannello Libreria e fate clic su Apri.
5. Individuate un simbolo, quindi fate clic su OK.
6. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - CS5: nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, in Sorgente, selezionate Aggiorna sempre prima di pubblicare e fate clic su OK.
 - CS5.5: nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, in Condivisione in fase di authoring selezionate Aggiorna automaticamente e fate clic su OK

Definire le risorse per un progetto condiviso (solo CS5.5)

La condivisione di elementi tra file FLA in un progetto consente di modificare l'elemento in un file e vedere le modifiche applicate negli altri file FLA che usano l'elemento.

1. Create un progetto Flash. Vedete Creare progetti.
2. In un file FLA nel progetto, per ogni elemento della libreria che desiderate condividere con altri file FLA nel progetto, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Aprite il pannello Libreria e selezionate la casella di controllo Collegamento accanto al nome dell'elemento.
 - Con l'elemento selezionato nel pannello Libreria, scegliete Proprietà dal menu del pannello Opzioni, quindi fate clic sul pulsante Condividi con progetto.
3. Nella linea temporale o sullo stage, copiate livelli, fotogrammi o elementi dello stage contenenti gli elementi condivisi.
4. In un file FLA separato nello stesso progetto, incollate i livelli, i fotogrammi o gli elementi dello stage.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Sharing assets across projects](#) (3:51, Paul Trani, Adobe TV)
 - Esercitazione: [Creating mobile projects with shared assets and the Project panel](#) (Yuki Shimizu, Adobe.com)
-



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Suono e ActionScript

Controllare i suoni mediante i comportamenti

Controllare i suoni con l'oggetto Sound di ActionScript 2.0

Informazioni sull'evento onSoundComplete di ActionScript 2.0

Accesso alle proprietà ID3 nei file mp3 con Flash Player

Con ActionScript® potete controllare l'audio in fase di runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

Le risorse aggiuntive descrivono come utilizzare il suono in ActionScript 3.0:

- Guida per gli sviluppatori di AS3: [Operazioni con l'audio](#)
- Esercitazione video: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com

Controllare i suoni mediante i comportamenti

[Torna all'inizio](#)

Utilizzando i comportamenti audio, costituiti da codice ActionScript 2.0 precompilato, potete aggiungere suoni al documento e controllarne la riproduzione. L'aggiunta di un suono per mezzo di questi comportamenti crea un'istanza del suono, che viene quindi utilizzata per controllarne la riproduzione.

Nota: *ActionScript 3.0, Flash Lite 1.x e Flash Lite 2.x non supportano comportamenti.*

Caricare un suono in un file mediante un comportamento

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che deve attivare il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+) e selezionate Audio > Carica audio dalla libreria o Audio > Carica file mp3 in streaming.
3. Nella finestra di dialogo Carica audio, immettete l'identificatore di concatenamento dell'audio caricato dalla libreria o la posizione del file mp3 da caricare in streaming. A questo punto, immettete il nome di questa istanza del suono e fate clic su OK.
4. Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fate clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionate un evento associato al mouse nel menu. Per utilizzare l'evento OnRelease, mantenete invariata l'opzione.

Riprodurre o interrompere i suoni mediante un comportamento

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che deve attivare il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+).
3. Selezionate Audio > Riproduci audio, Audio > Interrompi audio o Audio > Interrompi tutto l'audio.
4. Nella finestra di dialogo visualizzata, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Immettete l'identificatore di concatenamento e il nome di istanza del suono da riprodurre o interrompere e fate clic su OK.
 - Fate clic su OK per confermare che desiderate interrompere tutto l'audio.
5. Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fate clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionate un evento associato al mouse nel menu. Per utilizzare l'evento OnRelease, mantenete invariata l'opzione.

Controllare i suoni con l'oggetto Sound di ActionScript 2.0

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate l'oggetto Sound in ActionScript 2.0 per aggiungere suoni a un documento e per controllare gli oggetti audio in un documento, ad esempio regolando il volume o il bilanciamento dei canali destro e sinistro durante la riproduzione dell'audio. Per maggiori informazioni, vedete Creazione di controlli audio in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash](#).

1. Selezionate il suono nel pannello Libreria.
2. Selezionate Concatenamento dal menu del Pannello nell'angolo superiore destro del pannello, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul nome del suono nel pannello Libreria e selezionate Concatenamento dal menu di scelta rapida.
3. Nella finestra di dialogo Proprietà del concatenamento, impostate l'opzione Concatenamento su Esporta per ActionScript.
4. Immettete una stringa di identificazione nella casella e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sull'evento onSoundComplete di ActionScript 2.0

L'evento onSoundComplete dell'oggetto Sound di ActionScript 2.0 consente di attivare un evento in un'applicazione Flash Professional al termine della riproduzione di un file audio associato. L'oggetto Sound è un oggetto incorporato che consente di controllare l'audio di un'applicazione Flash Professional. Per maggiori informazioni, vedete la sezione relativa all'audio nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#). L'evento onSoundComplete di un oggetto Sound viene invocato automaticamente quando termina la riproduzione del file audio associato. Se il suono viene ripetuto un determinato numero di volte, l'evento viene attivato al termine di questa ripetizione ciclica.

L'oggetto Sound ha due proprietà che è possibile utilizzare unitamente all'evento onSoundComplete. La proprietà duration è una proprietà di sola lettura che rappresenta la durata in millisecondi del campionamento audio associato all'oggetto audio. La proprietà position è una proprietà di sola lettura che rappresenta la durata in millisecondi della riproduzione dell'audio in ciascun ciclo.

L'evento onSoundComplete consente di modificare i suoni in vari modi, tra i quali:

- Creazione di una sequenza di brani dinamica o di un sequencer
- Creazione di una presentazione multimediale che verifica il completamento della narrazione prima di passare al fotogramma o alla scena successiva
- Creazione di un gioco che sincronizza i suoni con eventi o scene specifiche e che garantisce passaggi fluidi tra diversi suoni
- Sincronizzazione della modifica di un'immagine con un suono, ad esempio la modifica di un'immagine quando la riproduzione di un suono è giunta a metà

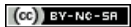
Accesso alle proprietà ID3 nei file mp3 con Flash Player

[Torna all'inizio](#)

Macromedia Flash Player 7 di Adobe e le versioni successive supportano i tag ID3 v2.4 e v2.4. Con questa versione, quando un audio mp3 viene caricato utilizzando il metodo attachSound() o loadSound() di ActionScript 2.0, le proprietà dei tag ID3 sono disponibili all'inizio dello streaming di dati audio. L'evento onID3 viene eseguito quando vengono inizializzati i dati ID3.

Flash Player 6 (6.0.40.0) e le versioni successive supportano i file mp3 con tag ID3 v1.0 e v1.1. Con i tag ID3 v1.0 e v1.1, le proprietà sono disponibili alla fine dello streaming di dati audio. Se un audio non contiene un tag ID3v1, le proprietà ID3 sono indefinite. Affinché le proprietà ID3 possano funzionare, dovete disporre di Flash Player 6 (6.0.40.0) o di una versione successiva.

Per maggiori informazioni sull'uso delle proprietà ID3, vedete id3 (proprietà Sound.id3) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Simboli e ActionScript

[Controllo di istanze e simboli con ActionScript](#)
[Controllo delle istanze tramite i comportamenti](#)
[Aggiungere e configurare un comportamento](#)
[Creare comportamenti personalizzati](#)

Con ActionScript® potete controllare i simboli in fase runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

Controllo di istanze e simboli con ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare ActionScript® per controllare le istanze di pulsanti e clip filmato. All'istanza di pulsante o clip filmato deve essere assegnato un nome univoco da utilizzare con ActionScript. Potete scrivere codice ActionScript personalizzato oppure utilizzare i comportamenti predefiniti inclusi in Flash Professional.

Per maggiori informazioni, vedete Gestione degli eventi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Gestione degli eventi](#) nella Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.

Controllo delle istanze tramite i comportamenti

[Torna all'inizio](#)

Nei file FLA in cui l'impostazione di pubblicazione di ActionScript è impostata su ActionScript 2.0, potete utilizzare i comportamenti per controllare le istanze di clip filmato e immagini all'interno di un documento senza creare script con ActionScript. I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript che consentono di aggiungere al documento la codifica ActionScript, senza costringere l'utente a creare autonomamente il codice ActionScript. I comportamenti non sono disponibili per ActionScript 3.0.

Potete utilizzare i comportamenti con un'istanza per disporla su un fotogramma secondo l'ordine di impilamento, nonché per caricare o scaricare, riprodurre, interrompere, duplicare o trascinare un clip filmato, oltre che per il collegamento a un URL.

Inoltre, potete usare i comportamenti per caricare un grafico esterno o una maschera animata in un clip filmato.

Flash Professional include i comportamenti specificati nella seguente tabella.

Comportamento	Scopo	Selezione o immissione
Carica grafico	Carica un file JPEG esterno in un clip filmato o una schermata.	Percorso e nome del file JPEG. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve l'immagine.
Carica clip filmato esterno	Carica un file SWF esterno in un clip filmato o una schermata target.	URL del file SWF esterno. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve il file SWF.
Duplica clip filmato	Duplica un clip filmato o una schermata.	Il nome dell'istanza di clip filmato da duplicare. Offset X e offset Y, espressi in pixel, rispetto all'originale da copiare.
Vai a e riproduci fotogramma o etichetta	Riproduce un clip filmato a partire da un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da riprodurre. Numero o etichetta del fotogramma da cui iniziare la riproduzione.
Vai a e interrompi fotogramma o etichetta	Interrompe un clip filmato, spostando facoltativamente l'indicatore di riproduzione su un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da interrompere. Numero o etichetta del fotogramma dove interrompere la riproduzione.
Porta in primo piano	Porta la schermata o il clip filmato target nella posizione più alta dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.

Porta avanti	Porta la schermata o il clip filmato target una posizione più in alto nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Porta sotto	Sposta la schermata o il clip filmato target nella posizione più bassa dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Sposta dietro	Sposta la schermata o il clip filmato target una posizione più in basso nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Inizia trascinamento clip filmato	Inizia il trascinamento di un clip filmato.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Interrompi trascinamento clip filmato	Interrompe l'operazione di trascinamento corrente.	
Scarica clip filmato	Rimuove un clip filmato caricato mediante loadMovie() da Flash Player.	Nome dell'istanza del clip filmato.

Aggiungere e configurare un comportamento

[Torna all'inizio](#)

Accertarsi di lavorare in un file FLA la cui impostazione di pubblicazione di ActionScript sia ActionScript 2.0 o versione precedente.

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che attiverà il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+), quindi selezionate il comportamento desiderato dal sottomenu Clip filmato.
3. Selezionate il clip filmato da controllare tramite il comportamento.
4. Selezionate un percorso relativo o assoluto.
5. Se richiesto, selezionate o immettete le impostazioni relative ai parametri dei comportamenti e fate clic su OK. Nel pannello Comportamenti vengono visualizzate le impostazioni predefinite per il comportamento.
6. In Evento, fate clic su Al rilascio (evento predefinito), quindi selezionate un evento associato al mouse dal menu. Per utilizzare l'evento Al rilascio, mantenere l'opzione invariata.

Creare comportamenti personalizzati

[Torna all'inizio](#)

Per creare comportamenti personalizzati, dovete creare un file XML che contiene il codice ActionScript 2.0 richiesto per l'esecuzione del comportamento desiderato e salvarlo nella cartella dei comportamenti nel computer locale. I comportamenti vengono memorizzati nei seguenti percorsi:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\nome utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Utenti\nome utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Utenti/nomeutente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/lingua/Configuration/Behaviors/

Prima di creare dei comportamenti personalizzati, esaminate i vari file XML dei comportamenti per meglio comprendere la sintassi dei file XML e del codice ActionScript utilizzato per creare i comportamenti. Se non avete esperienza nella creazione dei comportamenti, acquisite dimestichezza con i tag XML, utilizzati per creare gli elementi dell'interfaccia utente (ad esempio, le finestre di dialogo), e con il codice ActionScript, il linguaggio utilizzato per creare i comportamenti. Per ulteriori informazioni sull'XML utilizzato per la creazione di elementi di interfaccia, vedete *Estensione di Flash*. Per saperne di più su ActionScript, vedete [Apprendimento di ActionScript 3.0](#) o [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Potete anche scaricare dal sito Adobe Flash Exchange numerosi comportamenti creati da altri utenti Flash Professional. Visitate il sito Adobe Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_exchange_it.

1. Utilizzando un editor XML, aprite il file XML di un comportamento esistente e rinominate il file in maniera adeguata per il comportamento che intendete creare.
2. Immettete un nuovo valore per l'attributo category del tag behavior_definition nel file XML.

Il codice XML che segue crea una categoria denominata myCategory nel pannello Comportamenti di Flash, sotto cui verrà elencato il comportamento.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```


3. Immettete un nuovo valore per l'attributo name del tag behavior_definition. Questo sarà il nome del comportamento così come esso verrà visualizzato nell'ambiente di creazione di Flash.
4. (Opzionale) Se il comportamento personalizzato richiede una finestra di dialogo, immettete i parametri utilizzando i tag <properties> e <dialog>.

Per ulteriori informazioni sui tag e i parametri utilizzati per creare i comportamenti personalizzati, vedete *Estensione di Flash*.

5. Nel tag <actionscript>, inserite il codice ActionScript per creare il comportamento.

Se non avete dimestichezza con ActionScript, vedete [Apprendimento di ActionScript 3.0](#) o [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Ad esempio (dal file di comportamento Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[      //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
      loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
      $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Salvate il file e provate il comportamento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Modelli

[Informazioni sui modelli](#)
[Utilizzare un modello](#)
[Altro materiale di riferimento](#)

Informazioni sui modelli

[Torna all'inizio](#)

I modelli di Flash Professional possono costituire il punto di partenza per creare in modo semplice progetti comuni. La finestra di dialogo Nuovo file mostra un'anteprima e una descrizione di ciascun modello. Sono disponibili sei categorie di modelli:

- Pubblicità - modelli con le dimensioni dello stage più comunemente utilizzate negli annunci pubblicitari online.
- Animazione - molti tipi comuni di animazioni, tra cui: movimento, evidenziazione, bagliore e andamento.
- Banner - i formati e le funzionalità utilizzati più spesso nelle interfacce dei siti web.
- Riproduzione multimediale - album fotografici e riproduzione di video di vari formati e proporzioni.
- Presentazioni - stili di presentazione semplici e più complessi.
- File campione - alcuni esempi delle funzioni più comunemente utilizzate in Flash Professional.

Nota sui modelli pubblicitari

I modelli per pubblicità facilitano la creazione di contenuti interattivi standard, per tipo e dimensioni, conformi alle definizioni dell'associazione IAB (Interactive Advertising Bureau) e accettati dal settore della pubblicità online. Per ulteriori informazioni sugli standard IAB, visitate il sito IAB all'indirizzo www.iab.net.

Provate i contenuti pubblicitari su diverse combinazioni di browser e piattaforme per controllarne la stabilità. L'applicazione pubblicitaria è considerata stabile se non genera messaggi di errore e non provoca blocchi del browser o del sistema operativo.

Collaborate con i Web master e gli amministratori di rete per creare protocolli di test dettagliati che includano le operazioni che prevedibilmente gli utenti di destinazione eseguiranno con l'annuncio pubblicitario. Sono disponibili esempi di protocolli di test nella sezione dedicata al testing di rich media IAB del sito www.IAB.net. I requisiti di dimensioni e di formato file dei contenuti pubblicitari possono variare a seconda del fornitore e del sito. Verificate i requisiti di progettazione del contenuto pubblicitario con il distributore, il fornitore di servizi Internet o l'associazione IAB.

Utilizzare un modello

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate File > Nuovo.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo file, fate clic sulla scheda Modelli.
3. Selezionate un modello da una delle categorie e fate clic su OK.
4. Aggiungete contenuto al file FLA che viene aperto.
5. Salvate e pubblicate il file.

Altro materiale di riferimento

[Torna all'inizio](#)

Per ulteriori informazioni sulla creazione di file Flash Professional per i dispositivi mobili, visitate il sito Web Adobe® Mobile Devices all'indirizzo www.adobe.com/go/devnet_devices_it.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Uso dei suoni in Flash

[Informazioni sui suoni in Flash](#)
[Importazione di suoni](#)
[Formati di file audio supportati](#)
[Aggiungere un suono alla linea temporale](#)
[Rimuovere un suono dalla linea temporale](#)
[Aggiungere un suono a un pulsante](#)
[Sincronizzare un suono con un'animazione](#)
[Modificare un suono in Flash](#)
[Modificare un suono in Soundbooth](#)
[Uso dei suoni in Flash Lite](#)

Informazioni sui suoni in Flash

[Torna all'inizio](#)

Adobe® Flash® Professional offre diverse possibilità per l'utilizzo del suono. Potete creare suoni che vengano riprodotti continuamente, indipendentemente dalla linea temporale, oppure utilizzare la linea temporale per sincronizzare l'animazione con una colonna sonora. Associate suoni ai pulsanti per renderli più interattivi oppure creare un effetto di dissolvenza in entrata e in uscita per ottenere una colonna sonora più ricercata.

In Flash Professional esistono due tipi di suoni: suoni associati agli eventi e audio in streaming. La riproduzione di un suono associato a un oggetto inizia quando è scaricato completamente e continua finché non viene interrotta dall'utente. L'audio in streaming invece inizia a essere riprodotto non appena sono stati scaricati dati sufficienti per i primi fotogrammi e viene sincronizzato con la linea temporale per la riproduzione su un sito Web.

Se create contenuto Flash Professional per dispositivi mobili, Flash Professional vi consente anche di includere audio per dispositivi nel file SWF pubblicato. L'audio per dispositivi viene codificato nei formati audio nativi supportati dal dispositivo, quali MIDI, MFi e SMAF.

Potete utilizzare librerie condivise per collegare un suono a più documenti. Potete anche utilizzare l'evento di ActionScript® 2.0 `onSoundComplete` o l'evento di ActionScript® 3.0 `soundComplete` per attivare un evento al termine della riproduzione di un suono.

Potete caricare i suoni e controllarne la riproduzione utilizzando comportamenti predefiniti o componenti multimediali; questi ultimi offrono anche un controller per le operazioni di interruzione, pausa, riavvolgimento e così via. Potete anche utilizzare ActionScript 2.0 o 3.0 per caricare suoni in modo dinamico.

Per ulteriori informazioni, vedete `attachSound` (metodo `Sound.attachSound`) e `loadSound` (metodo `Sound.loadSound`) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* o Classe `Sound` nella *Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0*.

I seguenti video e articoli forniscono istruzioni dettagliate sull'uso del suono in Flash Professional.

- Video: [Working with sound \(2:57\)](#)
- Video: [Working with Soundbooth and Flash \(4:02\)](#)
- Video: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#)
- Articolo: [Synchronizing text with audio](#)
- Serie di video: [Working with audio](#)
- Video: [Audio in Flash: Part 1 \(Sound on the Timeline\)](#) LayersMagazine.com
- Video: [Audio in Flash: Part 2 \(Sound and ActionScript\)](#) LayersMagazine.com

Importazione di suoni

[Torna all'inizio](#)

Potete inserire file audio in Flash Professional importandoli nella libreria del documento corrente.

1. Selezionate **File > Importa > Importa nella libreria**.
2. Nella finestra di dialogo **Importa**, individuate e aprite il file audio desiderato.

Nota: potete anche trascinare un suono da una libreria comune alla libreria del documento corrente.

Flash Professional memorizza l'audio nella libreria insieme alle bitmap e ai simboli. È necessaria una sola copia del file audio per utilizzare lo stesso suono in diversi modi nel documento.

Se volete condividere i suoni tra più documenti Flash Professional, includeteli in librerie condivise.

Flash Professional comprende una libreria Suoni, che contiene numerosi suoni utili da utilizzare come effetti. Per aprire la libreria Suoni, selezionate Finestra > Librerie comuni > Suoni. Per impostare un suono dalla libreria Suoni in un file FLA, trascinatelo dalla libreria Suoni al pannello Libreria del file FLA. Potete anche trascinare i suoni dalla libreria Suoni ad altre librerie condivise.

I suoni possono occupare una notevole quantità di spazio sul disco e nella memoria RAM. I dati audio mp3, tuttavia, vengono compressi e sono di dimensioni inferiori ai dati audio WAV o AIFF. Generalmente, quando si impiegano file WAV o AIFF, è meglio utilizzare audio mono a 16-22 kHz (l'audio stereo utilizza il doppio di dati rispetto all'audio mono), ma Flash Professional può importare audio a 8 o 16 bit a una frequenza di campionamento di 11, 22 o 44 kHz. L'audio registrato in formati che non sono multipli di 11 kHz (ad esempio 8, 32 o 96 kHz) viene ricampionato al momento dell'importazione in Flash Professional. Flash Professional può convertire l'audio a frequenze di campionamento inferiori al momento dell'esportazione.

Se desiderate aggiungere effetti ai suoni in Flash Professional, è meglio importare suoni a 16 bit. Se disponete di poca RAM, usate clip audio brevi oppure scegliete l'audio a 8 bit anziché a 16 bit.

Formati di file audio supportati

[Torna all'inizio](#)

I seguenti formati di file audio possono essere importati in Flash Professional:

- ASND (Windows o Macintosh). Si tratta del formato audio nativo di Adobe® Soundbooth™.
- WAV (solo Windows)
- AIFF (solo Macintosh)
- mp3 (Windows o Macintosh)

Se sul sistema è installato QuickTime® 4 o una versione successiva, potete importare anche i seguenti formati di file audio:

- AIFF (Windows o Macintosh)
- 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)

Nota: il formato ASND è un formato di file audio non distruttivo nativo di Soundbooth. I file ASND possono contenere dati con effetti che potete modificare in un secondo momento, sessioni multitraccia di Soundbooth e istantanee che consentono di ripristinare uno stato precedente del file ASND.

Aggiungere un suono alla linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere un suono a un documento utilizzando la libreria oppure caricare un suono in un file SWF in fase di runtime mediante il metodo loadSound dell'oggetto Sound. Per ulteriori informazioni, vedete loadSound (metodo Sound.loadSound) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#) o Classe Sound nella [Guida di riferimento di ActionScript 3.0](#).

1. Importate il suono nella libreria se non è stato ancora importato.
2. Selezionate Inserisci > Linea temporale > Livello.
3. Con il nuovo livello audio selezionato, trascinate il suono dal pannello Libreria allo stage. Il suono viene aggiunto al livello corrente.

Potete posizionare più suoni su un livello o su livelli contenenti altri oggetti. Si consiglia, tuttavia, di posizionare ogni suono in un livello separato. Ogni livello agisce come un canale audio separato. I suoni presenti sui diversi livelli vengono combinati al momento della riproduzione del file SWF.

4. Nella linea temporale, selezionate il primo fotogramma che contiene il file audio.
5. Selezionate Finestra > Proprietà e fate clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro per espandere la finestra di ispezione Proprietà.
6. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate il file audio dal menu a comparsa Audio.
7. Selezionate un effetto dal menu a comparsa Effetto:

Nessuno Non viene applicato alcun effetto al file audio. Selezionate questa opzione per eliminare effetti applicati precedentemente.

Canale sinistro/Canale destro Riproduce l'audio rispettivamente solo nel canale sinistro o destro.

Dissolv. da sinistra a destra/Dissolv. da destra a sinistra Sposta l'audio da un canale all'altro.

Dissolvenza in entrata Aumenta gradualmente il volume di un suono nel corso della sua durata.

Dissolvenza in uscita Riduce gradualmente il volume di un suono nel corso della sua durata.

Personalizzata Consente di creare i punti di entrata e uscita del suono personalizzati utilizzando la finestra di dialogo Modifica involucro.

8. Selezionate un'opzione di sincronizzazione dal menu a comparsa Sincr.:

Nota: se state inserendo il suono in un fotogramma diverso dal fotogramma 1 della linea temporale principale, selezionate l'opzione

Interrompi.

Evento Sincronizza il suono con l'occorrenza di un evento. Un suono associato a un evento audio viene riprodotto quando viene visualizzato il relativo fotogramma chiave iniziale e viene riprodotto interamente, indipendentemente dall'indicatore di riproduzione nella linea temporale, anche se il file SWF si interrompe. I suoni associati agli eventi vengono mixati quando si riproduce il file SWF pubblicato.

Se durante la riproduzione di un suono associato a un evento viene creata una nuova istanza del suono, ad esempio se l'utente fa nuovamente clic sul pulsante o se l'indicatore di riproduzione supera il fotogramma chiave iniziale del suono, la prima istanza del suono continua a essere riprodotta e contemporaneamente inizia la riproduzione di un'altra istanza. Tenete presente questo aspetto quando utilizzate suoni più lunghi, perché potrebbero sovrapporsi e causare effetti audio indesiderati.

Avvio Determina lo stesso comportamento di Evento, ad eccezione del fatto che se la riproduzione del suono è già iniziata, non viene riprodotta una nuova istanza.

Interrompi Interrompe la riproduzione del suono specificato.

Stream Sincronizza l'audio per la riproduzione su un sito Web. Flash Professional forza l'animazione a procedere di pari passo con l'audio in streaming. Se Flash Professional non è in grado di disegnare i fotogrammi di animazione a una velocità sufficiente, salta alcuni fotogrammi. Diversamente dai suoni associati agli eventi, la riproduzione dell'audio in streaming si blocca se si interrompe il file SWF. 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 file SWF.

Un esempio di audio in streaming è la voce di un personaggio di un'animazione che viene riprodotta in più fotogrammi.

Nota: se utilizzate un suono mp3 come audio in streaming, dovete ricomprimere il suono per l'esportazione. Potete scegliere di esportare l'audio come file mp3 con le stesse impostazioni di compressione stabilite per l'importazione.

Le scelte precedenti vengono spiegate e illustrate in questa [esercitazione video a cura di Andy Anderson](#) su InfiniteSkills.com.

9. Immettete un valore in Ripeti per specificare il numero di volte che l'audio deve essere ripetuto, oppure selezionate Ripetizione ciclica per ripetere l'audio continuamente.

Per la riproduzione continua, immettete un valore sufficientemente elevato per riprodurre l'audio per un periodo prolungato. Ad esempio, per riprodurre un suono di 15 secondi per 15 minuti, immettete 60. La ripetizione ciclica di audio in streaming è sconsigliata. Se impostate la ripetizione ciclica di audio in streaming, al file vengono aggiunti dei fotogrammi e le sue dimensioni aumentano del numero di volte impostato per la ripetizione ciclica dell'audio.

10. Per provare il suono, trascinate l'indicatore di riproduzione sui fotogrammi contenenti l'audio o usare i comandi del Controller o del menu Controllo.

Rimuovere un suono dalla linea temporale

[Torna all'inizio](#)

1. Nel livello della linea temporale contenente il suono, selezionate un fotogramma che contiene anch'esso il suono.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, passate alla sezione Audio e selezionate Nessuno dal menu Nome.

Flash eliminerà il suono dal livello della linea temporale.

Aggiungere un suono a un pulsante

[Torna all'inizio](#)

Potete 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.

1. Selezionate il pulsante nel pannello Libreria.
2. Selezionate Modifica dal menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.
3. Nella linea temporale del pulsante, aggiungete un livello per il suono (Inserisci > Linea temporale > Livello).
4. Nel livello relativo al suono, create un fotogramma chiave normale o vuoto che corrisponda allo stato del pulsante a cui desiderate aggiungere il suono (Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave o Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto).

Ad esempio, per aggiungere un suono che venga riprodotto quando fate clic sul pulsante, create un fotogramma chiave nel fotogramma contrassegnato dall'etichetta Giù.

5. Fate clic sul fotogramma chiave appena creato.
6. Selezionate Finestra > Proprietà.
7. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate un file audio dal menu a comparsa Audio.
8. Selezionate Evento dal menu a comparsa Sincr.

Per associare un suono diverso a ognuno dei fotogrammi chiave del pulsante, create un fotogramma chiave vuoto e aggiungete un altro file audio per ogni fotogramma chiave. Potete inoltre usare lo stesso file audio e applicare un effetto audio diverso per ogni fotogramma chiave del pulsante.

[Torna all'inizio](#)

Sincronizzare un suono con un'animazione

Per sincronizzare un suono con un'animazione, dovete fare iniziare e terminare il suono in corrispondenza di fotogrammi chiave.

1. Aggiungete un suono nel rispettivo livello della linea temporale (vedete le istruzioni precedenti).
2. Per sincronizzare il suono con un evento della scena, create un fotogramma chiave iniziale per il suono che corrisponda al fotogramma chiave dell'evento nella scena che deve attivare il suono. Potete selezionare una qualsiasi delle opzioni di sincronizzazione sopra descritte (vedete Aggiungere un suono alla linea temporale).
3. Create un fotogramma chiave nella linea temporale del livello audio in corrispondenza del fotogramma in cui desiderate che termini il suono. Nella linea temporale appare una rappresentazione del file audio.
4. Selezionate Finestra > Proprietà e fate clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro per espandere la finestra di ispezione Proprietà.
5. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate lo stesso suono dal menu a comparsa Audio.
6. Sempre nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate Interrompi dal menu a comparsa Sincr.
Quando riproducete il file SWF, l'audio si interrompe quando raggiunge il fotogramma chiave finale.
7. Per riprodurre il suono, trascinate l'indicatore di riproduzione nella linea temporale.

Modificare un suono in Flash

[Torna all'inizio](#)

In Flash Professional potete definire il punto iniziale di un suono o controllarne il volume durante la riproduzione, oppure cambiare il punto in cui inizia e termina la riproduzione del suono. Questo accorgimento può essere utile per ridurre le dimensioni dei file audio eliminando sezioni inutilizzate.

1. Aggiungete un suono a un fotogramma o selezionate un fotogramma che contiene già un suono.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.
3. Fate clic sul pulsante Modifica sul lato destro della finestra di ispezione Proprietà.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare i punti iniziale e finale di un suono, trascinate i relativi controlli nella finestra Modifica involucro.
 - Per cambiare l'involucro audio, trascinate le maniglie dell'involucro per cambiare i livelli in diversi punti dell'audio. Le linee dell'involucro indicano il volume del suono quando viene riprodotto. Per creare maniglie dell'involucro addizionali (fino a otto), fate clic sulle linee. Per rimuovere una maniglia dell'involucro, trascinarla fuori dalla finestra.
 - Per visualizzare nella finestra un periodo più o meno lungo del suono, fate clic sul pulsante Ingrandisci o Riduci.
 - Per cambiare le unità di tempo da secondi a fotogrammi e viceversa, fate clic sul pulsante Secondi o Fotogrammi.
5. Per ascoltare il suono modificato, fate clic sul pulsante Riproduci.

Modificare un suono in Soundbooth

[Torna all'inizio](#)

Se avete installato Adobe Soundbooth, potete utilizzarlo per modificare i suoni che avete importato nel file FLA. Una volta apportate le modifiche in Soundbooth, quando salvate il file e sovrascrivete l'originale, le modifiche vengono automaticamente riprodotte nel file FLA.

Se modificate il nome o il formato del file audio dopo la modifica, dovrete reimportarlo in Flash Professional.

Per un'esercitazione video sull'uso di Flash con Soundbooth, vedete Working with Soundbooth and Flash (Operazioni con Soundbooth e Flash) all'indirizzo www.adobe.com/go/irvid4100_xp_it.

Nota: Soundbooth è disponibile solo su computer Windows e su computer Macintosh basati su Intel®.

Per importare un suono importato in Soundbooth:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul suono nel pannello Libreria.
2. Selezionate Modifica in Soundbooth dal menu di scelta rapida. Il file viene aperto in Soundbooth.
3. Modificate il file in Soundbooth.
4. Una volta terminato, salvate il file. Per salvare le modifiche in un formato non distruttivo, scegliete il formato ASND.
Se salvate il file in un formato diverso dall'originale, dovete reimportare il file audio in Flash Professional.
5. Ritornate a Flash Professional per visualizzare la versione modificata del file audio nel pannello Libreria.

Nota: non potete modificare i suoni dalla libreria Suoni (Finestra > Librerie comuni > Suoni) con il comando Modifica in Soundbooth. Per modificare questi suoni in Soundbooth, aprite Soundbooth e selezionate il suono dal pannello relativo al centro risorse. Modificate il suono, quindi importatelo in Flash Professional.

Uso dei suoni in Flash Lite

[Torna all'inizio](#)

Adobe® Flash® Lite supporta due tipi di suoni: l'audio Flash Professional standard, come quello utilizzato nelle applicazioni Flash Professional

desktop, e l'audio per dispositivi. Flash Lite 1.0 supporta solo l'audio per dispositivi; Flash Lite 1.1 2 2.x supporta sia l'audio standard che l'audio per dispositivi.

L'audio per dispositivi viene archiviato nel file SWF pubblicato nel formato audio nativo (ad esempio, MIDI o MFI); durante la riproduzione, Flash Lite trasmette i dati audio al dispositivo, che a sua volta decodifica e riproduce il suono. Poiché non è possibile importare in Flash Professional la maggior parte dei formati audio per dispositivi, dovete importare una versione proxy del file audio in un formato supportato (ad esempio MP3 o AIFF), che viene poi sostituita dall'audio per dispositivi esterno che avete specificato.

Potete usare l'audio per dispositivi solo come audio associato agli eventi e non potete sincronizzarlo con la linea temporale come i suoni standard.

Flash Lite 1.0 e 1.1 non supportano le funzioni seguenti, disponibili nella versione desktop di Flash® Player:

- L'oggetto Sound di ActionScript
- Caricamento di file mp3 esterni
- L'opzione di compressione audio Voce

Per ulteriori informazioni, vedete “Operazioni con audio, video e immagini” in *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x* o “Operazioni con i suoni” in *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x*.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Operazioni con il suono](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Interattività

[Handling Touch Events in Flash Professional \(Gestione degli eventi di tocco in Flash Professional\)](#)

esercitazione video (21 maggio 2013)

[Esercitazioni video Learn Flash Professional CS6](#)

esercitazione (28 agosto 2012)

Imparate a conoscere gli elementi fondamentali di Flash CS6 con le guide introduttive e le esercitazioni sulle nuove funzioni preparate dagli esperti del prodotto.

[Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional](#)

Tommi West (16 febbraio 2012)

esercitazione

Questa serie di articoli illustra gli errori di authoring più comuni che possono causare problemi nei progetti Adobe Flash Professional e propone varie tecniche da adottare per evitarli. Le istruzioni fornite indicano anche vari modi per lavorare più efficientemente e ridurre l'incidenza di problemi di prestazioni ed errori in runtime.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Procedure ottimali - Pubblicità con Flash

[Uso di dimensioni suggerite](#)
[Creazione di annunci con file SWF](#)
[Tenere traccia degli annunci](#)
[Prova degli annunci](#)

Uso di dimensioni suggerite

[Torna all'inizio](#)

Attenetevi alle direttive dell'IAB (Interactive Advertising Bureau) per impostare le dimensioni degli annunci pubblicitari creati in Flash Professional. Nella tabella riportata di seguito sono elencati i formati e le unità di misura suggeriti dall'IMU (Interactive Marketing Unit):

Tipo di annuncio	Dimensioni (pixel)
Banner verticale (Skyscraper) largo	160 x 600
Banner verticale (Skyscraper)	120 x 600
Mezza pagina	300 x 600
Banner intero	468 x 60
Mezzo banner	234 x 60
Barra piccola	88 x 31
Bottone 1	120 x 90
Bottone 2	120 x 60
Banner verticale	120 x 240
Pulsante quadrato	125 x 125
Leaderboard	728 x 90
Rettangolo medio	300 x 250
Popup quadrato	250 x 250
Rettangolo verticale	240 x 400
Rettangolo grande	336 x 280
Rettangolo	180 x 150

Quando create un file FLA da un modello (selezionando File > Nuovo e facendo clic sulla scheda Modelli), potete scegliere uno di questi formati.

Creazione di annunci con file SWF

[Torna all'inizio](#)

Quando create annunci pubblicitari, osservate le linee guida seguenti:

- Ottimizzate la grafica. Le dimensioni dei file dei banner pubblicitari in formato SWF non devono superare i 15 KB.
- Create un banner GIF in Flash Professional di dimensioni pari o inferiori a 12 KB.
- Limitate a tre ripetizioni gli annunci pubblicitari ciclici. Molti siti Web adottano i suggerimenti sulle dimensioni standard dei file come specifiche generali.
- Utilizzate il comando GET per passare i dati tra un annuncio pubblicitario e un server e non utilizzate il comando POST. Per ulteriori informazioni su GET e POST, vedete la funzione `getURL` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Nota: fornite il controllo all'utente. Se aggiungete audio a un annuncio pubblicitario, includete anche un pulsante per disattivare il volume. Se create un annuncio pubblicitario Flash Professional trasparente che passa su una pagina Web, inserite un pulsante che consenta di chiudere l'annuncio e sia visibile per tutta la sua durata.

Tenere traccia degli annunci

[Torna all'inizio](#)

Molti network pubblicitari leader di settore supportano metodi standard per tenere traccia degli annunci, implementabili in file SWF di Flash Professional. Le linee guida presentate di seguito descrivono la metodologia supportata:

Creare un pulsante o un pulsante di clip filmato Attenetevi alle dimensioni standard suggerite dall'IAB. Per un elenco di dimensioni standard, visitate il sito Web IAB. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un pulsante in Flash Professional, vedete [Creazione di pulsanti](#).

Aggiungere uno script al pulsante Lo script viene eseguito quando l'utente fa clic sul banner. Potete fare ricorso alla funzione `getURL()` per aprire una nuova finestra del browser. I seguenti snippet sono due esempi di codice ActionScript 2.0 che può essere aggiunto al fotogramma 1 della linea temporale:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Anche il codice seguente può essere aggiunto al fotogramma 1 della linea temporale:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

La funzione `getURL()` aggiunge la variabile passata nei tag `object` e `embed`, quindi invia il browser che viene aperto con l'URL specificato. Il server su cui è presente l'annuncio pubblicitario può tenere traccia del numero di volte che gli utenti hanno fatto clic sull'annuncio. Per ulteriori informazioni sull'uso della funzione `getURL()`, vedete la *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Utilizzare codice clickTAG Questo codice consente di tenere traccia dell'annuncio pubblicitario e aiuta il network che ha creato l'annuncio a controllare dove l'annuncio è presente e quando viene visualizzato.

Il processo presentato in questa sezione è il metodo standard per la creazione di una campagna pubblicitaria per un tipico annuncio pubblicitario Flash Professional. Se assegnate la funzione `getURL()` al banner, potete adottare il processo illustrato di seguito per aggiungere al banner funzioni di controllo. Nell'esempio riportato di seguito, per passare i dati viene aggiunta una variabile a una stringa URL. Impostando variabili dinamiche per ogni banner è possibile evitare di creare un banner separato per ogni dominio. Potete utilizzare un solo banner per l'intera campagna. Ogni server su cui è presente l'annuncio sarà in grado di tenere traccia del numero di volte che gli utenti hanno fatto clic sul banner.

Nei tag `object` e `embed` del codice HTML, andrebbe aggiunto codice simile al seguente (in cui `www.helpexamples.com` è il network e `adobe.com` è la società che pubblica l'annuncio):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Immettete il codice seguente nei tag HTML:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Per ulteriori informazioni sulle tecniche di controllo avanzate, visitate il sito Rich Media Advertising Topic Center all'indirizzo www.adobe.com/go/rich_media_ads_it.

Per scaricare il kit Rich Media Tracking, che comprende esempi e documentazione, vedete www.adobe.com/go/richmedia_tracking_it.

Per ulteriori informazioni e per scaricare il Flash Ad Kit, che facilita la creazione di annunci pubblicitari integrati e sofisticati, vedete www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_it.

Prova degli annunci

[Torna all'inizio](#)

Provate il file SWF contenente l'annuncio pubblicitario con i browser più comuni, specialmente quelli più utilizzati dal proprio target di utenti. Alcuni utenti potrebbero non disporre di Flash Player o aver disabilitato JavaScript. Per far fronte a queste situazioni, prevedete la disponibilità di un'immagine GIF predefinita sostitutiva o di altre soluzioni. Per maggiori informazioni su come rilevare Flash Player, vedete Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF (CS5). Garantite all'utente il controllo del file SWF e dell'audio eventualmente contenuto nell'annuncio pubblicitario. Se l'annuncio è un file SWF senza bordi che passa sopra una pagina Web, consentite all'utente di chiudere l'annuncio subito e per tutta la durata della sua visualizzazione.

Per informazioni aggiornate sulla versione di Flash Player più utilizzata nei diversi Paesi, vedete www.adobe.com/go/fp_version_penetration_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Conversione di grafica tra i formati vettoriale e bitmap (solo CS5.5)

Vantaggi dei formati vettoriale e bitmap

[Eseguire il rendering bitmap di un'istanza sullo stage](#)

[Creare una bitmap da una selezione sullo stage](#)

[Video ed esercitazioni](#)

Vantaggi dei formati vettoriale e bitmap

[Torna all'inizio](#)

Per le definizioni di grafica vettoriale e bitmap, vedete Grafica bitmap e vettoriale.

Le immagini vettoriali presentano i seguenti vantaggi:

- File di dimensioni più ridotte
- Scalabilità senza perdita di fedeltà

Le immagini bitmap presentano i seguenti vantaggi:

- Prestazioni di rendering migliori
- Richiedono una velocità della CPU inferiore
- Maggiormente adatte per dispositivi mobili con processori più lenti

Eseguire il rendering bitmap di un'istanza sullo stage

[Torna all'inizio](#)

L'opzione Esporta come bitmap consente di eseguire il rendering di simboli di clip filmato e pulsante come bitmap sullo stage durante la fase di creazione. Flash usa queste bitmap anche durante la pubblicazione di un file SWF. Le prestazioni di riproduzione sono più veloci rispetto all'opzione Memorizza in cache come bitmap, poiché evita che Flash Player debba eseguire la conversione in fase di runtime. Il rendering sui dispositivi con prestazioni più lente risulta quindi migliore.

Dopo avere selezionato l'opzione Esporta come bitmap, potete comunque fare doppio clic sull'istanza per selezionarne il simbolo. Le modifiche vengono quindi applicate alle bitmap sullo stage.

Potete utilizzare l'opzione Esporta come bitmap per i clip filmato contenenti forme, testo e oggetti 3D.

1. Selezionate un'istanza di clip filmato o pulsante sullo stage.
2. Nella sezione Visualizza della finestra di ispezione Proprietà, scegliete Esporta come bitmap dal menu Rendering.
3. Scegliete un'opzione dal menu Sfondo (sotto il menu Rendering).
 - Trasparente
 - Opaco - consente di specificare un colore di sfondo per la bitmap.

Nota: quando per le istanze di clip filmato viene eseguito il rendering come bitmap sullo stage, viene rasterizzato solo il primo fotogramma del clip filmato. Flash mantiene tutte le proprietà dell'istanza del clip filmato nel primo fotogramma, incluso l'eventuale codice ActionScript nel fotogramma 1. Esporta come bitmap viene disabilitata anche per i simboli interpolati.

Creare una bitmap da una selezione sullo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete creare una bitmap e aggiungerla alla libreria tramite il comando Converti in bitmap.

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Scegliete **Elabora > Converti in bitmap**.

Flash converte la selezione in una bitmap, la aggiunge alla libreria e sostituisce la selezione sullo stage con un'istanza della bitmap.

La risoluzione della bitmap è a 24 bit con un canale alfa. Il formato predefinito è PNG. Potete cambiare il formato in JPEG nelle proprietà della bitmap nel pannello Libreria.

Non potete modificare la bitmap in Flash Pro, ma potete farlo in Photoshop o un altro editor di immagini, quindi reimportarla in Flash Pro.

Video ed esercitazioni

[Torna all'inizio](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (2:06, Adobe TV)
 - Video: [Flash Professional CS5.5 - Symbol Rasterization](#) (1:46, Adobe TV)
-



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Modifica in scala e memorizzazione in cache dei simboli

Modifica in scala del contenuto sullo stage

Informazioni sulla modifica in scala a 9 porzioni e sui simboli di clip filmato

Modificare i simboli di clip filmato mediante la modifica in scala a 9 porzioni

Miglioramento dei risultati di rendering con il caching bitmap

Definire il caching bitmap per un'istanza di simbolo

Specificare un colore di sfondo per un'istanza di simbolo memorizzata in cache (solo per CS5.5)

Modifica in scala del contenuto sullo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete modificare in scala gli elementi sullo stage nei modi seguenti:

- Modificate in scala singole istanze di simboli tramite lo strumento Trasformazione libera, il pannello Proprietà e il pannello Trasformazione.
- Modificate in scala singole istanze di simboli con modifica in scala a 9 porzioni e gli strumenti e i pannello elencati sopra.
- Modificate in scala l'intero contenuto dello stage quando ridimensionate lo stage (solo CS5.5).

Modificare in scala una singola istanza di simbolo

1. Selezionate l'istanza di simbolo sullo stage.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate lo strumento Trasformazione libera nel pannello Strumenti, quindi trascinate gli angoli o i bordi dell'istanza per ridimensionarla.
 - Aprite il pannello Proprietà (Finestra > Proprietà) e modificate le proprietà relative Altezza e Larghezza dell'istanza.
 - Aprite il pannello Trasformazione (Finestra > Trasformazione) e modificate le proprietà Larghezza scala e Altezza scala dell'istanza.

Modificate in scala tutto il contenuto quando ridimensionate lo stage (solo CS5.5)

1. Scegliete **Elabora > Documento**.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni documento, immettete i nuovi valori per le dimensioni Altezza e Larghezza del documento. Queste sono le dimensioni dello stage.
3. Selezionate l'opzione **Ridimensiona contenuto con lo stage**. Fate clic su **OK**.

La modifica in scala viene applicata a tutto il contenuto in tutti i fotogrammi.

Esercitazioni e video

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Scaling Assets](#) (4:20, Adobe TV)
- Esempio di ActionScript 3.0: [Scaling and resizing assets for use on multiple screens](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

Informazioni sulla modifica in scala a 9 porzioni e sui simboli di clip filmato

[Torna all'inizio](#)

La modifica in scala a 9 porzioni consente di specificare le modalità di applicazione della modifica in scala a specifiche aree del clip filmato. Con tale tipo di modifica, potete accertarvi del corretto aspetto del clip filmato quando questo viene modificato in scala. Con la modifica in scala normale Flash Professional modifica in scala in maniera uniforme tutte le parti di un clip filmato, sia per quanto riguarda la dimensione orizzontale che quella verticale. Per molti clip filmato, questa modifica in scala uniforme può fare apparire strano l'aspetto grafico del clip, in particolare in corrispondenza degli angoli e dei bordi dei clip filmato rettangolari. Ciò è particolarmente vero nel caso dei clip filmato utilizzati come elementi di un'interfaccia utente, ad esempio i pulsanti.

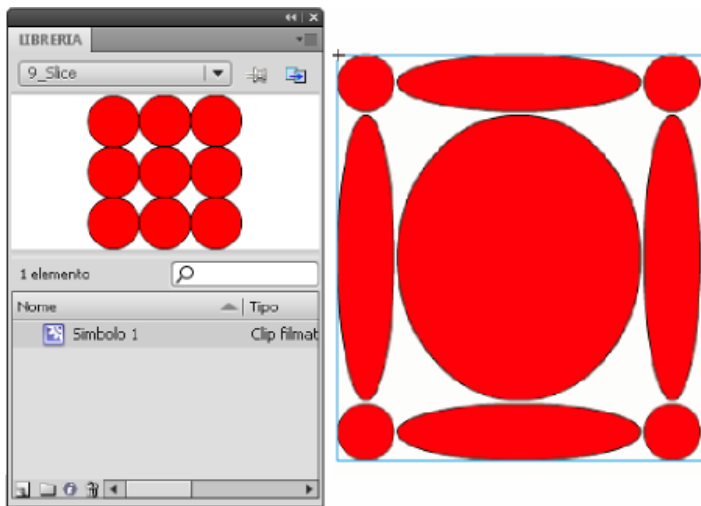
Il clip filmato viene visivamente diviso in 9 sezioni sotto forma di griglia sovrapposta e ognuna di queste 9 sezioni viene modificata in scala individualmente. Al fine di conservare l'integrità visiva del clip filmato, gli angoli non vengono modificati in scala, mentre le altre aree delle immagini vengono ingrandite o ridotte in scala (invece che allungate o accorciate) secondo necessità.

Quando a un simbolo di clip filmato è stata applicata la modifica in scala a 9 porzioni, questo appare nell'anteprima del pannello Libreria con le guide visualizzate. Se è stata attivata l'opzione **Attiva anteprima dal vivo** (Controllo > Attiva anteprima dal vivo) quando modificate in scala istanze del clip filmato sullo stage, potete vedere applicata a quest'ultimo la modifica in scala a 9 porzioni.

Nota: la modifica in scala a 9 porzioni non può essere applicata a simboli grafici o pulsanti. Le bitmap all'interno di clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata vengono modificate in scala normalmente, senza la distorsione a 9 porzioni, mentre il resto del contenuto del clip filmato viene modificato in scala in base alle guide delle 9 porzioni.

Nota: la modifica in scala a 9 porzioni viene a volte chiamata semplicemente "Scala 9".

Un clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata può contenere oggetti nidificati al suo interno, ma solo certi tipi di oggetto all'interno del clip vengono adeguatamente modificati in scala in base al metodo delle 9 porzioni. Per creare un clip filmato con oggetti interni a cui sia possibile applicare la modifica in scala a 9 porzioni quando modificate in scala il clip, gli oggetti nidificati devono essere forme, oggetti di disegno, gruppi o simboli grafici.



Simbolo per il quale è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni nel pannello Libreria e modificato in scala sullo stage

Per guardare delle esercitazioni video (in inglese) sulla modifica in scala a 9 porzioni, vedete:

- www.adobe.com/go/vid0204_it
- www.adobe.com/go/vid0205_it

Modificare i simboli di clip filmato mediante la modifica in scala a 9 porzioni

[Torna all'inizio](#)

Per impostazione predefinita, le guide porzione vengono posizionate al 25% (o 1/4) della larghezza e dell'altezza del simbolo rispetto al bordo del simbolo. In modalità di modifica dei simboli, le guide porzione appaiono con delle righe tratteggiate sovrapposte al simbolo. Le guide porzione non si agganciano quando vengono trascinate nel tavolo di montaggio. Le guide non vengono visualizzate quando il simbolo è sullo stage.

Non è possibile modificare simboli con per i quali è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni sullo stage. Viene mantenuta la modalità di modifica dei simboli.

Nota: le istanze create da un simbolo di clip filmato per il quale è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni possono essere trasformate ma non modificate. La loro modifica può produrre risultati imprevedibili.

Per guardare delle esercitazioni video (in inglese) sulla modifica in scala a 9 porzioni, vedete:

- www.adobe.com/go/vid0204_it
- www.adobe.com/go/vid0205_it

Attivare la modifica in scala a 9 porzioni per un simbolo di clip filmato esistente

1. Con il documento di origine aperto, selezionate Finestra > Libreria.
2. Selezionate un simbolo di clip filmato, pulsante o immagine nel pannello Libreria.
3. Selezionate Proprietà del menu del pannello Libreria.
4. Selezionate Attiva guide per modifica in scala a 9 porzioni.

Modificare un simbolo di clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata

1. Attivate la modalità di modifica simboli effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica.
 - Selezionate il simbolo video nel pannello Libreria e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica.
 - Fate doppio clic sul simbolo nel pannello Libreria.
2. Per spostare le guide orizzontali o verticali, trascinatele e quindi rilasciatele. La nuova posizione della guida per quel simbolo viene aggiornata nell'anteprima della libreria.

Miglioramento dei risultati di rendering con il caching bitmap

La funzione di caching bitmap in fase di runtime consente di ottimizzare la prestazione di riproduzione specificando che un simbolo di clip filmato statico (ad esempio un'immagine di sfondo) o un simbolo di pulsante vengano memorizzati nella memoria cache in fase di runtime. Per impostazione predefinita, Flash Player ridisegna ogni elemento vettoriale sullo stage in ciascun fotogramma. Il caching (memorizzazione nella cache) di un clip filmato o di un simbolo di pulsante sotto forma di bitmap fa in modo che Flash Player non debba ridisegnare continuamente l'elemento, poiché l'immagine è una bitmap e la sua posizione sullo stage non cambia. In questo modo si ottengono prestazioni di riproduzione notevolmente migliorate.

Ad esempio, quando realizzate un'animazione con uno sfondo complesso, create un clip filmato che contenga tutti gli elementi dello sfondo. Quindi, selezionate Memorizza in cache come bitmap per il clip filmato dello sfondo nella finestra di ispezione Proprietà. Durante la riproduzione, il rendering dello sfondo viene eseguito come bitmap archiviata alla profondità attuale dello schermo. Flash Player disegna la bitmap sullo stage in modo rapido e una sola volta, consentendo una riproduzione più veloce e più fluida dell'animazione.

Senza caching bitmap, la riproduzione dell'animazione potrebbe risultare troppo lenta.

La memorizzazione delle bitmap nella cache consente di utilizzare un clip filmato e bloccarlo in posizione automaticamente. Se un'area viene modificata, i dati vettoriali aggiornano la cache bitmap. Con questo processo si riduce il numero di operazioni di ridisegno che Flash Player deve eseguire e si ottengono prestazioni di riproduzione migliori e più rapide.

Utilizzate il caching delle bitmap in fase di runtime solo nei casi di clip filmato statici e complessi la cui posizione (non il contenuto) cambia in ogni fotogramma di un'animazione. Il miglioramento delle prestazioni di riproduzione dovuto all'uso del caching delle bitmap in fase di runtime è evidente solo nel caso di clip filmato complessi. Con i clip filmato semplici non si ottengono miglioramenti apprezzabili.

Per maggiori informazioni, vedete Quando attivare la memorizzazione nella cache in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Guy Watson ha scritto un articolo dettagliato sull'uso del caching bitmap nel Centro per sviluppatori Flash Professional, intitolato [Using Bitmap Caching in Flash](#) (Uso del caching bitmap in Flash).

L'esercitazione video [Ottimizzazione di animazioni e file FLA \(7:24\) \(CS3\)](#) fornisce ulteriori consigli sull'uso del caching bitmap in runtime.

Nota: l'opzione Usa caching bitmap in runtime può essere utilizzata solo per i simboli di clip filmato e di pulsante.

Nelle seguenti circostanze, un clip filmato non utilizza una bitmap (anche se l'opzione Usa caching bitmap in runtime è selezionata) ma esegue il rendering del simbolo di clip filmato o pulsante mediante i dati vettoriali:

- La bitmap è troppo grande (più di 2880 pixel in una qualsiasi delle direzioni).
- Flash Player non assegna la memoria per la bitmap (e viene generato un errore di memoria esaurita).

Definire il caching bitmap per un'istanza di simbolo

1. Selezionate un simbolo di clip filmato o pulsante sullo stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'opzione Memorizza in cache come bitmap (CS5) o scegliete Memorizza in cache come bitmap dal menu Rendering (CS5.5).

Specificare un colore di sfondo per un'istanza di simbolo memorizzata in cache (solo per CS5.5)

Quando per un'istanza di simbolo è attivato il caching bitmap, potete scegliere un colore di sfondo opaco per l'istanza. Per impostazione predefinita, lo sfondo è trasparente.

1. Selezionate l'istanza sullo stage.
2. Nella sezione Visualizza del pannello Proprietà selezionate Opaco dal menu Sfondo bitmap.
3. Impostate un colore di sfondo dal selettore colore.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (2:06, Adobe TV)



Condivisione di elementi di libreria tra i file

[Condivisione di elementi di libreria in fase di runtime](#)
[Condivisione di elementi di libreria in fase di authoring](#)

Condivisione di elementi di libreria in fase di runtime

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sugli elementi delle librerie condivise in runtime

Gli elementi delle librerie condivise permettono di utilizzare risorse di un file FLA in un altro file FLA. Questa possibilità può essere utile nelle seguenti situazioni:

- Quando più di un file FLA deve utilizzare la stessa grafica o altri elementi.
- Quando un designer e uno sviluppatore devono essere in grado di modificare la grafica e il codice ActionScript in file FLA distinti per lo stesso progetto.

La condivisione di elementi di libreria funziona nel modo seguente:

- Nel caso di elementi condivisi in fase di runtime, gli elementi del documento di origine vengono collegati come file esterni nel documento di destinazione. Questo tipo di elementi vengono caricati nel documento di destinazione durante la riproduzione del documento, vale a dire in fase di runtime. In questo caso non è necessario che il documento di origine, contenente l'elemento condiviso, sia disponibile nella rete locale quando si crea il documento di destinazione. Tuttavia, affinché un elemento condiviso sia disponibile nel documento di destinazione in fase di runtime, il documento di origine deve essere collegato a un URL.

Esercitazioni e video

- Esercitazione: [Runtime Shared Library Tutorial](#) (Flash CS4, include codice ActionScript 3.0, origine: slekx.com)

Operazioni con gli elementi condivisi in fase di runtime

L'uso degli elementi di una libreria condivisa in fase di runtime prevede due fasi: innanzitutto, è necessario che l'autore del documento di origine definisca un elemento condiviso nel documento di origine e immetta una stringa di identificazione per tale elemento e un URL (*solo HTTP o HTTPS*) a cui il documento di origine verrà pubblicato.

In secondo luogo, l'autore del documento di destinazione deve definire l'elemento condiviso nel documento di destinazione e immettere una stringa di identificazione e un URL identici a quelli usati nell'elemento condiviso nel documento di origine. In alternativa, l'autore del documento di destinazione può trascinare gli elementi condivisi dal documento di origine inviato alla libreria del documento di destinazione. La versione ActionScript impostata nelle impostazioni di pubblicazione deve corrispondere a quella del documento di origine.

In entrambi i casi, affinché gli elementi condivisi siano disponibili nel documento di destinazione, il documento di origine deve essere inviato all'URL specificato.

Definire gli elementi condivisi in fase di runtime in un documento di origine

Potete usare la finestra di dialogo Proprietà simbolo o la finestra di dialogo Proprietà del concatenamento per definire le proprietà di condivisione di un elemento contenuto in un documento di origine e renderlo quindi accessibile per il collegamento ai documenti di destinazione.

1. Con il documento di origine aperto, selezionate Finestra > Libreria:
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fate clic su Avanzate.
 - Selezionate un simbolo di carattere, un suono o una bitmap, quindi selezionate Concatenamento dal menu del pannello Libreria.
3. In Concatenamento, selezionate Esporta per condivisione in runtime, per rendere l'elemento disponibile per il collegamento nel documento di destinazione.
4. Immettete un identificatore per il simbolo. Non includere spazi. Questo è il nome utilizzato da Flash Professional per identificare l'elemento quando viene concatenato al documento di destinazione.
Nota: Flash Professional utilizza anche un identificatore di concatenamento per identificare un clip filmato o un pulsante utilizzato come oggetto in ActionScript. Vedete Operazioni con i clip filmato in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure Operazioni con i clip filmato nella Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.
5. Immettete l'URL al quale verrà inviato il file SWF contenente l'elemento condiviso e fate clic su OK.

Quando pubblicate un file SWF, dovete inviarlo all'URL specificato, in modo che gli elementi condivisi siano disponibili ai documenti di

destinazione.

Collegare elementi runtime condivisi da un documento di destinazione

Potete collegare un elemento condiviso immettendone l'URL o trascinandolo nel documento di destinazione.

Collegare un elemento condiviso a un documento di destinazione immettendo l'identificatore e l'URL

1. Nel documento di destinazione selezionate Finestra > Libreria.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un clip filmato, un pulsante, un simbolo grafico, una bitmap o un suono nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fate clic su Avanzate.
 - Selezionate un simbolo di carattere, quindi selezionate Concatenamento dal menu del pannello Libreria.
3. In Concatenamento, selezionate Importa per condivisione in runtime per collegare l'elemento nel documento di origine.
4. Immettete un identificatore per il simbolo, la bitmap o il suono che presenta un aspetto identico all'identificatore utilizzato per il simbolo nel documento di origine. Non includere spazi.
5. Immettete l'URL al quale verrà inviato il file SWF di origine contenente l'elemento condiviso e fate clic su OK.

Collegare un elemento condiviso a un documento di destinazione tramite trascinamento

1. Nel documento di destinazione, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate File > Apri.
 - Selezionate File > Importa > Apri libreria esterna.
2. Selezionate il documento di origine e fate clic su Apri.
3. Trascinate l'elemento condiviso dal pannello Libreria del documento di origine nel pannello Libreria o sullo stage del documento di destinazione.

Disattivare la condivisione per un simbolo in un documento di destinazione

1. Nel documento di destinazione, selezionate il simbolo collegato nel pannello Libreria ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se l'elemento è costituito da un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico, selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria.
 - Se invece l'elemento è costituito da un simbolo di carattere, selezionate Concatenamento dal menu del pannello Libreria.
2. Deselezionate Importa per condivisione in runtime e fate clic su OK.

Condivisione di elementi di libreria in fase di authoring

[Torna all'inizio](#)

La condivisione di elementi in fase di authoring presenta i seguenti vantaggi:

- Consente di evitare l'utilizzo di copie ridondanti di elementi in più di un file FLA. Se sviluppate, ad esempio, un file FLA per browser Web, un altro per iOS e un altro ancora per Android, potete condividere gli elementi fra i 3 file.
- Quando modificate un elemento condiviso in un file FLA, le modifiche vengono applicate agli altri file FLA che utilizzano l'elemento quando vengono aperti o diventano l'elemento attivo.

Potete condividere gli elementi della libreria in fase di authoring in due modi:

- Utilizzando simboli da file FLA esterni mediante il collegamento dai simboli di un altro file FLA.
- (Solo CS5.5) Potete condividere i simboli tra file FLA appartenenti allo stesso progetto Flash tramite il pannello Progetto. Per informazioni sull'utilizzo del pannello Progetto, vedete Lavorare con i progetti Flash.

La condivisione mediante il collegamento ai simboli in file FLA separati funziona nel modo seguente:

- Per gli elementi condivisi in fase di authoring, potete aggiornare o sostituire tutti i simboli in un file FLA su cui state lavorando con i simboli in qualsiasi altro file FLA disponibile nella rete locale.
- Durante la creazione del documento, potete aggiornare il simbolo contenuto nel documento di destinazione:
- esso mantiene il nome e le proprietà originali, mentre il contenuto viene aggiornato o sostituito con il contenuto del simbolo selezionato.

La condivisione di simboli tramite il pannello Progetto funziona nel modo seguente (solo CS5.5):

- Create un progetto nel pannello Progetto e un file FLA nel progetto.
- Nel file FLA, specificate quali simboli desiderate condividere con altri file selezionando la casella di controllo relativa alla condivisione per ogni elemento nel pannello Libreria.
- Create un secondo file FLA nel progetto.

- Copiate e incollate livelli, fotogrammi o elementi sullo stage dal primo file FLA al secondo.
- Flash sposta gli elementi della libreria condivisa negli elementi incollati in un file distinto, denominato AuthorTimeSharedAssets.FLA, all'interno della cartella del progetto.

I seguenti tipi di elementi sono condivisibili all'interno di un progetto:

Tipo di elemento	Condivisibile singolarmente	Condivisibile se all'interno di un clip filmato
Simbolo clip filmato	Sì	Sì
Simbolo grafico	Sì	Sì
Simbolo pulsante	Sì	Sì
Simbolo carattere	No	Sì
Video FLV	No	Sì
Video incorporato	No	Sì
Audio (qualsiasi formato)	No	Sì
Bitmap (qualsiasi formato)	No	Sì
Clip compilato (SWC)	No	Sì
Componente (basato su simbolo)	Sì	Sì

Aggiornare o sostituire i simboli condivisi

Potete aggiornare o sostituire un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico contenuto in un documento con qualsiasi altro simbolo di un file FLA al quale è possibile accedere dalla rete locale. Il nome e le proprietà originali del simbolo contenuto nel documento di destinazione vengono conservate, mentre il contenuto viene sostituito con quello del simbolo selezionato. Qualsiasi elemento utilizzato dal simbolo selezionato viene copiato nel documento di destinazione.

1. Con il documento aperto, selezionate un clip filmato, un pulsante o un simbolo grafico nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Opzioni.
2. Se le aree Concatenamento e Origine della finestra di dialogo Proprietà simbolo non sono visualizzate, fate clic su Avanzate.
3. Per selezionare un nuovo file FLA, fate clic su Sfoglia.
4. Selezionate un file FLA contenente il simbolo da aggiornare o sostituire nel pannello Libreria e fate clic su Apri.
5. Individuate un simbolo, quindi fate clic su OK.
6. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - CS5: nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, in Sorgente, selezionate Aggiorna sempre prima di pubblicare e fate clic su OK.
 - CS5.5: nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, in Condivisione in fase di authoring selezionate Aggiorna automaticamente e fate clic su OK

Definire le risorse per un progetto condiviso (solo CS5.5)

La condivisione di elementi tra file FLA in un progetto consente di modificare l'elemento in un file e vedere le modifiche applicate negli altri file FLA che usano l'elemento.

1. Create un progetto Flash. Vedete Creare progetti.
2. In un file FLA nel progetto, per ogni elemento della libreria che desiderate condividere con altri file FLA nel progetto, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Aprite il pannello Libreria e selezionate la casella di controllo Collegamento accanto al nome dell'elemento.
 - Con l'elemento selezionato nel pannello Libreria, scegliete Proprietà dal menu del pannello Opzioni, quindi fate clic sul pulsante Condividi con progetto.
3. Nella linea temporale o sullo stage, copiate livelli, fotogrammi o elementi dello stage contenenti gli elementi condivisi.
4. In un file FLA separato nello stesso progetto, incollate i livelli, i fotogrammi o gli elementi dello stage.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Sharing assets across projects](#) (3:51, Paul Trani, Adobe TV)
 - Esercitazione: [Creating mobile projects with shared assets and the Project panel](#) (Yuki Shimizu, Adobe.com)
-



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Simboli e ActionScript

[Controllo di istanze e simboli con ActionScript](#)
[Controllo delle istanze tramite i comportamenti](#)
[Aggiungere e configurare un comportamento](#)
[Creare comportamenti personalizzati](#)

Con ActionScript® potete controllare i simboli in fase runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

Controllo di istanze e simboli con ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare ActionScript® per controllare le istanze di pulsanti e clip filmato. All'istanza di pulsante o clip filmato deve essere assegnato un nome univoco da utilizzare con ActionScript. Potete scrivere codice ActionScript personalizzato oppure utilizzare i comportamenti predefiniti inclusi in Flash Professional.

Per maggiori informazioni, vedete Gestione degli eventi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Gestione degli eventi](#) nella Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.

Controllo delle istanze tramite i comportamenti

[Torna all'inizio](#)

Nei file FLA in cui l'impostazione di pubblicazione di ActionScript è impostata su ActionScript 2.0, potete utilizzare i comportamenti per controllare le istanze di clip filmato e immagini all'interno di un documento senza creare script con ActionScript. I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript che consentono di aggiungere al documento la codifica ActionScript, senza costringere l'utente a creare autonomamente il codice ActionScript. I comportamenti non sono disponibili per ActionScript 3.0.

Potete utilizzare i comportamenti con un'istanza per disporla su un fotogramma secondo l'ordine di impilamento, nonché per caricare o scaricare, riprodurre, interrompere, duplicare o trascinare un clip filmato, oltre che per il collegamento a un URL.

Inoltre, potete usare i comportamenti per caricare un grafico esterno o una maschera animata in un clip filmato.

Flash Professional include i comportamenti specificati nella seguente tabella.

Comportamento	Scopo	Selezione o immissione
Carica grafico	Carica un file JPEG esterno in un clip filmato o una schermata.	Percorso e nome del file JPEG. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve l'immagine.
Carica clip filmato esterno	Carica un file SWF esterno in un clip filmato o una schermata target.	URL del file SWF esterno. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve il file SWF.
Duplica clip filmato	Duplica un clip filmato o una schermata.	Il nome dell'istanza di clip filmato da duplicare. Offset X e offset Y, espressi in pixel, rispetto all'originale da copiare.
Vai a e riproduci fotogramma o etichetta	Riproduce un clip filmato a partire da un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da riprodurre. Numero o etichetta del fotogramma da cui iniziare la riproduzione.
Vai a e interrompi fotogramma o etichetta	Interrompe un clip filmato, spostando facoltativamente l'indicatore di riproduzione su un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da interrompere. Numero o etichetta del fotogramma dove interrompere la riproduzione.
Porta in primo piano	Porta la schermata o il clip filmato target nella posizione più alta dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.

Porta avanti	Porta la schermata o il clip filmato target una posizione più in alto nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Porta sotto	Sposta la schermata o il clip filmato target nella posizione più bassa dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Sposta dietro	Sposta la schermata o il clip filmato target una posizione più in basso nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Inizia trascinamento clip filmato	Inizia il trascinamento di un clip filmato.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Interrompi trascinamento clip filmato	Interrompe l'operazione di trascinamento corrente.	
Scarica clip filmato	Rimuove un clip filmato caricato mediante loadMovie() da Flash Player.	Nome dell'istanza del clip filmato.

Aggiungere e configurare un comportamento

[Torna all'inizio](#)

Accertarsi di lavorare in un file FLA la cui impostazione di pubblicazione di ActionScript sia ActionScript 2.0 o versione precedente.

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che attiverà il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+), quindi selezionate il comportamento desiderato dal sottomenu Clip filmato.
3. Selezionate il clip filmato da controllare tramite il comportamento.
4. Selezionate un percorso relativo o assoluto.
5. Se richiesto, selezionate o immettete le impostazioni relative ai parametri dei comportamenti e fate clic su OK. Nel pannello Comportamenti vengono visualizzate le impostazioni predefinite per il comportamento.
6. In Evento, fate clic su Al rilascio (evento predefinito), quindi selezionate un evento associato al mouse dal menu. Per utilizzare l'evento Al rilascio, mantenere l'opzione invariata.

Creare comportamenti personalizzati

[Torna all'inizio](#)

Per creare comportamenti personalizzati, dovete creare un file XML che contiene il codice ActionScript 2.0 richiesto per l'esecuzione del comportamento desiderato e salvarlo nella cartella dei comportamenti nel computer locale. I comportamenti vengono memorizzati nei seguenti percorsi:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\nome utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Utenti\nome utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Utenti/nomeutente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/lingua/Configuration/Behaviors/

Prima di creare dei comportamenti personalizzati, esaminate i vari file XML dei comportamenti per meglio comprendere la sintassi dei file XML e del codice ActionScript utilizzato per creare i comportamenti. Se non avete esperienza nella creazione dei comportamenti, acquisite dimestichezza con i tag XML, utilizzati per creare gli elementi dell'interfaccia utente (ad esempio, le finestre di dialogo), e con il codice ActionScript, il linguaggio utilizzato per creare i comportamenti. Per ulteriori informazioni sull'XML utilizzato per la creazione di elementi di interfaccia, vedete *Estensione di Flash*. Per saperne di più su ActionScript, vedete [Apprendimento di ActionScript 3.0](#) o [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Potete anche scaricare dal sito Adobe Flash Exchange numerosi comportamenti creati da altri utenti Flash Professional. Visitate il sito Adobe Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_exchange_it.

1. Utilizzando un editor XML, aprite il file XML di un comportamento esistente e rinominate il file in maniera adeguata per il comportamento che intendete creare.
2. Immettete un nuovo valore per l'attributo category del tag behavior_definition nel file XML.

Il codice XML che segue crea una categoria denominata myCategory nel pannello Comportamenti di Flash, sotto cui verrà elencato il comportamento.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Immettete un nuovo valore per l'attributo name del tag behavior_definition. Questo sarà il nome del comportamento così come esso verrà visualizzato nell'ambiente di creazione di Flash.
4. (Opzionale) Se il comportamento personalizzato richiede una finestra di dialogo, immettete i parametri utilizzando i tag <properties> e <dialog>.

Per ulteriori informazioni sui tag e i parametri utilizzati per creare i comportamenti personalizzati, vedete *Estensione di Flash*.

5. Nel tag <actionscript>, inserite il codice ActionScript per creare il comportamento.

Se non avete dimestichezza con ActionScript, vedete [Apprendimento di ActionScript 3.0](#) o [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Ad esempio (dal file di comportamento Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[      //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
      loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
      $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Salvate il file e provate il comportamento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con istanze di simboli

[Creare istanze](#)
[Modifica delle proprietà delle istanze](#)
[Impostare la visibilità di un'istanza \(solo CS5.5\)](#)
[Modificare il colore e la trasparenza di un'istanza](#)
[Scambiare istanze](#)
[Modificare il tipo di un'istanza](#)
[Impostare la ripetizione ciclica per un'istanza di immagine](#)
[Dividere un'istanza di simbolo](#)
[Ottenere informazioni sulle istanze nello stage](#)

Creare istanze

[Torna all'inizio](#)

Dopo aver creato un simbolo, potete creare istanze del simbolo in qualsiasi punto del documento, anche all'interno di altri simboli. Quando modificate il simbolo, Flash Professional ne aggiorna tutte le istanze.

Potete assegnare un nome alle istanze nella finestra di ispezione Proprietà. Utilizzate il nome per fare riferimento all'istanza in ActionScript. Per controllare le istanze in ActionScript®, assegnate un nome univoco a ciascuna istanza di una linea temporale. Per maggiori informazioni, vedete Gestione degli eventi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Gestione degli eventi](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

Per specificare gli effetti di colore, assegnare azioni, impostare la modalità di visualizzazione grafica o modificare il comportamento delle nuove istanze, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà. Il comportamento dell'istanza equivale al comportamento del simbolo a meno che non si specifichi diversamente. Le eventuali modifiche apportate sono relative soltanto all'istanza e non al simbolo.

Creare un'istanza di simbolo

1. Selezionate un livello nella linea temporale. Flash Professional può posizionare le istanze solo in fotogrammi chiave, sempre sul livello corrente. Se non si seleziona un fotogramma chiave, Flash Professional aggiunge l'istanza al primo fotogramma chiave a sinistra del fotogramma corrente.

Nota: un fotogramma chiave è un fotogramma nel quale è possibile apportare una modifica all'animazione. Per maggiori informazioni, vedete *Inserire fotogrammi nella linea temporale*.

2. Selezionate Finestra > Libreria.
3. Trascinate l'elemento dalla libreria sullo stage.
4. Se avete creato un'istanza di un simbolo grafico, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma per aggiungere il numero di fotogrammi che conterranno il simbolo grafico.

Assegnare un nome personalizzato a un'istanza

1. Selezionate l'istanza sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà e immettete un nome di istanza nella casella Nome istanza.

Modifica delle proprietà delle istanze

[Torna all'inizio](#)

Ogni istanza presenta delle proprietà specifiche distinte dal simbolo. Potete cambiare la tinta, la trasparenza e la luminosità di un'istanza, ridefinire il comportamento (ad esempio, trasformate un'immagine in un clip filmato) e specificate la modalità di riproduzione dell'animazione all'interno dell'istanza di un'immagine. Potete inoltre inclinare, ruotare o modificare in scala un'istanza senza modificare il simbolo.

Inoltre, potete assegnare un clip filmato o un'istanza di pulsante, in modo da poter utilizzare il linguaggio ActionScript per modificarne le proprietà. Per maggiori informazioni, vedete Classi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) o [Oggetti e classi](#) in *Apprendimento di ActionScript 3.0*. Per modificare le proprietà di un'istanza, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà).

Le proprietà di un'istanza vengono salvate insieme a essa. Se modificate un simbolo o ricollegate un'istanza a un simbolo diverso, le proprietà dell'istanza modificate rimangono valide per l'istanza.

Impostare la visibilità di un'istanza (solo CS5.5)

[Torna all'inizio](#)

Potete rendere invisibile un'istanza di simbolo sullo stage disattivando la proprietà Visible. L'utilizzo della proprietà Visible consente di ottenere

prestazioni di rendering migliori rispetto all'impostazione della proprietà Alpha del simbolo su 0.

La proprietà Visible richiede l'impostazione del lettore su Flash Player 10.2 o versione successiva ed è compatibile solo con istanze di clip filmato, pulsanti e componenti.

1. Selezionate l'istanza sullo stage.
2. Nella sezione Visualizza del pannello Proprietà deselectate la proprietà Visible.

Modificare il colore e la trasparenza di un'istanza

[Torna all'inizio](#)

Ogni istanza di un simbolo può avere il suo effetto colore. Per impostare le opzioni relative al colore e alla trasparenza delle istanze, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà. Le impostazioni contenute in tale finestra di dialogo hanno effetto anche sulle bitmap contenute nei simboli.

Quando modificate il colore e la trasparenza di un'istanza in un fotogramma specifico, Flash Professional applica le modifiche quando visualizza il fotogramma. Per apportare modifiche graduali al colore, applicate un'interpolazione di movimento. Quando effettuate un'interpolazione del colore, dovete immettere diverse impostazioni di effetti nei fotogrammi chiave iniziale e finale di un'istanza, quindi interpolare le impostazioni per cambiare gradualmente i colori dell'istanza.

Nota: se applicate un effetto di colore al simbolo di un clip filmato con più fotogrammi, Flash Professional applica tale effetto a ogni fotogramma contenuto nel simbolo del clip filmato.

1. Selezionate l'istanza sullo stage, quindi selezionate Finestra > Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate una delle opzioni seguenti dal menu Stile nella sezione Effetto colore:
Luminosità Regola la luminosità dell'immagine, misurata su una scala da nero (-100%) a bianco (100%). Per regolare la luminosità, fate clic sul triangolo e trascinate il cursore oppure immettete un valore nella casella.

Tinta Colora l'istanza con la stessa tonalità. Utilizzate il cursore Tinta nella finestra di ispezione Proprietà per impostare la percentuale della tinta su un valore compreso tra 0% (trasparente) e 100% (completamente satura). Per regolare la tinta, fate clic sul triangolo e trascinate il cursore oppure immettete un valore nella casella. Per selezionare un colore, immettete i valori RGB (rosso, verde, blu) nelle rispettive caselle oppure fate clic sul controllo dei colori e selezionate un colore dal selettore Colore.

Alfa Regola la trasparenza dell'istanza, da trasparente (0%) a completamente satura (100%). Fate clic sul triangolo e trascinate il cursore oppure immettete un valore nella casella per regolare il valore dell'effetto Alfa.

Avanzate Regola separatamente i valori RGB (rosso, verde, blu) e la trasparenza di un'istanza. Questa opzione è molto utile per creare e animare lievi effetti di colore su oggetti come le bitmap. I comandi a sinistra consentono di ridurre i valori di colore o trasparenza di una determinata percentuale. I comandi a destra consentono di ridurre o aumentare i valori di colore o trasparenza di un valore costante.

I valori RGB correnti (rosso, verde, blu) e alfa vengono moltiplicati per i valori percentuali, quindi aggiunti ai valori costanti nella colonna destra, producendo i valori dei nuovi colori. Ad esempio, se il valore corrente del rosso è 100, impostando il cursore sinistro su 50% e il cursore destro su 100% si produce un nuovo valore di rosso pari a 150 ($[100 \times 0,5] + 100 = 150$).

Nota: le impostazioni Avanzate del pannello Effetto consentono di implementare la funzione $(a * y + b) = x$ in cui *a* indica la percentuale specificata nel gruppo di caselle di testo a sinistra, *y* il colore della bitmap originale, *b* il valore specificato nel gruppo di caselle a destra e *x* l'effetto finale (tra 0 e 255 per RGB e 0 e 100 per la trasparenza alfa).

Potete anche modificare il colore di un'istanza utilizzando l'oggetto ColorTransform di ActionScript. Per informazioni dettagliate sull'oggetto Color, vedete ColorTransform nella Guida di riferimento di ActionScript 2.0 o nella Guida di riferimento dei componenti ActionScript 3.0.

Scambiare istanze

[Torna all'inizio](#)

Per visualizzare un'istanza diversa sullo stage e mantenere tutte le proprietà dell'istanza originale, quali effetti di colore e azioni dei pulsanti, assegnate all'istanza un simbolo diverso.

Ad esempio, potete creare un cartone animato con un simbolo di topo come personaggio e decidere in seguito di cambiare il personaggio sostituendolo con un gatto. Potete sostituire il simbolo del topo con il simbolo del gatto, e quest'ultimo viene visualizzato in tutti i fotogrammi più o meno nella stessa posizione del personaggio precedente.

Assegnare un simbolo diverso a un'istanza

1. Selezionate l'istanza sullo stage, quindi selezionate Finestra > Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante Scambia.
3. Selezionate un simbolo da sostituire a quello attualmente assegnato all'istanza. Per duplicare un simbolo selezionato, fate clic su Duplica simbolo e fate clic su OK.

La duplicazione consente di basare un nuovo simbolo su un simbolo esistente nella libreria e di semplificare l'operazione di copia se create numerosi simboli che differiscono leggermente.

Sostituire tutte le istanze di un simbolo

❖ Trascinate un simbolo con lo stesso nome di quello che state sostituendo da un pannello Libreria al pannello Libreria del file FLA che state modificando, quindi fate clic su Sostituisci. Se la libreria contiene della cartelle, il nuovo simbolo deve essere trascinato nella stessa cartella del simbolo da sostituire.

Modificare il tipo di un'istanza

[Torna all'inizio](#)

Per ridefinire il comportamento di un'istanza in un'applicazione Flash Professional, cambiatene il tipo. Ad esempio, se l'istanza di un'immagine contiene un'animazione che desiderate riprodurre indipendentemente dalla linea temporale principale, ridefinitela come istanza di clip filmato.

1. Selezionate l'istanza sullo stage, quindi selezionate Finestra > Proprietà.
2. Selezionate Grafico, Pulsante o Clip filmato dal menu della finestra di ispezione Proprietà.

Impostare la ripetizione ciclica per un'istanza di immagine

[Torna all'inizio](#)

Per determinare come vengono riprodotte le sequenze di un'animazione nell'istanza di un'immagine nell'applicazione Flash Professional, impostate le opzioni appropriate nella finestra di ispezione Proprietà.

Il simbolo grafico animato è collegato alla linea temporale del documento in cui è posizionato il simbolo. Il simbolo di un clip filmato invece è dotato di una propria linea temporale indipendente. Poiché i simboli grafici animati utilizzano la stessa linea temporale del documento principale, essi visualizzano la propria animazione in modalità di modifica del documento. I simboli di clip filmato invece vengono visualizzati come oggetti statici sullo stage e non come animazioni nell'ambiente di creazione di Flash Professional.

1. Selezionate un'istanza di immagine sullo stage, quindi selezionate Finestra > Proprietà.
2. Selezionate un'opzione di animazione dal menu Opzioni nella sezione Ripetizione ciclica della finestra di ispezione Proprietà:
Ciclo 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. Specificate quale fotogramma visualizzare.

3. Per specificare il primo fotogramma del simbolo grafico da visualizzare quando applicate la ripetizione ciclica, immettete un numero di fotogramma nella casella di testo Primo. Anche l'opzione Fotogramma singolo utilizza il numero di fotogramma specificato in questa casella.

Dividere un'istanza di simbolo

[Torna all'inizio](#)

Per spezzare il collegamento tra un'istanza e un simbolo e trasformare l'istanza in una raccolta di forme e linee non raggruppate, dovete dividere l'istanza. Questa funzione è utile per cambiare in modo sostanziale l'istanza senza conseguenze per le altre istanze. Ad esempio, dovete dividere un'istanza prima di applicare ad essa una [interpolazione di forma](#).

Le modifiche apportate al simbolo di origine di un'istanza non influiscono sull'istanza dopo che è stata divisa.

1. Selezionate l'istanza sullo stage.
2. Selezionate Elabora > Dividi. In questo modo l'istanza viene suddivisa nei suoi elementi grafici costitutivi.
3. Per modificare questi elementi, utilizzate gli strumenti di colorazione e disegno.

Ottenere informazioni sulle istanze nello stage

[Torna all'inizio](#)

La finestra di ispezione Proprietà e il pannello Informazioni visualizzano le seguenti informazioni sulle istanze selezionate sullo stage:

- Nella finestra di ispezione Proprietà potete visualizzare il comportamento e le impostazioni di un'istanza. Per tutti i tipi di istanza sono visualizzate le impostazioni degli effetti di colore, la posizione e le dimensioni; per la grafica, la finestra visualizza la modalità di ripetizione ciclica e il primo fotogramma che contiene la grafica; per i pulsanti, potete visualizzare il nome di istanza (se assegnato) e l'opzione di tracciamento; per i clip filmato, infine, viene visualizzato il nome di istanza (se assegnato). Per la posizione, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le coordinate x e y del punto di registrazione del simbolo oppure dell'angolo superiore sinistro del simbolo, a seconda dell'opzione selezionata nel pannello Informazioni.
- Il pannello Informazioni visualizza le dimensioni e la posizione dell'istanza, la posizione del relativo punto di registrazione, i valori RGB (rosso, verde e blu) e Alfa (se l'istanza ha un riempimento di colore uniforme), nonché la posizione del puntatore. Inoltre il pannello mostra le coordinate x e y del punto di registrazione del simbolo oppure dell'angolo superiore sinistro del simbolo, a seconda dell'opzione selezionata. Per visualizzare le coordinate del punto di registrazione, fate clic sul quadrato centrale nella griglia delle coordinate nel pannello Informazioni. Per visualizzare le coordinate dell'angolo superiore sinistro, fate clic sul quadrato superiore sinistro nella griglia delle coordinate.
- In Esplora filmato, visualizzate il contenuto del documento corrente, compresi i simboli e le istanze.

Visualizzate le eventuali azioni assegnate a un pulsante o a un filmato nel pannello Azioni.

Visualizzare informazioni su un'istanza

1. Selezionate l'istanza sullo stage.
2. Visualizzate la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà) o il pannello da utilizzare.
 - Per visualizzare il pannello Informazioni, selezionate Finestra > Informazioni.
 - Per visualizzare Esplora filmato, selezionate Finestra > Esplora filmato.
 - Per visualizzare il pannello Azioni, selezionate Finestra > Azioni.

Visualizzare la definizione del simbolo selezionato in Esplora filmato

1. Fate clic sul pulsante Mostra i pulsanti, i clip filmato e i grafici nella parte superiore di Esplora filmato.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) e selezionate Mostra definizioni simboli e Vai alla definizione del simbolo; in alternativa, selezionate queste opzioni dal menu nell'angolo superiore destro della finestra Esplora filmato.

Passare alla scena che contiene le istanze di un simbolo selezionato

1. Visualizzate le definizioni del simbolo.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) e selezionate Mostra elementi filmato e Vai alla definizione del simbolo; in alternativa, selezionate queste opzioni dal menu nell'angolo superiore destro della finestra Esplora filmato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Creazione di pulsanti](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i simboli

Informazioni sui simboli

Creare simboli

Convertire l'animazione sullo stage in un clip filmato simbolo

Duplicare i simboli

Modificare i simboli

Informazioni sui simboli

[Torna all'inizio](#)

Un simbolo può essere costituito da un'immagine, un pulsante o un clip filmato che viene creato nell'ambiente di creazione di Flash Professional oppure utilizzando le classi Button (AS 2.0), SimpleButton (AS 3.0) e MovieClip. Successivamente, il simbolo può essere riutilizzato più volte nello stesso documento o in altri documenti.

Un simbolo può includere immagini importate da un'altra applicazione. Inoltre, qualsiasi simbolo creato entra automaticamente a far parte della libreria del documento corrente.

Un'istanza è una copia di un simbolo situata sullo stage o nidificata all'interno di un altro simbolo. Un'istanza può differire dal rispettivo simbolo principale in termini di colore, dimensioni e funzione. La modifica di un simbolo comporta l'aggiornamento di tutte le istanze del simbolo esistenti, mentre la modifica di un'istanza è limitata all'istanza stessa.

L'uso dei simboli all'interno di un documento comporta una riduzione significativa delle dimensioni del file; il salvataggio di numerose istanze di un simbolo richiede, infatti, uno spazio di memorizzazione inferiore rispetto al salvataggio di più copie del suo contenuto. Ad esempio, per ridurre le dimensioni dei file dei documenti potete convertire in simboli le immagini statiche, quali le immagini dello sfondo, per poi riutilizzarli. Inoltre, l'uso di simboli consente di velocizzare la riproduzione dei file SWF, in quanto il simbolo deve essere scaricato in Flash® Player una sola volta.

È possibile condividere i simboli tra i documenti come elementi di una libreria condivisa durante la fase di creazione o di runtime. Nel caso degli elementi condivisi in fase di runtime, potete collegare gli elementi contenuti in un documento di origine a qualsiasi numero di documenti di destinazione senza eseguirne l'importazione in tali documenti. Nel caso degli elementi condivisi in fase di creazione, invece, potete aggiornare o sostituire un simbolo con qualsiasi altro simbolo disponibile nella rete locale.

Se nella libreria importate elementi con lo stesso nome di elementi già esistenti, potete risolvere i conflitti tra i nomi senza sovrascrivere gli elementi preesistenti.

Ulteriori informazioni introduttive sui simboli sono disponibili nelle seguenti risorse:

- Adobe TV: [Understanding symbols \(2:28\)](#)
- Adobe Video Workshop: [Creare e usare simboli e istanze \(CS3\) \(7:12\)](#) (Il video fa riferimento a Flash Professional CS3, ma le informazioni sono ancora valide.)
- Articolo di Flash Professional Design Center: [Using Flash for the first time – Part 1: Building a banner](#)

Tipi di simboli

Ogni simbolo è dotato della propria linea temporale e di uno stage, completi di livelli. Alla linea temporale di un simbolo potete aggiungere fotogrammi, fotogrammi chiave e livelli, analogamente a quanto avviene per la linea temporale principale. Quando create un simbolo, dovete definirne il tipo.

- Utilizzate i simboli grafici  per le immagini statiche e per creare animazioni riutilizzabili collegate alla linea temporale principale. I simboli grafici funzionano in sincronia con la linea temporale principale. L'audio e i comandi interattivi non funzionano in una sequenza di animazione di simboli grafici. I simboli grafici aggiungono meno peso ai file FLA rispetto ai pulsanti o ai clip filmato in quanto non contengono una linea temporale.
- Utilizzate i simboli di pulsante  per creare pulsanti interattivi che rispondano ai clic o ai passaggi del mouse oppure ad altre azioni. Dovete definire le immagini associate ai diversi stati del pulsante, quindi assegnare azioni a un'istanza del pulsante. Per maggiori informazioni, vedete Gestione degli eventi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Gestione degli eventi](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.
- Utilizzate i simboli di clip filmato  per creare animazioni riutilizzabili. I clip filmato dispongono di una propria linea temporale con più fotogrammi che è indipendente dalla linea temporale principale. Si deve pensarli come nidificati all'interno di una linea temporale principale che può contenere comandi interattivi, audio e addirittura altre istanze di clip filmato. Potete inoltre posizionare istanze di clip filmato all'interno della linea temporale di un simbolo di pulsante per creare pulsanti animati. I clip filmato possono anche essere integrati con codice ActionScript®.
- Utilizzate i simboli di carattere per esportare un carattere e usarlo in altri documenti Flash Professional.

Flash Professional è dotato di componenti incorporati, ovvero clip filmato con parametri definiti, che potete utilizzare per aggiungere con facilità al documento elementi di interfaccia utente quali pulsanti, caselle di controllo o barre di scorrimento. Per maggiori informazioni, vedete Informazioni sui componenti in [Uso dei componenti ActionScript 2.0](#) o [Informazioni sui componenti ActionScript 3.0](#) in *Uso dei componenti ActionScript 3.0*.

Nota: per visualizzare in anteprima l'animazione nelle istanze di componenti e la modifica in scala a 9 porzioni dei clip filmato nell'ambiente di creazione di Flash Professional, selezionate **Controllo > Attiva anteprima dal vivo**.

Creare simboli

[Torna all'inizio](#)

Potete creare un simbolo da oggetti selezionati sullo stage, creare un simbolo vuoto e definirne o importarne il contenuto in modalità di modifica dei simboli, oppure creare simboli di carattere in Flash Professional. I simboli possono contenere tutte le funzionalità di Flash Professional, compresa l'animazione.

Avvalendovi dei simboli con animazione, potete creare applicazioni Flash Professional con molto movimento, riducendo al minimo le dimensioni del file. Valutate la possibilità di creare un'animazione in un simbolo quando vi è un'azione ripetitiva o ciclica, ad esempio il sollevamento e l'abbassamento delle ali di un uccello.

Per aggiungere simboli al documento, utilizzate gli elementi di una libreria condivisa durante la fase di creazione o di runtime.

Convertire in simbolo elementi selezionati

1. Selezionate uno o più elementi sullo stage. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Elabora > Converti in simbolo**.
 - Trascinate l'elemento selezionato nel pannello Libreria.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate **Converti in simbolo** dal menu di scelta rapida.
2. Nella finestra di dialogo **Converti in simbolo**, immettete il nome del simbolo e selezionate il comportamento.
3. Fate clic nella griglia di registrazione per posizionare il punto di registrazione del simbolo.
4. Fate clic su **OK**.

Flash Professional aggiunge il simbolo alla libreria. La selezione sullo stage diventerà un'istanza del simbolo. Una volta creato un simbolo, potete modificarlo in modalità di modifica dei simboli o selezionando **Modifica > Modifica simboli**, oppure modificarlo nel contesto dello stage selezionando **Modifica > Modifica in posizione**. Potete anche modificare il punto di registrazione di un simbolo.

Creare un simbolo vuoto

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Inserisci > Nuovo simbolo**.
 - Fate clic sul pulsante **Nuovo simbolo** visualizzato nella parte inferiore sinistra del pannello Libreria.
 - Selezionate **Nuovo simbolo** dal menu del pannello Libreria visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Libreria.
2. Nella finestra di dialogo **Crea nuovo simbolo**, immettete il nome del simbolo e selezionate il comportamento.
3. Fate clic su **OK**.

Flash Professional aggiunge il simbolo alla libreria e passa alla modalità di modifica dei simboli. In tale modalità, il nome del simbolo viene visualizzato sopra l'angolo superiore sinistro dello stage e un mirino indica il punto di registrazione del simbolo.

4. Per creare il contenuto del simbolo, utilizzate la linea temporale, disegnate con gli appositi strumenti, importate i media o create istanze di altri simboli.
5. Per tornare alla modalità di modifica del documento, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante **Indietro**.
 - Selezionate **Modifica > Modifica documento**.
 - Fate clic sul nome della scena nella barra di modifica.

Quando create un simbolo, il punto di registrazione viene posizionato al centro della finestra in modalità di modifica dei simboli. Potete posizionare il contenuto del simbolo nella finestra in relazione al punto di registrazione. Per modificare il punto di registrazione quando modificate un simbolo, potete spostare il contenuto del simbolo in relazione al punto di registrazione.

Convertire l'animazione sullo stage in un clip filmato simbolo

[Torna all'inizio](#)

Per riutilizzare una sequenza animata sullo stage o per modificarla come istanza, selezionatela e salvatela come simbolo di clip filmato.

1. Nella linea temporale principale selezionate ogni fotogramma in ogni livello dell'animazione sullo stage che desiderate usare. Per

informazioni sulla selezione dei fotogrammi, vedete Inserire fotogrammi nella linea temporale.

2. Per duplicare il simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su qualsiasi fotogramma selezionato, quindi selezionate Copia fotogrammi dal menu di scelta rapida. Per eliminare la sequenza dopo averla convertita in clip filmato, selezionate Taglia.
- Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Per eliminare la sequenza dopo averla convertita in clip filmato, selezionate Taglia fotogrammi.

3. Deselezionate la selezione e accertatevi che sullo stage non sia selezionato nulla. Selezionate Inserisci > Nuovo simbolo.

4. Assegnate un nome al simbolo. In Tipo, selezionate Clip filmato e fate clic su OK.

5. Nella linea temporale fate clic sul primo fotogramma del primo livello, quindi selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Questa operazione consente di incollare i fotogrammi (e gli eventuali livelli con i relativi nomi) che sono stati copiati dalla linea temporale principale nella linea temporale del simbolo del 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 riutilizzare.

6. Per tornare alla modalità di modifica del documento, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Indietro.
- Selezionate Modifica > Modifica documento.
- Fate clic sul nome della scena sulla barra Modifica, visualizzata sopra lo stage.

Duplicare i simboli

[Torna all'inizio](#)

La duplicazione di un simbolo consente di usare un simbolo esistente come punto iniziale per la creazione di un simbolo.

Potete anche utilizzare le istanze per creare versioni del simbolo con aspetti diversi.

Duplicare un simbolo utilizzando il pannello Libreria

❖ Selezionate un simbolo nel pannello Libreria ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Duplica dal menu di scelta rapida.
- Selezionate Duplica del menu del pannello Libreria.

Duplicare un simbolo selezionando un'istanza

1. Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage.
2. Selezionate Elabora > Simbolo > Duplica simbolo.

Il simbolo viene duplicato e l'istanza viene sostituita con un'istanza del simbolo duplicato.

Modificare i simboli

[Torna all'inizio](#)

Quando modificate un simbolo, Flash Professional ne aggiorna tutte le istanze all'interno del documento. I simboli possono essere modificati nei seguenti modi:

- In contesto con gli altri oggetti sullo stage mediante il comando Modifica in posizione. In tal caso, gli altri oggetti appaiono disattivati per distinguerli dal simbolo che state modificando e il nome del simbolo in corso di modifica viene visualizzato in una barra di modifica nella parte superiore dello stage, a destra del nome della scena corrente.
- In una finestra separata mediante il comando Modifica in nuova finestra. La modifica di un simbolo in una finestra separata consente di visualizzare contemporaneamente il simbolo e la linea temporale principale. Il nome del simbolo che state modificando viene visualizzato nella barra di modifica, nella parte superiore dello stage.

Infine potete modificare il simbolo passando dalla finestra in cui è visualizzato lo stage in una visualizzazione in cui compare solo il simbolo, utilizzando la modalità di modifica dei simboli. Il nome del simbolo in corso di modifica viene visualizzato nella barra di modifica nella parte superiore dello stage, a destra del nome della scena corrente.

Quando modificate un simbolo, Flash Professional ne aggiorna tutte le istanze presenti nel documento, riportandovi le modifiche. Mentre state modificando un simbolo, potete utilizzare degli strumenti di disegno, importare elementi multimediali o creare istanze di altri simboli.

- Per cambiare il punto di registrazione di un simbolo (il punto identificato dalle coordinate 0, 0), utilizzate un qualunque metodo di modifica dei simboli.

Modificare un simbolo in posizione

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic su un'istanza del simbolo sullo stage.
 - Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica in posizione.
 - Selezionate un'istanza del simbolo, quindi selezionate Modifica > Modifica in posizione.
2. Modificate il simbolo.
 3. Per modificare il punto di registrazione, trascinate il simbolo sullo stage. Un mirino indica la posizione del punto di registrazione.
 4. Per uscire dalla modalità Modifica in posizione e tornare alla modalità di modifica del documento, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Indietro.
 - Selezionate il nome della scena corrente dal menu Scena nella barra di modifica.
 - Selezionate Modifica > Modifica documento.
 - Fate doppio clic all'esterno del contenuto del simbolo.

Modificare un simbolo in una nuova finestra

1. Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica in nuova finestra.
2. Modificate il simbolo.
3. Per modificare il punto di registrazione, trascinate il simbolo sullo stage. Un mirino indica la posizione del punto di registrazione.
4. Fate clic sulla casella Chiudi nell'angolo superiore destro (Windows) o nell'angolo superiore sinistro (Macintosh) per chiudere la nuova finestra, quindi fate clic nella finestra principale del documento per tornare a modificare il documento principale.

Modificare un simbolo in modalità di modifica dei simboli

1. Effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare il simbolo:
 - Fate doppio clic sull'icona del simbolo nel pannello Libreria.
 - Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica in posizione dal menu di scelta rapida.
 - Selezionate un'istanza del simbolo, quindi Modifica > Modifica simboli.
 - Selezionate il simbolo nel pannello Libreria e selezionate Modifica dal menu del pannello, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul simbolo nel pannello Libreria, quindi selezionate Modifica.
2. Modificate il simbolo.
3. Per uscire dalla modalità di modifica dei simboli e continuare a modificare il documento, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Indietro a sinistra della barra Modifica, visualizzata nella parte superiore dello stage.
 - Selezionate Modifica > Modifica documento.
 - Fate clic sul nome della scena sulla barra Modifica, visualizzata nella parte superiore dello stage.
 - Fate doppio clic all'esterno del contenuto del simbolo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Creazione di pulsanti](#)

 [Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con la libreria

Operazioni con le librerie

Operazioni con gli elementi di libreria

[Torna all'inizio](#)

Operazioni con le librerie

Nella libreria di un documento Flash Professional vengono archiviate le risorse multimediali create nell'ambiente di creazione di Flash Professional o importate per l'utilizzo all'interno del documento. Potete creare testo o immagini vettoriali direttamente in Flash Professional; importare immagini vettoriali, bitmap, video e audio e creare simboli. Un simbolo può essere costituito da un'immagine, un pulsante, un clip filmato o un testo che viene creato una sola volta e può essere riutilizzato più volte. Potete anche utilizzare ActionScript per aggiungere contenuti multimediali a un documento in modo dinamico.

La libreria contiene anche i componenti aggiunti al documento. I componenti sono visualizzati nella libreria come clip compilati.

Mentre lavorate in Flash Professional, potete aprire la libreria di un qualsiasi documento Flash Professional per usarne gli elementi nel documento corrente.

Potete creare nell'applicazione Flash Professional librerie permanenti disponibili ogni volta che avviate Flash Professional. Flash Professional include inoltre diverse librerie di esempio contenenti pulsanti, immagini, clip filmato ed elementi audio.

Potete esportare gli elementi delle librerie come file SWF in un URL per creare librerie condivise in fase di runtime. Questo consente di collegarsi agli elementi della libreria dai documenti Flash Professional che importano simboli utilizzando la condivisione runtime.

Il pannello Libreria (Finestra > Libreria) visualizza un elenco a scorrimento contenente i nomi di tutti gli elementi della libreria e consente di visualizzare e organizzare tali elementi mentre si lavora. Nel pannello Libreria, l'icona accanto al nome di un elemento indica il tipo di file corrispondente.

Aprire una libreria in un altro file Flash

1. Dal documento corrente, selezionate File > Importa > Apri libreria esterna.
2. Individuate il file Flash Professional di cui desiderate aprire la libreria, quindi fate clic su Apri.

La libreria del file selezionato si apre nel documento corrente visualizzando il nome del file nella parte superiore del pannello Libreria. Per utilizzare gli elementi provenienti dalla libreria del file selezionato nel documento corrente, trascinate gli elementi desiderati sul pannello Libreria del documento corrente o sullo stage.

Ridimensionare il pannello Libreria

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate l'angolo inferiore destro del pannello.
- Fate clic sul pulsante di ingrandimento per espandere il pannello Libreria in modo che visualizzi tutte le colonne.
- Fate clic sul pulsante Ridotta per ridurre la larghezza del pannello Libreria.

Modificare la larghezza delle colonne

❖ Posizionate il puntatore fra le intestazioni delle colonne e trascinate per ridimensionare.

Non è possibile cambiare l'ordine delle colonne.

Operazioni con le cartelle nel pannello Libreria

Potete organizzare gli elementi del pannello Libreria utilizzando le cartelle. Quando create un nuovo simbolo, questo viene memorizzato nella cartella selezionata. Se non viene selezionata alcuna cartella, il simbolo viene memorizzato nella directory principale della libreria.

Creare una nuova cartella

❖ Fate clic sul pulsante Nuova cartella  nella parte inferiore del pannello Libreria.

Aprire o chiudere una cartella

❖ Fate doppio clic sulla cartella o selezionarla e selezionate Espandi cartella o Comprimi cartella dal menu del pannello Libreria.

Aprire o chiudere tutte le cartelle

❖ Scegliete Espandi tutte le cartelle o Comprimi tutte le cartelle dal menu del pannello Libreria.

Spostare un elemento tra cartelle diverse

❖ Trascinate l'elemento da una cartella a un'altra.

Se nella nuova posizione esiste già un elemento con quel nome, Flash Professional chiede all'utente se desidera sostituirlo con l'elemento che sta spostando.

Ordinare gli elementi nel pannello Libreria

Le colonne del pannello Libreria indicano il nome e il tipo di un elemento, il numero di volte in cui è stato usato nel file, lo stato di concatenamento, l'identificatore (se l'elemento è associato a una libreria condivisa o è esportato per ActionScript) e la data dell'ultima modifica.

Potete ordinare gli elementi del pannello Libreria in ordine alfanumerico in base a qualsiasi colonna. Gli elementi vengono ordinati anche all'interno delle cartelle.

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

Operazioni con le librerie comuni

Potete utilizzare le librerie comuni di esempio fornite con Flash Professional per aggiungere pulsanti o elementi audio ai documenti. Potete anche creare librerie comuni personalizzate, da utilizzare con tutti i documenti creati.

Usare un elemento di una libreria comune in un documento

1. Selezionate Finestra > Librerie comuni, quindi selezionate una libreria dal sottomenu.
2. Trascinate un elemento dalla libreria comune nella libreria del documento corrente.

Creare una nuova libreria comune per l'applicazione SWF

1. Create un file Flash Professional con una libreria contenente i simboli che desiderate includere nella libreria comune.
2. Posizionate il file Flash Professional nelle librerie destinate agli utenti sul disco rigido.
 - In Windows® XP, il percorso è C:\Documents and Settings*nome utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\Libraries\.
 - In Windows® Vista®, il percorso è C:\Utenti*nome utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\Libraries\.
 - In Macintosh, il percorso è Disco rigido/Users/*nome utente*/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CS5/lingua/Configuration/Libraries/.

Conflitti tra gli elementi di una libreria

Se importate o copiate un elemento della libreria in documento in cui è contenuto un elemento diverso con lo stesso nome, scegliete se sostituire l'elemento esistente con quello nuovo. Potete utilizzare questa opzione con tutti i metodi disponibili per l'importazione o la copia degli elementi delle librerie.

La finestra di dialogo Risolvi il conflitto tra librerie viene visualizzata quando si tenta di introdurre elementi che entrano in conflitto con elementi esistenti all'interno del documento. Un conflitto si verifica quando dal documento di origine si copia un elemento già esistente nel documento di destinazione e i due elementi presentano date di modifica diverse. Evitate i conflitti tra i nomi organizzando gli elementi che desiderate copiare all'interno di cartelle posizionate nella libreria del documento. Tale finestra di dialogo viene anche visualizzata quando si incolla un simbolo o un componente sullo stage del documento ed è presente una copia del simbolo o del componente con una data di modifica diversa da quella dell'elemento che state aggiungendo.

Se scegliete di non sostituire gli elementi esistenti, Flash Professional tenta di utilizzare gli elementi esistenti anziché l'elemento che provoca il conflitto e che state aggiungendo. Ad esempio, se copiate un simbolo denominato Simbolo 1 e lo incollate sullo stage di un documento che già contiene un simbolo con tale nome, Flash Professional crea un'istanza del Simbolo 1 esistente.

Se scegliete di sostituire gli elementi esistenti, Flash Professional sostituisce tali elementi e le relative istanze con i nuovi elementi aventi lo stesso nome. Se annullate l'operazione di importazione o di copia, l'annullamento viene applicato a tutti gli elementi, non solo a quelli in conflitto nel documento di destinazione.

Solo i tipi di elementi della libreria identici possono essere sostituiti gli uni con gli altri. Ciò significa che non è possibile sostituire un suono denominato Test con una bitmap denominata Test. In questi casi, i nuovi elementi vengono aggiunti alla libreria con la parola Copia aggiunta al nome.

Nota: non potete annullare la sostituzione di elementi della libreria eseguita utilizzando questo metodo. Salvate una copia di backup del file FLA prima di eseguire operazioni Incolla complesse che prevedono la sostituzione di elementi della libreria in conflitto.

Se durante l'importazione o la copia in un documento degli elementi della libreria viene visualizzata la finestra di dialogo Risolvi il conflitto tra librerie, risolvete il conflitto tra i nomi.

Risolvere i conflitti di nome tra gli elementi di una libreria

❖ Nella finestra di dialogo Risolvi il conflitto tra librerie, effettuate una delle seguenti operazioni:

Per mantenere gli elementi esistenti nel documento di destinazione, fate clic su Non sostituire elementi esistenti.

- Per sostituire gli elementi esistenti e le relative istanze con i nuovi elementi che hanno lo stesso nome, fate clic su Sostituisci gli elementi esistenti.

[Torna all'inizio](#)

Operazioni con gli elementi di libreria

Quando selezionate un elemento nel pannello Libreria, ne viene visualizzata un'anteprima nella parte superiore del pannello stesso. Se l'elemento selezionato è animato oppure è un file audio, potete utilizzare il pulsante Riproduci nella finestra di anteprima della libreria o il Controller per ottenere un'anteprima dell'elemento.

Usare un elemento di libreria nel documento corrente

❖ Trascinate l'elemento dal pannello Libreria nello stage.

L'elemento viene aggiunto al livello corrente.

Convertire un oggetto sullo stage in un simbolo della libreria

❖ Trascinate l'elemento dallo stage nel pannello Libreria corrente.

Usare un elemento di libreria del documento corrente in un altro documento

❖ Trascinate l'elemento dal pannello Libreria o dallo stage nel pannello Libreria o nello stage di un altro documento.

Copiare elementi di libreria da un altro documento

1. Selezionate il documento che contiene gli elementi della libreria.
2. Selezionate gli elementi della libreria nel pannello Libreria.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. Selezionate il documento in cui copiare gli elementi della libreria.
5. Selezionate il pannello Libreria di quel documento.
6. Selezionate Modifica > Incolla.

Modificare un elemento di libreria

1. Selezionate l'elemento nel pannello Libreria.
2. Selezionate una delle seguenti opzioni dal menu del pannello Libreria:
 - Per modificare un elemento in Flash Professional, selezionate Modifica.
 - Per modificare un elemento in un'altra applicazione, selezionate Modifica con, quindi selezionate un'applicazione esterna.

Nota: quando avviate un editor esterno supportato, in Flash Professional viene aperto il documento originale importato.

Rinominare un elemento di libreria

Se cambiate il nome di un elemento della libreria relativo a un file importato, il nome del file rimane inalterato.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate doppio clic sul nome dell'elemento.
 - Selezionate l'elemento e selezionate Rinomina nel menu del pannello Libreria.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un elemento, quindi selezionate Rinomina dal menu di scelta rapida.
2. Immettete il nuovo nome nella casella.

Eliminare un elemento della libreria

Quando eliminate un elemento dalla libreria vengono eliminate anche tutte le relative istanze o occorrenze presenti nel documento.

❖ Selezionate l'elemento e fate clic sull'icona del cestino nella parte inferiore del pannello Libreria.

Trovare gli elementi della libreria non in uso

Per organizzare il documento, potete cercare gli elementi della libreria inutilizzati ed eliminarli.

Nota: non è necessario eliminare gli elementi della libreria non in uso per ridurre la dimensione del file del documento Flash Professional, poiché tali elementi non vengono inclusi nel file SWF. Tuttavia, nel file SWF vengono inclusi gli elementi collegati per l'esportazione.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Elementi non in uso nel menu del pannello Libreria.
- Ordinate gli elementi della libreria utilizzando la colonna Conteggio usi, che indica se un elemento è in uso.

Aggiornare i file importati nella libreria

Se utilizzate un editor esterno per modificare i file importati in Flash Professional, quali bitmap o file audio, potete aggiornare i file Flash Professional senza doverli importare nuovamente. Potete inoltre aggiornare i simboli importati da documenti Flash Professional esterni. L'aggiornamento del file importato comporta la sostituzione del suo contenuto con il contenuto del file esterno.

1. Selezionate il file importato nel pannello Libreria.
2. Selezionate **Aggiorna** dal menu del pannello Libreria.

Copiare elementi di libreria tra documenti diversi

Sono disponibili vari modi per copiare elementi di libreria da un documento di origine a uno di destinazione. Potete anche condividere simboli tra più documenti come elementi di una libreria condivisa durante la fase di creazione o di runtime.

Se si tenta di copiare degli elementi con lo stesso nome di elementi esistenti nel documento di destinazione, la finestra di dialogo **Risolvi il conflitto** tra librerie consente di scegliere se sovrascrivere gli elementi esistenti oppure conservarli e aggiungere i nuovi elementi con nomi diversi. Organizzare gli elementi della libreria in cartelle per ridurre la possibilità di conflitti tra nomi durante la copia di elementi da un documento all'altro.

Copiare un elemento della libreria mediante **Copia e Incolla**

1. Selezionate l'elemento sullo stage nel documento di origine.
2. Scegliete **Modifica > Copia**.
3. Rendere il documento di destinazione il documento attivo.
4. Per incollare l'elemento al centro del tavolo di montaggio visibile, posizionate il puntatore sullo stage e selezionate **Modifica > Incolla al centro**. Per posizionare l'elemento nella posizione che occupava nel documento di origine, selezionate **Modifica > Incolla in posizione**.

Copiare un elemento della libreria mediante **trascinamento**

❖ Con il documento di destinazione aperto, selezionate l'elemento nel pannello Libreria del documento di origine e trascinatelo nel pannello Libreria del documento di destinazione.

Copiare un elemento della libreria aprendo la libreria del documento di origine nel documento di destinazione

1. Con il documento di destinazione attivo, selezionate **File > Importa > Apri libreria esterna**.
2. Selezionate il documento di origine e fate clic su **Apri**.
3. Trascinate un elemento dalla libreria del documento di origine sullo stage o nella libreria del documento di destinazione.

Altri argomenti presenti nell'**Aiuto**

[Creazione di pulsanti](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Interazione con altri prodotti

[Export to HTML5 from Flash Professional](#)

Tom Barclay (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

Questo video offre sguardo in anteprima alla nuovissima funzione di esportazione in HTML5 sulla quale ha lavorato il team di Adobe Flash Professional. Toolkit for CreateJS facilita la transizione dallo sviluppo in ActionScript al mondo JavaScript.

[Using SWC files to build large Flash and AIR projects with multiple SWF files for iOS](#)

Tom Krcha (27 febbraio 2012)

esercitazione

Quando sviluppate giochi per Android o Blackberry Tablet OS con Adobe AIR, potete caricare file SWF "al volo" in fase runtime; con AIR for iOS questa opzione non è disponibile. In Android e Blackberry Tablet OS, il codice viene interpretato dal codice byte di ActionScript, mentre per iOS tutto il codice deve essere compilato dal codice byte di ActionScript in codice byte nativo come file IPA singolo, che può essere creato solo da un singolo file SWF.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Compilazione di applicazioni per AIR for iOS

Video ed esercitazioni

[Distribuzione di applicazioni AIR direttamente sui dispositivi iOS](#)

[Prova e debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo](#)

[Pubblicazione di applicazioni AIR per dispositivi con supporto per il display Retina ad alta risoluzione](#)

[Prova e debug utilizzando la modalità interprete](#)

[Prova e debug su iOS tramite USB](#)

[Connettività per più dispositivi tramite USB](#)

[Risoluzione dei problemi](#)

Flash Professional include il supporto per la pubblicazione di applicazioni per AIR for iOS. Le applicazioni AIR for iOS possono essere eseguite su Apple iPhone e iPad. Quando pubblicate per iOS, Flash converte i file FLA in applicazioni iPhone native.

Per informazioni sui requisiti hardware e software per le applicazioni AIR desktop e mobili, vedete [Requisiti di sistema di Adobe AIR](#).

Per istruzioni dettagliate sulla compilazione di applicazioni per iPhone, vedete Creazione di applicazioni Adobe AIR con Packager per iPhone.

Video ed esercitazioni

[Torna all'inizio](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing content to iOS devices](#) (8:08, Adobe TV)
- Articolo: [Developing for the Apple iPhone using Flash](#)
- Adobe Labs: [Applications for iPhone](#)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Articolo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Articolo: [Compiling large Flash/AIR projects with lot of SWFs for iOS](#) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Esclusione di dispositivi dalla modalità di risoluzione video richiesta](#)

Distribuzione di applicazioni AIR direttamente sui dispositivi iOS

[Torna all'inizio](#)

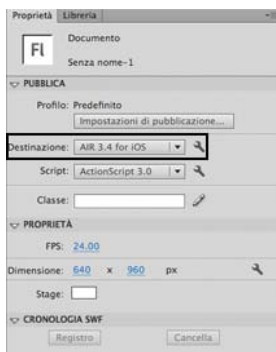
Un'importante modifica al flusso di lavoro di distribuzione delle applicazioni AIR consente di distribuire applicazioni AIR direttamente sui dispositivi iOS. In precedenza, per distribuire applicazioni su dispositivi iOS era necessario richiamare applicazioni AIR da iTunes.

Con Flash Professional, al contrario, è possibile distribuire applicazioni AIR direttamente su iOS, aggirando l'uso di iTunes. Questa funzione riduce il tempo necessario per pubblicare un'applicazione AIR for iOS e migliora sensibilmente la produttività e le prestazioni.

Nota: è necessario che iTunes sia comunque installato sul sistema dove è installato Flash Professional

Per abilitare la distribuzione diretta su un dispositivo iOS, effettuate le operazioni seguenti:

1. Verificate che iTunes sia installato sul computer sul quale è stato installato Flash Professional
2. In Flash Professional, nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione, per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.



3. Nella scheda Distribuzione, selezionate l'opzione Installa applicazione nel dispositivo iOS collegato.

Dopo la pubblicazione _____
☒ Installa applicazione nel dispositivo iOS collegato

4. Fate clic su Pubblica.

Prova e debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo

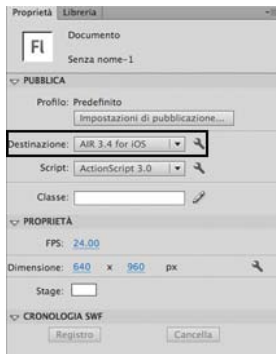
[Torna all'inizio](#)

Flash Professional può essere integrato con Apple Xcode per consentire al programma iOS Simulator nativo di eseguire il test e il debug delle applicazioni AIR scritte per iOS. iOS Simulator è molto utile quando non si ha accesso al dispositivo vero e proprio (iPhone o iPad). Con il programma iOS Simulator nativo, potete anche eseguire test e debug di applicazioni AIR su più dispositivi (iPhone e iPad). Tuttavia, iOS Simulator può essere integrato con Flash Professional CS6 solo su sistemi Macintosh.

Per utilizzare iOS Simulator con Flash Professional, è necessario scaricare e installare Xcode. Per ulteriori informazioni, vedete [Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator](#).

Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator

1. Scaricate e installate Xcode da <http://developer.apple.com> oppure scaricatelo da Mac App Store.
2. Avviate Flash Professional.
3. Create o aprite un documento AIR for iOS esistente.
4. Nel pannello Proprietà, impostate la destinazione del lettore su AIR3.6 for iOS.
5. Fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.



6. Nella scheda Generale, digitate il percorso completo in SDK di iOS Simulator oppure usate il pulsante Sfoglia per specificarne la posizione. Ad esempio:

Applicazioni/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0

Nota: Flash Pro consente di aggiungere il percorso al kit SDK per iOS solo quando l'applicazione AIR include un file ANE. Selezionate File > Impostazioni ActionScript > Percorso libreria per includere un file ANE.

SDK di iOS Simulator: /Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platfor 

7. Nella scheda Distribuzione, inserite il certificato e la password. Se necessario, specificate il profilo di provisioning dell'applicazione AIR.



8. Fate clic su OK per terminare.

Ora potete utilizzare iOS Simulator per eseguire il test o il debug dell'applicazione. Per informazioni, vedete [Test di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo](#) e [Debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo](#).

Test di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo

Verificate che Xcode sia configurato e che sia stato impostato il percorso di iPhone SDK prima di iniziare il test dell'applicazione AIR. Per ulteriori

informazioni, vedete [Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator](#).

1. In Flash Professional , selezionate Controllo > Prova filmato > su iOS Simulator per attivare iOS Simulator. Nel caso non abbiate impostato il percorso in SDK di iOS Simulator nella finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS, viene generato un errore.
2. Individuate l'applicazione su iOS Simulator e fate clic per avviarla.

Debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo

Verificate che Xcode sia configurato e che sia stato impostato il percorso di iPhone SDK prima di iniziare il debug dell'applicazione AIR. Per ulteriori informazioni, vedete [Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator](#).

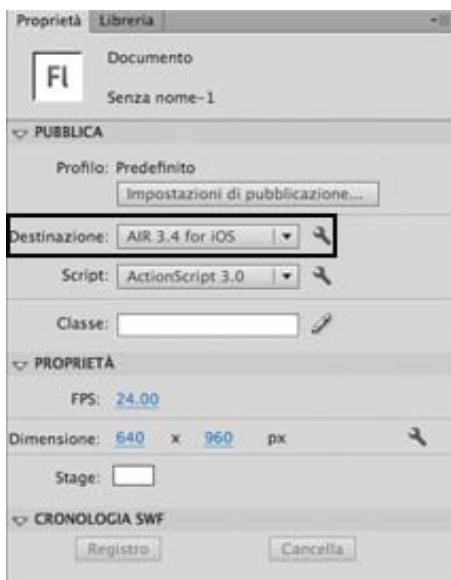
1. In Flash Professional , selezionate Debug > Debug filmato > su iOS Simulator per attivare iOS Simulator. Nel caso non abbiate impostato il percorso di iOS Simulator SDK nella finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS, viene generato un errore.
2. In Flash Professional , selezionate Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 3.0.
3. Individuate l'applicazione su iOS Simulator e fate clic per avviarla.

Pubblicazione di applicazioni AIR per dispositivi con supporto per il display Retina ad alta risoluzione

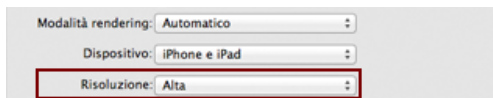
[Torna all'inizio](#)

Flash Professional permette di creare applicazioni AIR multimediali per iOS con supporto esteso per il display Retina ad alta risoluzione. Quando pubblicate un'applicazione AIR, potete infatti scegliere di selezionare il display Retina ad alta risoluzione.

1. In Flash Professional , create o aprite un documento AIR for iOS esistente.
2. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.



3. Nella scheda Generale, impostate Risoluzione su Alta.



4. Fate clic su Pubblica.

Prova e debug utilizzando la modalità interprete

[Torna all'inizio](#)

Novità di Flash Professional CC

La modalità interprete consente di eseguire rapidamente il debug e la prova delle applicazioni AIR scritte per iOS. Quando la modalità interprete è selezionata, le applicazioni AIR vengono installate senza eseguire la conversione nel codice ARM.

Per attivare la modalità interprete, procedete nel modo seguente:



1. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.
2. Nella scheda Distribuzione, selezionate **Prova** dispositivo in modalità interprete oppure **Debug** dispositivo in modalità interprete per l'opzione Tipo di distribuzione iOS.
3. Fate clic su OK per terminare.

Nota: Potete compilare e caricare più file SWF che contengono codice byte ActionScript utilizzando sia la modalità interprete che AOT (Ahead of Time). Per maggiori informazioni, vedete [questo blog](#).

Nota: utilizzate la modalità interprete solo per scopi di prova e debug. I file di installazione AIR prodotti utilizzando la modalità interprete non possono essere caricati nel Mac App Store.

Prova e debug su iOS tramite USB

[Torna all'inizio](#)



Novità di Flash Professional CC

Potete eseguire la prova e il debug delle applicazioni su dispositivi iOS collegati tramite USB. Si tratta di un'aggiunta alle funzionalità di prova e debug tramite wi-fi disponibile in Flash Professional CC. Se si collegano dispositivi tramite USB, i flussi di lavoro di prova e debug vengono semplificati riducendo il numero di passaggi manuali e, di fatto, accelerando i processi di prova e debug.

Per abilitare la prova o il debug tramite USB, effettuate una delle operazioni seguenti:

- **(Per il debug)** Selezionate Debug > Debug filmato > su dispositivo via USB.
- **(Per la prova)** Selezionate Controllo > Prova filmato > su dispositivo via USB.

Connettività per più dispositivi tramite USB

[Torna all'inizio](#)



Novità di Flash Professional CC

Flash Professional supporta la prova di applicazioni su più dispositivi contemporaneamente. Potete collegare e provare più dispositivi via USB.

Potete sfruttare questa funzione per eseguire la prova distribuendo l'applicazione contemporaneamente su più dispositivi dotati di dimensioni schermo, versioni OS e configurazioni hardware diverse. Ciò permette di analizzare le prestazioni dell'applicazione su un'ampia gamma di dispositivi.

1. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.
2. Nella scheda Distribuzione viene visualizzato un elenco di tutti i dispositivi collegati. Selezionate i dispositivi su cui desiderate pubblicare l'applicazione.
3. Fate clic su Pubblica.

Risoluzione dei problemi

[Torna all'inizio](#)

- La pubblicazione di un'applicazione AIR for iOS non riesce se il nome file specificato per il file FLA o SWF contiene caratteri a doppio byte.
- Quando si pubblica un'applicazione AIR for iOS, Flash Pro si blocca se il dispositivo è scollegato.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Pubblicazione per Adobe AIR per desktop

[Informazioni su Adobe AIR](#)

[Creare un file Adobe AIR](#)

[Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione Adobe AIR](#)

[Creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione AIR](#)

[Aggiunta di una firma all'applicazione](#)

[Aggiungere o rimuovere una versione di AIR SDK](#)

Informazioni su Adobe AIR

[Torna all'inizio](#)

Adobe® AIR™ è un runtime compatibile con diversi sistemi operativi che consente di creare e distribuire applicazioni Rich Internet (RIA) complete sul desktop sfruttando le capacità di sviluppo per il Web che avete già acquisito (in Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax). AIR vi consente di lavorare in ambienti familiari, sfruttare gli strumenti e i metodi con cui avete maggiore dimestichezza e, grazie al supporto di Flash, Flex, HTML, JavaScript e Ajax, di realizzare progetti che soddisfano pienamente le vostre esigenze.

Gli utenti interagiscono con le applicazioni AIR esattamente come con le applicazioni native del desktop. Il runtime viene installato una volta nel computer dell'utente e quindi le applicazioni AIR vengono installate ed eseguite come qualunque altra applicazione desktop. La piattaforma e il framework per l'implementazione delle applicazioni forniti dal runtime hanno caratteristiche omogenee nei diversi sistemi operativi e pertanto eliminano la necessità di testare le applicazioni in più browser, garantendo funzionalità e interazioni uniformi in tutti gli ambienti desktop. Invece di sviluppare per un sistema operativo specifico, potete utilizzare il runtime come unico riferimento.

Con AIR il modo di creare, distribuire e utilizzare le applicazioni cambia radicalmente. Avete a disposizione un maggiore controllo, più spazio per la creatività e potete estendere le vostre applicazioni basate su Flash, Flex, HTML e Ajax all'ambiente desktop senza dover conoscere le tradizionali tecnologie di sviluppo desktop.

Per informazioni sui requisiti hardware e software per le applicazioni AIR desktop e mobili, vedete [Requisiti di sistema di Adobe AIR](#).

Per informazioni complete sullo sviluppo di applicazioni Adobe AIR™, vedete [Creazione di applicazioni Adobe AIR](#).

Video, esercitazioni e altre risorse

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare applicazioni AIR™ in Flash Pro.

- Video: [Converting a Flash Project to AIR \(8:32\)](#)
- Video: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3 \(5:33\)](#)
- Video: [Lynda.com Training for Developers – AIR Essential Training – Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 \(4:57\)](#)
- Video: [Designing an AIR application \(8:51\)](#)
- Video: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash \(6:24\)](#)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Articolo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Nota tecnica: [Overlay di AIR SDK per Flash Professional CS5.5](#)

Creare un file Adobe AIR

[Torna all'inizio](#)

Potete creare documenti Flash di Adobe AIR utilizzando la schermata di benvenuto di Flash o il comando File > Nuovo, oppure creare un file Flash ActionScript® 3.0 e convertirlo in un file Adobe AIR mediante la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Per creare un file Adobe AIR, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Avviate Flash. Viene visualizzata la schermata di benvenuto. Se Flash è già in esecuzione, chiudete tutti i documenti aperti per tornare alla schermata di benvenuto. Nella schermata di benvenuto, selezionate Adobe AIR 2 (CS5) o AIR (CS5.5).

Nota: se avete disattivato la schermata di benvenuto di Flash, potete visualizzarla nuovamente scegliendo *Modifica > Preferenze e selezionando Schermata di benvenuto dal menu a comparsa All'avvio nella categoria Generale*.

- Scegliete File > Nuovo e selezionate Adobe AIR 2 (CS5) o AIR (CS5.5), quindi fate clic su OK.
- Aprite un file Flash esistente e convertitelo in un file AIR selezionando Adobe AIR dal menu Lettore nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione).

Nota: (solo Flash CS5) se salvate un file Flash CS5 AIR nel formato Flash CS4, impostate manualmente la versione del lettore su AIR 1.5 nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione all'apertura del file in Flash CS4. Flash CS4 supporta solo la pubblicazione in AIR 1.5.

Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione Adobe AIR

[Torna all'inizio](#)

Potete visualizzare l'anteprima di un file SWF Flash AIR per verificare come apparirà nella finestra dell'applicazione AIR. L'anteprima è utile per visualizzare l'aspetto dell'applicazione senza dover creare un pacchetto e installare l'applicazione.

1. Verificate che l'impostazione Destinazione nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione corrisponda ad Adobe AIR.
2. Selezionate Controllo > Prova filmato > Prova o premete Ctrl+Invio.

Se non avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, Flash genera un file descrittore dell'applicazione predefinito (*swfname-app.xml*) nella stessa cartella in cui è memorizzato il file SWF. Se invece avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, il file descrittore riflette tali impostazioni.

Per pubblicare un file AIR, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.
- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione.
- Scegliete **File > Pubblica**.
- Scegliete **File > Pubblica > Anteprima**.

Quando pubblicate un file AIR, Flash Pro crea un file SWF e un file XML descrittore dell'applicazione e inserisce delle copie di questi due file, insieme agli altri file che avete aggiunto all'applicazione, in un pacchetto di installazione AIR (*nomeswf.air*).

Nota: (solo per Windows) la pubblicazione di un'applicazione AIR non riesce se il nome del file contiene caratteri che non fanno parte dell'alfabeto inglese.

Creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione AIR

[Torna all'inizio](#)

Al termine dello sviluppo dell'applicazione, specificate le impostazioni per il file descrittore dell'applicazione AIR e il file del programma di installazione necessari per la distribuzione. Flash Pro crea il file descrittore e il file del programma di installazione insieme al file SWF quando pubblicate un file AIR.

Le impostazioni per questi file vengono specificate nella finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione. Dopo la creazione di un file AIR, questa finestra di dialogo può essere aperta dalla finestra di ispezione Proprietà o dal menu Lettore, pulsante Impostazioni, nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Creare il file del programma di installazione e il file dell'applicazione Adobe AIR

1. In Flash, aprite il file FLA o il gruppo di file che compongono l'applicazione Adobe AIR.
2. Salvate il file FLA Adobe AIR prima di aprire la finestra di dialogo Impostazioni AIR.
3. Selezionate **File > Impostazioni Adobe AIR 2**.
4. Inserite le informazioni nella finestra di dialogo Impostazioni AIR, quindi fate clic su **Pubblica**.

Quando fate clic sul pulsante **Pubblica**, viene creato un pacchetto contenente i seguenti file: il file SWF, il file descrittore dell'applicazione, i file delle icone dell'applicazione e i file elencati nella casella di testo **File inclusi**. Se non avete ancora creato un certificato digitale, quando fate clic sul pulsante **Pubblica** viene visualizzata la finestra di dialogo **Firma digitale**.

La finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione è suddivisa in quattro schede: **Generali**, **Firma**, **Icone** e **Avanzate**. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, consultate le sezioni seguenti.

Impostazioni generali

La scheda **Generali** della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione contiene le opzioni seguenti:

File di output Il nome e la posizione del file .air da creare quando si usa il comando **Pubblica**.

Tipo di output Il tipo di pacchetto da creare.

- **Pacchetto AIR** - Crea un file di installazione AIR standard basato sul presupposto che il runtime AIR possa essere scaricato separatamente durante l'installazione o sia già installato sul dispositivo di destinazione.
- **Programma di installazione Mac** - Crea un file di installazione Macintosh completo.

Applicazione con runtime incorporato - Crea un file di installazione AIR che contiene il runtime AIR e quindi non ne richiede il download al momento dell'installazione.

Programma di installazione per Windows Selezionate questa opzione per compilare un programma di installazione nativo specifico per la piattaforma Windows (.exe) invece di un programma di installazione AIR (.air) indipendente dalla piattaforma.

Nome Nome del file principale dell'applicazione. Il valore predefinito corrisponde al nome del file FLA.

Versione Opzionale. Specifica un numero di versione per l'applicazione. Il valore predefinito è 1.0.

ID applicazione Identifica l'applicazione con un ID univoco. Potete modificare l'ID predefinito se necessario. Non utilizzate spazi o caratteri speciali per l'ID. Gli unici caratteri validi sono 0-9, a-z, A-Z, . (punto) e - (trattino), con una lunghezza da 1 a 212 caratteri. Il valore predefinito è com.adobe.example.applicationName.

Descrizione Opzionale. Consente di inserire una descrizione dell'applicazione da visualizzare nella finestra del programma di installazione quando l'utente installa l'applicazione. Per impostazione predefinita, questo campo è vuoto.

Copyright Opzionale. Consente di inserire una nota di copyright. Per impostazione predefinita, questo campo è vuoto.

Stile finestra Specifica lo stile visivo delle finestre (chrome) da utilizzare per l'interfaccia utente quando l'utente esegue l'applicazione sul proprio computer. Potete specificare l'opzione Chrome di sistema (impostazione predefinita), che adotta lo stile grafico standard delle finestre utilizzato dal sistema operativo, oppure l'opzione Chrome personalizzato (opaco) o Chrome personalizzato (trasparente). Per visualizzare l'applicazione senza il chrome di sistema, selezionate Nessuno. Con Chrome di sistema, nell'applicazione vengono utilizzati i controlli standard delle finestre del sistema operativo. Con il chrome personalizzato (opaco), lo stile visivo standard di sistema viene rimosso e potete creare un aspetto personalizzato per l'interfaccia dell'applicazione. (Il chrome personalizzato deve essere creato direttamente nel file FLA.) Il chrome personalizzato (trasparente) è simile a quello opaco, ma aggiunge la trasparenza ai bordi della pagina, permettendo così di utilizzare finestre dell'applicazione che non sono di forma quadrata o rettangolare.

Modalità rendering Consente di specificare il metodo utilizzato dal runtime AIR per eseguire il rendering del contenuto grafico. Le opzioni disponibili sono:

- Automatica - Rileva automaticamente e utilizza il metodo di rendering più veloce disponibile sul dispositivo host.
- CPU - Usa la CPU.
- Diretta - Esegue il rendering mediante Stage3D. Questo è il metodo di rendering più veloce tra quelli disponibili.

Per un elenco dei processori che non supportano la modalità Diretta, vedete [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3](#).

Profili Profili da includere al momento della compilazione del file AIR. Per limitare la vostra applicazione AIR a un profilo specifico, deselezionate i profili non necessari. Per ulteriori informazioni sui profili AIR, vedete [Profili dispositivo](#).

File inclusi Specifica i file e le cartelle aggiuntivi da includere nel pacchetto dell'applicazione. Fate clic sul pulsante Più (+) per aggiungere dei file e sul pulsante della cartella per aggiungere delle cartelle. Per eliminare un file o una cartella dall'elenco, selezionatelo e fate clic sul pulsante Meno (-).

Per impostazione predefinita, il file descrittore dell'applicazione e il file SWF principale vengono aggiunti automaticamente all'elenco del pacchetto. Nell'elenco del pacchetto questi file sono visualizzati anche se non avete ancora pubblicato il file FLA di Adobe AIR. I file e le cartelle sono elencati senza alcuna gerarchia particolare. I file contenuti nelle cartelle non sono compresi nell'elenco, mentre i percorsi completi dei file sono indicati ma, se necessario, troncati.

Se avete aggiunto dei file di estensioni AIR native al percorso di libreria ActionScript, tali file appariranno anche in questo elenco.

I file di icone non sono inclusi nell'elenco. Quando Flash crea il pacchetto per i file, i file di icone vengono copiati in una cartella temporanea la cui posizione è relativa a quella del file SWF. Una volta terminata la creazione del pacchetto, Flash elimina la cartella.

Impostazioni relative alla firma

La scheda Firma della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare un certificato di firma del codice per l'applicazione.

Per ulteriori informazioni sulle firme digitali, vedete [Firma dell'applicazione](#) e [Firma digitale di un file AIR](#).

Impostazioni relative alle icone

La scheda Icone della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare un'icona per l'applicazione, che viene visualizzata quando installate l'applicazione e la eseguite nel runtime di Adobe AIR. Potete specificare quattro dimensioni differenti per l'icona (128, 48, 32 e 16 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Ad esempio, l'icona può apparire nel browser di file nelle viste miniatura, dettaglio e affiancata, oppure come icona sul desktop e nel titolo della finestra dell'applicazione AIR, così come in altre posizioni.

Se non si specificano altri file di icone (solo Flash CS5), come immagine dell'icona viene utilizzata automaticamente l'icona di un'applicazione AIR di esempio.

Per specificare un'icona, fate clic su una dimensione icona nella parte superiore della scheda Icone, quindi specificate il file che volete utilizzare per quella dimensione. I file devono essere in formato PNG (Portable Network Graphics).

Se specificate un'immagine, essa deve avere dimensioni esatte (128 x 128, 48 x 48, 32 x 32 oppure 16 x 16). Se per una dimensione dell'icona non specificate alcuna immagine, una delle immagini specificate viene ridimensionata in Adobe AIR per creare l'immagine mancante dell'icona.

Impostazioni avanzate

La scheda Avanzate permette di specificare ulteriori impostazioni per il file descrittore dell'applicazione.

Potete specificare i tipi di file associati che saranno gestiti dall'applicazione AIR. Ad esempio, se desiderate utilizzare l'applicazione come programma principale per la gestione dei file HTML, questa impostazione deve essere specificata nella casella di testo Tipi di file associati.

Potete inoltre definire le impostazioni relative ai seguenti aspetti dell'applicazione:

- Le dimensioni e la posizione della finestra iniziale
- La cartella in cui deve essere installata l'applicazione
- La cartella del menu Programmi in cui inserire l'applicazione

La finestra di dialogo contiene le seguenti opzioni:

Tipi di file associati Consente di specificare i tipi di file associati che saranno gestiti dall'applicazione AIR. Fate clic sul pulsante Più (+) per aggiungere un nuovo tipo di file alla casella di testo dell'applicazione. Quando selezionate questo pulsante, viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni tipo di file. Il pulsante Meno (-) consente invece di rimuovere una voce selezionata dalla casella di testo. Il pulsante con l'immagine della matita visualizza la finestra di dialogo Impostazioni tipo di file e permette di modificare le impostazioni di una voce selezionata nella casella di testo. Inizialmente, i pulsanti Meno (-) e Matita sono disabilitati. Diventano disponibili quando selezionate una voce nella casella di testo, consentendo così di rimuovere o modificare la voce selezionata. Il valore predefinito della casella di testo è Nessuno.

Impostazioni iniziali della finestra Consente di specificare le dimensioni e la posizione della finestra dell'applicazione iniziale.

- Larghezza: la larghezza iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- Altezza: l'altezza iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- X: la posizione orizzontale iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- Y: la posizione verticale iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- Larghezza massima e Altezza massima: le dimensioni massime della finestra, in pixel. Per impostazione predefinita, entrambi i campi sono vuoti.
- Larghezza minima e Altezza minima: le dimensioni minime della finestra, in pixel. Per impostazione predefinita, entrambi i campi sono vuoti.
- Ingrandibile: permette di specificare se l'utente può ingrandire la finestra. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- Riducibile a icona: permette di specificare se l'utente può ridurre a icona la finestra. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- Ridimensionabile: permette di specificare se l'utente può ridimensionare la finestra. Se questa opzione non è selezionata, le opzioni Larghezza massima, Altezza massima, Larghezza minima e Altezza minima sono disabilitate. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- Visibile: permette di specificare se la finestra dell'applicazione è visibile inizialmente. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

Altre impostazioni Permette di specificare le seguenti informazioni aggiuntive relative all'installazione:

- Cartella di installazione: la cartella in cui viene installata l'applicazione.
- Cartella menu Programmi (solo Windows): il nome della cartella dell'applicazione nel menu Programmi.
- Usa interfaccia personalizzata per aggiornamenti: specifica quale azione viene eseguita quando un utente apre un file di installazione AIR per un'applicazione che risulta già installata. Per impostazione predefinita, AIR visualizza una finestra di dialogo che permette all'utente di aggiornare la versione installata con la versione del file AIR. Per consentire all'applicazione di gestire autonomamente gli aggiornamenti, anziché permettere all'utente di decidere in merito, selezionate questa opzione. In questo modo il comportamento predefinito non viene applicato e l'applicazione ha il controllo totale degli aggiornamenti.

Impostazioni linguistiche

Il riquadro Lingue consente di selezionare le lingue da associare all'applicazione nel negozio online delle applicazioni. Selezionando una lingua, potete permettere agli utenti dei sistemi operativi di quella lingua di scaricare la vostra applicazione. Tenete presente che queste impostazioni linguistiche non hanno alcun altro effetto sull'effettiva localizzazione dell'interfaccia utente dell'applicazione.

Se non selezionate alcuna lingua, l'applicazione viene pubblicata con tutte le lingue supportate. In questo modo potete evitare di selezionare ciascuna lingua individualmente. Le lingue elencate sono quelle supportate da Adobe AIR. Android potrebbe supportare anche altre lingue.

Impostazioni tipo di file

La finestra di dialogo Impostazioni tipo di file viene visualizzata quando fate clic sul pulsante Più (+) o sul pulsante Matita nella sezione Tipi di file

associati della scheda Avanzate per aggiungere o modificare i tipi di file associati all'applicazione AIR.

Gli unici due campi obbligatori di questa finestra di dialogo sono Nome ed Estensione. Se fate clic su OK e uno dei due campi è vuoto, viene visualizzata una finestra di dialogo di errore.

Per un tipo di file associato potete specificare le seguenti impostazioni:

Nome Il nome del tipo di file (ad esempio, Hypertext Markup Language, File di testo o Esempio).

Estensione L'estensione del nome del file (ad esempio html, txt o xmpl); potete utilizzare fino a 39 caratteri alfanumerici standard, [A-Z, a-z, 0-9], senza il punto iniziale.

Descrizione Opzionale. Descrizione del tipo di file (ad esempio File video Adobe).

Tipo di contenuto Opzionale. Specifica il tipo MIME del file.

Impostazioni icona tipo di file Opzionale. Consente di specificare un'icona associata al tipo di file. Potete specificare quattro dimensioni differenti per l'icona (128x128, 48x48, 32x32 e 16x16 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Ad esempio, l'icona può apparire nel browser di file nelle viste miniatura, dettaglio e affiancata,

Se specificate un'immagine, questa deve essere delle dimensioni che avete impostato. Se non specificate un file per una particolare dimensione, AIR utilizza l'immagine con la dimensione più vicina e la ridimensiona per il tipo non specificato.

Per specificare un'icona, fate clic sulla cartella corrispondente alle dimensioni dell'icona e selezionate un file di icona da utilizzare o immettetene il percorso e il nome nella casella di testo accanto al messaggio di richiesta. L'icona deve essere in formato PNG.

I nuovi tipi di file creati vengono indicati nella casella di riepilogo Tipi di file associati della finestra di dialogo Impostazioni avanzate.

Errore durante la creazione del file dell'applicazione e del file del programma di installazione

La creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione non riesce nei seguenti casi:

- La stringa dell'ID dell'applicazione ha una lunghezza non corretta o contiene caratteri non validi. La stringa dell'ID può contenere da 1 a 212 caratteri e includere i seguenti caratteri: 0-9, a-z, A-Z, . (punto), - (trattino).
- I file inseriti nell'elenco dei file inclusi non esistono.
- Le dimensioni dei file di icone personalizzati non sono corrette.
- La cartella di destinazione AIR non è accessibile in scrittura.
- Non avete firmato l'applicazione o non avete specificato che l'applicazione Adobe AIR verrà firmata in seguito.

Aggiunta di una firma all'applicazione

[Torna all'inizio](#)

Tutte le applicazioni Adobe AIR devono essere firmate per poter essere installate su un altro sistema. Tuttavia, Flash consente di creare file di installazione Adobe AIR senza firma in modo che l'applicazione possa essere firmata in un secondo momento. I file non firmati sono detti pacchetti AIRI (AIR Intermediate). Questa possibilità è utile nei casi in cui il certificato si trova su un computer diverso oppure la firma delle applicazioni viene gestita separatamente rispetto all'attività di sviluppo.

Firmare un'applicazione Adobe AIR con un certificato digitale acquistato da un'autorità di certificazione

1. Scegliete File > Impostazioni Adobe AIR 2, quindi fate clic sulla scheda Firma.

In questa scheda sono disponibili due pulsanti che consentono di firmare l'applicazione Adobe AIR con un certificato digitale oppure di preparare un pacchetto AIRI. Se firmate l'applicazione AIR, potete utilizzare un certificato digitale emesso da un'autorità di certificazione oppure creare un certificato autofirmato. Un certificato autofirmato è facile da creare ma non garantisce lo stesso livello di affidabilità assicurato da un certificato emesso da un'autorità di certificazione.

2. Selezionate un file di certificato dal menu a comparsa oppure fate clic sul pulsante Sfoglia per individuarlo.
3. Selezionate il certificato.
4. Immettete una password.
5. Fate clic su OK.

Per ulteriori informazioni sulla firma delle applicazioni AIR, vedete [Firma digitale di un file AIR](#).

Creare un certificato digitale autofirmato

1. Fate clic sul pulsante Crea. Viene visualizzata la finestra di dialogo Crea certificato digitale autofirmato.
2. Impostate le opzioni Nome editore, Unità organizzativa, Nome organizzazione, Paese, Password e Conferma password. Per il paese potete selezionare un valore dal menu oppure inserire un codice di paese a due lettere non presente nel menu. Per un elenco di codici paese

validi, vedete http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Specificate il tipo di certificato.

L'opzione Tipo si riferisce al livello di sicurezza del certificato: 1024-RSA utilizza una chiave a 1024 bit (meno sicura), mentre 2048-RSA utilizza una chiave a 2048 bit (più sicura).

4. Salvate le informazioni in un file di certificato specificandolo nel campo Salva con nome o facendo clic sul pulsante Sfoglia per selezionarlo da una cartella.

5. Fate clic su OK.

6. Nella finestra di dialogo Firma digitale, immettete la password assegnata al punto 2 di questa procedura, quindi fate clic su OK.

Per fare in modo che Flash memorizzi la password utilizzata per la sessione corrente, fate clic su Ricorda la password per questa sessione.

Se l'opzione Indicazione data/ora è deselezionata quando fate clic su OK, una finestra di dialogo segnala che l'applicazione non potrà essere installata dopo la scadenza del certificato digitale. Se in risposta all'avviso fate clic su Sì, l'indicazione di data e ora viene disattivata. Se fate clic su No, l'opzione Indicazione data/ora viene selezionata e attivata automaticamente.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di un certificato digitale autofirmato, vedete [Firma digitale di un file AIR](#).

Potete anche creare un'applicazione AIR Intermediate (AIRI) priva di firma digitale. In questo caso, tuttavia, gli utenti non potranno installare l'applicazione sul desktop finché non viene aggiunta la firma digitale.

Preparare un pacchetto AIRI da firmare successivamente

- Nella scheda Firma, selezionate Prepara un file AIR Intermediate (AIRI) da firmare in seguito, quindi fate clic su OK.

Lo stato della firma digitale cambia per indicare che avete scelto di preparare un pacchetto AIRI che verrà firmato in seguito, e il pulsante Imposta diventa Cambia.

Se scegliete di firmare l'applicazione in seguito, dovrete utilizzare lo strumento da riga di comando ADT (Air Developer Tool) incluso in Flash Pro e nell'SDK di AIR. Per ulteriori informazioni, consultate [Creazione di applicazioni Adobe AIR](#).

Aggiungere o rimuovere una versione di AIR SDK

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere nuove release e versioni personalizzate di AIR SDK a Flash Pro. Dopo l'aggiunta, il nuovo SDK appare nell'elenco dei lettori di destinazione in Impostazioni pubblicazione.

Per aggiungere una nuova versione dell'SDK:

- Scaricate la nuova cartella AIR SDK.
- In Flash Pro, scegliete Aiuto > Gestisci AIR SDK.
- Nella finestra di dialogo Gestisci AIR SDK, fate clic sul pulsante più "+", quindi scegliete la cartella del nuovo AIR SDK. Fate clic su OK.
- Fare clic su OK nella finestra di dialogo AIR SDK.

Il nuovo SDK appare nell'elenco dei lettori di destinazione in Impostazioni pubblicazione. La versione minima accettabile del kit SDK deve essere successiva alla versione inclusa in Flash Pro.

Per rimuovere una versione dell'SDK:

- In Flash Pro, scegliete Aiuto > Gestisci AIR SDK.
- Nella finestra di dialogo Gestisci AIR SDK, selezionate l'SDK da rimuovere.
- Fate clic sul pulsante meno "-". Fate clic su OK.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Pubblicazione di applicazioni AIR for Android

[Creare un file Adobe AIR for Android](#)

[Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione AIR for Android](#)

[Creazione di applicazioni AIR for Android](#)

[Impostazioni linguistiche](#)

A partire da Professional CS5.5, potete pubblicare contenuti per Adobe® AIR™ for Android, un sistema operativo per dispositivi mobili di Google.

In questo articolo viene descritta la configurazione delle impostazioni di pubblicazione di AIR for Android in Flash Professional. Per informazioni complete sullo sviluppo di applicazioni Adobe AIR™, vedete [Creazione di applicazioni Adobe AIR](#).

Per informazioni sui requisiti hardware e software per le applicazioni AIR desktop e mobili, consultate la pagina [Requisiti di sistema di Adobe AIR](#).

Per consultare la documentazione AIR completa per gli sviluppatori, vedete i [materiali di riferimento su Adobe AIR](#).

Video ed esercitazioni

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare applicazioni AIR™ for Android in Flash Pro.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing an AIR for Android app](#) (6:13, Adobe TV)
- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Articolo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)

Nota: (solo per AIR 3.7) Compilazione di applicazioni solo con il runtime autonomo (Android)

Con AIR 3.7, se si compilano applicazioni AIR for Android per qualsiasi tipo di destinazione, il runtime AIR viene incorporato nell'applicazione. L'esperienza utente ne risulta migliorata, perché non è necessario scaricare il runtime AIR separatamente. Un effetto secondario potrebbe essere, tuttavia, un aumento delle dimensioni dell'app di circa 9 MB.

Flash Professional visualizza degli avvisi se un'applicazione AIR for Android è stata compilata utilizzando l'opzione Runtime condiviso.

Creare un file Adobe AIR for Android

[Torna all'inizio](#)

Potete creare documenti di Adobe AIR for Android in Flash tramite il comando File > Nuovo. Potete inoltre creare un file FLA ActionScript® 3.0 e convertirlo in un file AIR for Android tramite la finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.

Per creare un file AIR for Android, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete AIR for Android nella schermata introduttiva o nella finestra di dialogo Nuovo documento (File > Nuovo).
- Aprire un file FLA esistente e convertitelo in un file AIR for Android. Selezionate AIR for Android dal menu Destinazione nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione).

Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione AIR for Android

[Torna all'inizio](#)

Potete visualizzare l'anteprima di un file SWF Flash AIR for Android per verificare come apparirà nella finestra dell'applicazione AIR. L'anteprima è utile per visualizzare l'aspetto dell'applicazione senza dover creare un pacchetto e installare l'applicazione.

1. Verificate che l'opzione Destinazione della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione sia impostata su AIR for Android.
2. Selezionate Controllo > Prova filmato > Prova o premete Ctrl+Invio.

Se non avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo Impostazioni applicazione e programma di installazione, Flash genera un file descrittore dell'applicazione predefinito (*swfname-app.xml*). Flash crea il file nella stessa cartella in cui viene scritto il file SWF. Se invece avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo Impostazioni applicazione e programma di installazione, il file descrittore riflette tali impostazioni.

Per pubblicare un file AIR for Android, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo **Impostazioni pubblicazione**.
- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo **Impostazioni AIR for Android**.
- Scegliete **File > Pubblica**.
- Scegliete **File > Pubblica > Anteprima**.

Quando pubblicate un file AIR, Flash Pro crea un file SWF e un file descrittore dell'applicazione XML. Flash inserisce quindi copie di questi due file, insieme agli altri file che avete aggiunto all'applicazione, in un pacchetto di installazione AIR (*swfname.apk*).

Creazione di applicazioni AIR for Android

[Torna all'inizio](#)

Al termine dello sviluppo dell'applicazione, specificate le impostazioni per il file descrittore dell'applicazione AIR for Android e il file del programma di installazione necessari per la distribuzione. Flash Pro crea il file descrittore e il file del programma di installazione insieme al file SWF quando pubblicate un file AIR for Android.

Le impostazioni per questi file vengono specificate nella finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione**. Dopo aver creato un file AIR for Android, potete aprire questa finestra di dialogo dalla finestra di ispezione **Proprietà del documento**. Potete inoltre accedere a questa finestra dal pulsante **Impostazioni** del menu **Lettore** nella scheda **Flash** della finestra di dialogo **Impostazioni pubblicazione**.

Creare il file dell'applicazione Adobe AIR

1. In Flash, aprite il file FLA o il gruppo di file che compongono l'applicazione Adobe AIR.
2. Salvate il file FLA AIR for Android prima di aprire la finestra di dialogo **AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione**.
3. Selezionate **File > Impostazioni AIR for Android**.
4. Inserite le informazioni nella finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione**, quindi fate clic su **Pubblica**.

Quando fate clic sul pulsante **Pubblica**, vengono inseriti nel pacchetto i seguenti file:

- Il file SWF
- Il file descrittore dell'applicazione
- I file di icone dell'applicazione
- I file elencati nella casella di testo **File inclusi**

Nota: La pubblicazione di un'applicazione AIR for Android non riesce se il nome file specificato per il file FLA o SWF contiene caratteri a doppio byte.

La finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione** è suddivisa in quattro schede: **Generale**, **Distribuzione**, **Icone** e **Autorizzazioni**.

Impostazioni generali

La scheda **Generali** della finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione** contiene le opzioni seguenti:

File di output Il nome e la posizione del file AIR da creare quando si usa il comando **Pubblica**. L'estensione del nome file di output è **APK**.

Nome applicazione Nome utilizzato dal programma di installazione dell'applicazione AIR per generare il nome file e la cartella dell'applicazione. Il nome può contenere solo caratteri validi per i nomi di file o di cartella. Per impostazione predefinita, viene indicato il nome del file SWF.

ID applicazione Identifica l'applicazione con un ID univoco. Potete modificare l'ID predefinito se necessario. Non utilizzate spazi o caratteri speciali per l'ID. Gli unici caratteri validi sono 0-9, a-z, A-Z e . (punto), con una lunghezza da 1 a 212 caratteri. Il valore predefinito è `com.adobe.example.applicationName`.

Versione Opzionale. Specifica un numero di versione per l'applicazione. Il valore predefinito è 1.0.

Etichetta versione Opzionale. Una stringa che descrive la versione.

Rapporto Consente di selezionare **Verticale**, **Orizzontale** o **Orientamento automatico** per l'applicazione. Quando insieme a **Orientamento automatico** è selezionato **Automatico**, l'applicazione viene avviata sul dispositivo in base all'orientamento corrente.

Schermo intero Imposta l'applicazione per l'esecuzione in modalità a tutto schermo. Questa opzione è selezionata per impostazione predefinita.

Orientamento automatico Consente all'applicazione di passare dalla modalità di visualizzazione verticale a quella orizzontale, a seconda dell'orientamento corrente del dispositivo. Questa opzione è selezionata per impostazione predefinita.

Modalità rendering Consente di specificare il metodo utilizzato dal runtime AIR per eseguire il rendering del contenuto grafico. Le opzioni disponibili sono:

- Automatica - Rileva automaticamente e utilizza il metodo di rendering più veloce disponibile sul dispositivo host.
- CPU - Usa la CPU.
- GPU - Usa la GPU. Se la GPU non è disponibile, viene utilizzata la CPU.
- Diretta - Esegue il rendering mediante Stage3D. Questo è il metodo di rendering più veloce tra quelli disponibili.

Per un elenco dei processori che non supportano la modalità Diretta, vedete [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3](#).

File inclusi Specifica i file e le cartelle aggiuntivi da includere nel pacchetto dell'applicazione. Fate clic sul pulsante Più (+) per aggiungere dei file e sul pulsante della cartella per aggiungere delle cartelle. Per eliminare un file o una cartella dall'elenco, selezionatelo e fate clic sul pulsante Meno (-).

Per impostazione predefinita, il file descrittore dell'applicazione e il file SWF principale vengono aggiunti automaticamente all'elenco del pacchetto. Nell'elenco del pacchetto questi file sono visualizzati anche se non avete ancora pubblicato il file FLA di Adobe AIR. I file e le cartelle sono elencati senza alcuna gerarchia particolare. I file contenuti nelle cartelle non sono compresi nell'elenco, mentre i percorsi completi dei file sono indicati ma, se necessario, troncati.

Se avete aggiunto dei file di estensioni AIR native al percorso di libreria ActionScript, tali file appariranno anche in questo elenco.

I file di icone non sono inclusi nell'elenco. Quando Flash crea il pacchetto per i file, i file di icone vengono copiati in una cartella temporanea la cui posizione è relativa a quella del file SWF. Una volta terminata la creazione del pacchetto, Flash elimina la cartella.

Impostazioni di distribuzione

La scheda Distribuzione della finestra di dialogo AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare le impostazioni seguenti:

Certificato Il certificato digitale per l'applicazione. Potete selezionare un certificato esistente o crearne uno nuovo. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un certificato digitale, vedete Aggiunta di una firma all'applicazione. I certificati per le applicazioni Android devono avere un periodo di validità impostato su un minimo 25 anni.

Password La password per il certificato digitale selezionato.

Tipo di distribuzione Specifica il tipo di pacchetto da creare.

- L'impostazione Release dispositivo consente di creare pacchetti per il canale commerciale o qualsiasi altro mezzo di distribuzione, ad esempio un sito Web.
- L'impostazione Release emulatore permette di creare pacchetti per l'esecuzione del debug nel simulatore di dispositivi mobili.
- L'impostazione Debug consente di eseguire il debug sul dispositivo, inclusa l'impostazione di punti di interruzione in Flash e il debug in remoto dell'applicazione in esecuzione sul dispositivo Android. Potete anche scegliere l'interfaccia di rete e l'indirizzo IP da utilizzare nelle sessioni di debug.

Runtime AIR Specifica come deve comportarsi l'applicazione sui dispositivi sui quali non è già installato il runtime AIR.

- **Incorpora il runtime AIR nell'applicazione** aggiunge il runtime al pacchetto di installazione dell'applicazione in modo che non sia necessario scaricarlo. Di conseguenza, le dimensioni del pacchetto dell'applicazione risultano sensibilmente più grandi.
- **Scarica il runtime AIR da...** fa in modo che il pacchetto di installazione scarichi il runtime dalla posizione specificata durante l'installazione.

Dopo la pubblicazione Potete specificare se installare l'applicazione su un dispositivo Android attualmente connesso o avviare immediatamente l'applicazione dopo l'installazione.

Impostazioni relative alle icone

La scheda Icone della finestra di dialogo AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare un'icona per l'applicazione Android, che viene visualizzata quando installate l'applicazione e la eseguite nel runtime di AIR for Android. Potete specificare tre dimensioni differenti per l'icona (72, 48 e 36 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Le icone che scegliete per Android non devono corrispondere esattamente a queste dimensioni.

Per specificare un'icona, fate clic su una dimensione icona nella scheda Icone, quindi specificate il file che volete utilizzare per quella dimensione. I file devono essere in formato PNG (Portable Network Graphics).

Se per una dimensione dell'icona non specificate alcuna immagine, una delle immagini specificate viene ridimensionata in Adobe AIR per creare l'immagine mancante dell'icona.

Impostazioni delle autorizzazioni

La scheda Autorizzazioni consente di specificare a quali servizi e dati può accedere l'applicazione sul dispositivo.

- Per applicare un'autorizzazione, selezionate la relativa casella di controllo.
- Per vedere una descrizione di un'autorizzazione, fate clic sul nome dell'autorizzazione. La descrizione viene visualizzata sotto l'elenco delle autorizzazioni.
- Per gestire manualmente le autorizzazioni invece di utilizzare la finestra di dialogo, selezionate "Gestisci manualmente autorizzazioni e aggiunte manifest nel file descrittore dell'applicazione".

Impostazioni linguistiche

[Torna all'inizio](#)

Il riquadro Lingue consente di selezionare le lingue da associare all'applicazione nel negozio online delle applicazioni. Selezionando una lingua, potete permettere agli utenti del sistema operativo Android di quella lingua di scaricare la vostra applicazione. Tenete presente che queste impostazioni linguistiche non hanno alcun altro effetto sull'effettiva localizzazione dell'interfaccia utente dell'applicazione.

Se non selezionate alcuna lingua, l'applicazione viene pubblicata con tutte le lingue supportate. In questo modo potete evitare di selezionare ciascuna lingua individualmente. Le lingue elencate sono quelle supportate da Adobe AIR. Android potrebbe supportare anche altre lingue.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i file AI di Illustrator in Flash

[Informazioni sui file AI di Adobe Illustrator](#)

[Uso di Illustrator e Flash](#)

[Informazioni sull'importazione di file AI nella libreria di Flash](#)

[Importare file di Adobe Illustrator](#)

[Opzioni di importazione per oggetti Illustrator](#)

[Copiare e incollare tra Illustrator e Flash](#)

Informazioni sui file AI di Adobe Illustrator

[Torna all'inizio](#)

Flash Pro consente di importare file AI di Adobe® Illustrator® e, nella maggior parte dei casi, di conservare la possibilità di modificare le immagini e la fedeltà visiva delle stesse. L'Importatore file AI fornisce inoltre un elevato grado di controllo del modo in cui l'immagine viene importata in Flash Pro, permettendo di specificare la modalità di importazione di oggetti specifici in un file AI.

L'Importatore file AI di Flash Pro fornisce le seguenti funzionalità di base:

- Conservazione della possibilità di modificare gli effetti di Illustrator utilizzati più frequentemente sotto forma di filtri di Flash Pro.
- Conservazione della possibilità di modificare i metodi di fusione comuni a Flash Pro e Illustrator.
- Conservazione della fedeltà e della possibilità di modificare i riempimenti con gradiente.
- Mantenimento dell'aspetto dei colori RGB (rosso, verde, blu).
- Importazione dei simboli di Illustrator come simboli di Flash Pro.
- Conservazione del numero e della posizione dei punti di controllo Bézier.
- Conservazione della fedeltà delle maschere di clip.
- Conservazione della fedeltà dei tratti e dei riempimenti a motivo.
- Conservazione della trasparenza degli oggetti.
- Conversione dei livelli del file AI in livelli Flash Pro individuali, in fotogrammi chiave o in un singolo livello Flash Pro. Potete inoltre importare il file AI come un'unica immagine bitmap; in questo caso Flash Pro "appiattisce" (rasterizza) il file.
- Fornisce un flusso di lavoro ottimizzato tra Illustrator e Flash Pro. Una finestra di dialogo per la funzione di copia e incolla fornisce le impostazioni da applicare ai file AI che vengono incollati nello stage di Flash Pro.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come lavorare con Illustrator e Flash Pro: In alcuni video potrebbe essere mostrata l'area di lavoro di Flash Pro CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Pro CS5.

- [Exporting artboards to Flash \(Illustrator import\) \(5:53\)](#)
- [Design workflows with Creative Suite 4 \(InDesign, Illustrator, Flash\) \(3:34\)](#)
- [Usare efficientemente i simboli tra Illustrator e Flash \(CS3\) \(7:29\)](#)
- [Usare in modo efficiente il testo tra Illustrator e Flash \(CS3\) \(2:53\)](#)

Compatibilità tra Flash e Illustrator

Alcuni attributi visivi non sono importabili in modo accurato oppure in seguito all'importazione perdono la possibilità di essere ulteriormente modificati nell'ambiente di creazione di Flash Pro. L'Importatore file AI fornisce diverse opzioni con cui effettuare l'importazione e l'inserimento delle immagini mantenendo l'aspetto visivo e la possibilità di modificare le immagini. Tuttavia, alcuni attributi visivi non possono essere mantenuti. Le seguenti linee guida permettono di migliorare l'aspetto dei file AI importati in Flash Pro:

- Flash Pro supporta esclusivamente lo spazio colore RGB e non lo spazio colore CMYK, comunemente utilizzato per la stampa. Flash Pro può convertire le immagini CMYK in RGB; tuttavia, i colori vengono conservati meglio se vengono convertiti in RGB in Illustrator.
- Per conservare gli effetti AI ombra esterna, bagliore interno, bagliore esterno e sfocatura gaussiana come filtri modificabili di Flash Pro, Flash Pro importa l'oggetto a cui vengono applicati come un clip filmato Flash Pro. Se tentate di importare un oggetto con questi attributi come qualcosa di diverso da un clip filmato, visualizza un avviso di incompatibilità e consiglia di importare l'oggetto come un clip filmato.

Uso di Illustrator e Flash

[Torna all'inizio](#)

Potete passare la grafica di Illustrator all'ambiente di editing di Flash oppure direttamente in Flash Player. Potete copiare e incollare la grafica, salvare i file in formato SWF oppure esportare la grafica direttamente in Flash. Inoltre, Illustrator fornisce supporto per il testo dinamico e i simboli per clip video di Flash. Per un video sull'uso combinato di Flash e Illustrator, vedete www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_it.

Incollare grafica di Illustrator

Potete creare disegni complessi in Illustrator, quindi copiarli e incollarli in Flash in modo semplice, veloce e diretto.

Quando incollate la grafica di Illustrator in Flash, vengono conservati i seguenti attributi:

- Tracciati e forme
- Scalabilità
- Spessore delle tracce
- Definizioni delle sfumature
- Testo (compresi i caratteri OpenType)
- Immagini collegate
- Simboli
- Metodi di fusione

Inoltre, Illustrator e Flash supportano la grafica incollata nei seguenti modi:

- Quando selezionate interi livelli superiori nella grafica di Illustrator e li incollate in Flash, vengono conservati sia i livelli sia le relative proprietà (visibilità e blocco).
- I colori non RGB di Illustrator (CMYK, scala di grigi e personalizzati) vengono convertiti in RGB in Flash. I colori RGB vengono trasferiti senza modifiche.
- Quando importate o incollate la grafica di Illustrator, potete utilizzare diverse opzioni per conservare gli effetti (ad esempio, le ombre esterne sul testo) come filtri Flash.
- In Flash vengono conservate le maschere di Illustrator.

Esportazione di file SWF da Illustrator

Da Illustrator potete esportare file SWF che corrispondano alla qualità e alla compressione dei file SWF esportati da Flash.

Quando eseguite l'esportazione potete scegliere tra diversi predefiniti per assicurarvi un output ottimale; potete inoltre specificare la modalità di gestione di più tavole da disegno, simboli, livelli, testo e maschere. Ad esempio, potete specificare se i simboli di Illustrator vengono esportati come clip video o grafica oppure che vengano creati simboli SWF dai livelli Illustrator.

Importazione di file Illustrator in Flash

Quando desiderate creare layout completi in Illustrator, quindi importarli in Flash in un unico passaggio, potete salvare la grafica in formato Illustrator nativo (AI) e importarla, con la massima fedeltà, in Flash utilizzando i comandi File > Importa in stage o File > Importa in libreria di Flash.

Se il file Illustrator contiene più tavole da disegno, potete selezionare la tavola da disegno da importare dalla finestra di dialogo Importa di Flash, quindi specificate le impostazioni per tutti i livelli della tavola da disegno. Tutti gli oggetti della tavola da disegno selezionata possono essere importati come livelli o fotogrammi chiave singoli o multipli in Flash Pro.

Quando importate la grafica di Illustrator sotto forma di file AI, EPS o PDF, Flash conserva gli stessi attributi della grafica di Illustrator incollata. Inoltre, quando un file Illustrator importato contiene livelli, potete importarli in uno dei modi seguenti:

- Convertire i livelli Illustrator in livelli Flash
- Convertire i livelli Illustrator in fotogrammi Flash
- Convertire tutti i livelli Illustrator in un singolo livello Flash

Flusso di lavoro per i simboli

Il flusso di lavoro per i simboli in Illustrator è simile a quello in Flash.

Conversione testo Se il file AI contiene del testo, potete convertire il testo in:

- Testo modificabile
- Profilo vettoriale
- Immagine bitmap appiattita

Conversione livello Flash Pro CC consente di convertire i livelli del file AI importato in:

- File di bitmap singola appiattita
- Tracciati modificabili ed effetti

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Proprietà e collegamenti ai simboli Utilizzando il pannello dei simboli o il pannello di controllo potete assegnare facilmente nomi alle istanze dei simboli, interrompere i collegamenti tra istanze e simboli, scambiare un'istanza del simbolo con un'altra oppure creare una copia del simbolo. In Flash le funzioni di modifica nel pannello Libreria funzionano in modo simile.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Oggetti di testo statici, dinamici e di input

Quando esportate testo statico da Illustrator a Flash, in Flash il testo viene convertito in contorni. Inoltre, potete impostare il testo in Illustrator come testo dinamico. La funzione di testo dinamico consente di modificare il contenuto del testo a livello di programmazione in Flash, nonché di gestire facilmente i progetti che richiedono la localizzazione in più lingue.

In Illustrator, potete specificare i simboli oggetti di testo come testo statico, dinamico o di input. Gli oggetti di testo dinamico in Illustrator e Flash presentano proprietà simili. Ad esempio, entrambi utilizzano la crenatura che influisce su tutti i caratteri in un blocco di testo anziché sui singoli caratteri, entrambi eseguono l'anti-alias del testo allo stesso modo ed entrambi possono essere collegati a un file XML esterno contenente testo.

Informazioni sull'importazione di file AI nella libreria di Flash

[Torna all'inizio](#)

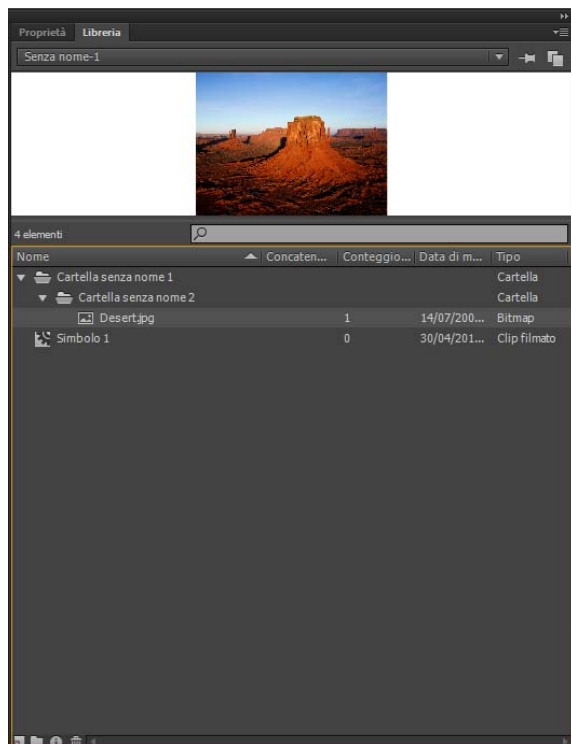
L'importazione di un file AI nella libreria prevede una procedura analoga all'importazione nello stage; tuttavia, in questo caso l'intero file incorporato come simbolo di Flash Pro. Il contenuto viene importato nella libreria e organizzato in base alla struttura di livelli e di raggruppamento del file di AI.

Quando importate un file AI nella libreria, la cartella principale utilizza il nome del file AI. Dopo l'importazione del file AI nella libreria potete modificare il nome della cartella principale o spostare i livelli al di fuori della cartella.

Nota: nel pannello Libreria i contenuti del file AI importato vengono ordinati alfabeticamente. Il raggruppamento gerarchico e la struttura delle cartelle restano invariati, ma vengono riordinati alfabeticamente nella libreria.

Quando convertite i livelli AI in fotogrammi chiave, il file AI viene importato come clip filmato; nella conversione dei livelli AI in livelli Flash o come unico livello Flash, il file AI viene invece importato come simbolo grafico. Il clip filmato o il simbolo grafico creato include tutto il contenuto del file AI importato nella linea temporale come se il contenuto fosse stato importato nello stage. Alla maggior parte dei clip filmato è associata una bitmap o un'altra risorsa. Per ridurre al minimo le possibilità di confusione e i conflitti di assegnazione dei nomi, queste risorse vengono conservate in una cartella Risorse collocata nella stessa cartella del clip filmato.

Nota: quando eseguite l'importazione nella libreria, i contenuti del file PSD vengono importati nella linea temporale del clip filmato e non nella linea temporale principale di Flash Pro.



Pannello Libreria dopo l'importazione di un file AI

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Preferenze di Importatore file AI

La finestra di dialogo Preferenze di Flash consente di impostare le preferenze di importazione per i file AI e per la finestra di dialogo Importatore file AI. Le preferenze specificate per l'importazione dei file AI hanno effetto sulle opzioni inizialmente inserite nella finestra di dialogo Importa documento Illustrator per i tipi di oggetto di Illustrator.

Nota: per ignorare le preferenze specificate per i diversi tipi di livello specificando ogni singolo oggetto, utilizzate la finestra di dialogo Importa

documento Illustrator. Selezionate il livello, l'oggetto o il gruppo per modificarne le opzioni di importazione e specificate le opzioni necessarie.

Generali Preferenze che influiscono sul funzionamento di Importatore AI durante l'importazione di file AI:

Mostra finestra di dialogo di importazione Specifica che la finestra di dialogo Importatore file AI viene visualizzata.

Escludi oggetti esterni all'area di ritaglio Esclude gli oggetti dell'area di lavoro di Illustrator che non rientrano nella tavola di disegno o nell'area di ritaglio.

Importa livelli nascosti Specifica l'importazione dei livelli nascosti per impostazione predefinita.

Importa testo come Consente di specificare le seguenti preferenze di importazione per gli oggetti testo:

Testo modificabile Specifica che il testo di Illustrator importato è testo Flash Pro modificabile. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo.

Profili vettoriali Converte il testo in tracciati vettoriali. Utilizzate questa opzione per conservare l'aspetto visivo del testo. Se importate il testo come clip filmato, è possibile che alcuni effetti visivi (ad esempio i metodi di fusione e i filtri non supportati) debbano essere sacrificati, ma gli attributi visivi quali il testo su tracciato vengono conservati. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati.

Nota: per conservare gli effetti ombra esterna, bagliore interno, bagliore esterno e sfocatura gaussiana applicati al testo di AI come filtri modificabili di Flash Pro, importate l'oggetto come un clip filmato selezionando **Crea importazione clip filmato**.

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del testo come visualizzato in Illustrator. Se vengono applicati filtri o altri effetti non compatibili con Flash Pro, l'importazione del testo come bitmap permette di mantenerne l'aspetto visivo. Il testo rasterizzato non è modificabile.

Crea clip filmato Specifica l'importazione degli oggetti testo all'interno del clip filmato. Per mantenere i metodi di fusione supportati, gli effetti di AI e una trasparenza inferiore al 100% tra Illustrator e Flash Pro, specificate l'importazione degli oggetti testo come clip filmato.

Importa tracciati come Consente di specificare le seguenti preferenze di importazione per i tracciati:

Tracciati modificabili Questa opzione permette di creare un tracciato vettoriale modificabile. Le caratteristiche supportate per metodi di fusione, effetti e trasparenza degli oggetti vengono conservate, ma gli attributi non supportati in Flash Pro vengono scartati.

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il tracciato convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del tracciato come visualizzato in Illustrator. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Crea clip filmato Specifica l'importazione degli oggetti tracciato all'interno del clip filmato.

Immagini Consente di specificare le preferenze di importazione per le immagini:

Appiattisci le bitmap per mantenere l'aspetto Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap, in modo da mantenere l'aspetto dei metodi di fusione e degli effetti non supportati in Flash Pro. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Crea clip filmato Specifica l'importazione delle immagini all'interno del clip filmato.

Gruppi Consente di specificare le preferenze di importazione per i gruppi:

Importa come bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il gruppo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto degli oggetti come visualizzati in Illustrator. Dopo che un gruppo è stato convertito in bitmap, gli oggetti in esso contenuti non possono essere selezionati o rinominati.

Crea clip filmato Questa opzione permette di incorporare tutti gli oggetti del gruppo in un unico clip filmato.

Livelli Consente di specificare le preferenze di importazione per i livelli:

Importa come bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il livello convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto degli oggetti come visualizzati in Illustrator.

Crea clip filmato Questa opzione permette di incorporare il livello in un clip filmato.

Registrazione clip filmato Specifica un punto di registrazione globale per i filmati che vengono creati. Questa impostazione si applica al punto di registrazione per tutti i tipi di oggetto. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo Importatore file AI in base al singolo oggetto; quella indicata è l'impostazione iniziale per tutti i tipi di oggetto. Per maggiori informazioni sulla registrazione dei clip filmato, vedete [Modificare i simboli](#).

Importare file di Adobe Illustrator

[Torna all'inizio](#)

Quando desiderate creare layout completi in Illustrator e quindi importarli in Flash in un unico passaggio, potete salvare la grafica in formato Illustrator nativo (AI) e importarla, con la massima fedeltà, in Flash utilizzando i comandi **File > Importa in stage** o **File > Importa in libreria di Flash**.

Se il file Illustrator contiene più tavole da disegno, potete selezionare la tavola da disegno da importare dalla finestra di dialogo **Importa di Flash**,

quindi specificate le impostazioni per tutti i livelli della tavola da disegno. Tutti gli oggetti della tavola da disegno selezionata possono essere importati come livelli o fotogrammi chiave singoli o multipli in Flash Pro.

Quando importate la grafica di Illustrator sotto forma di file AI, EPS o PDF, Flash conserva gli stessi attributi della grafica di Illustrator incollata. Inoltre, quando un file Illustrator importato contiene livelli, potete importarli in uno dei modi seguenti:

- Convertire i livelli Illustrator in livelli Flash
- Convertire i livelli Illustrator in fotogrammi Flash
- Convertire tutti i livelli Illustrator in un singolo livello Flash

Flusso di lavoro per i simboli

Il flusso di lavoro per i simboli in Illustrator è simile a quello in Flash.

Conversione testo

Se il file AI contiene del testo, potete convertire il testo in:

- Testo modificabile
- Profilo vettoriale
- Immagine bitmap appiattita

Conversione livello

Flash Pro CC consente di convertire i livelli del file AI importato in:

- File di bitmap singola appiattita
- Tracciati modificabili ed effetti

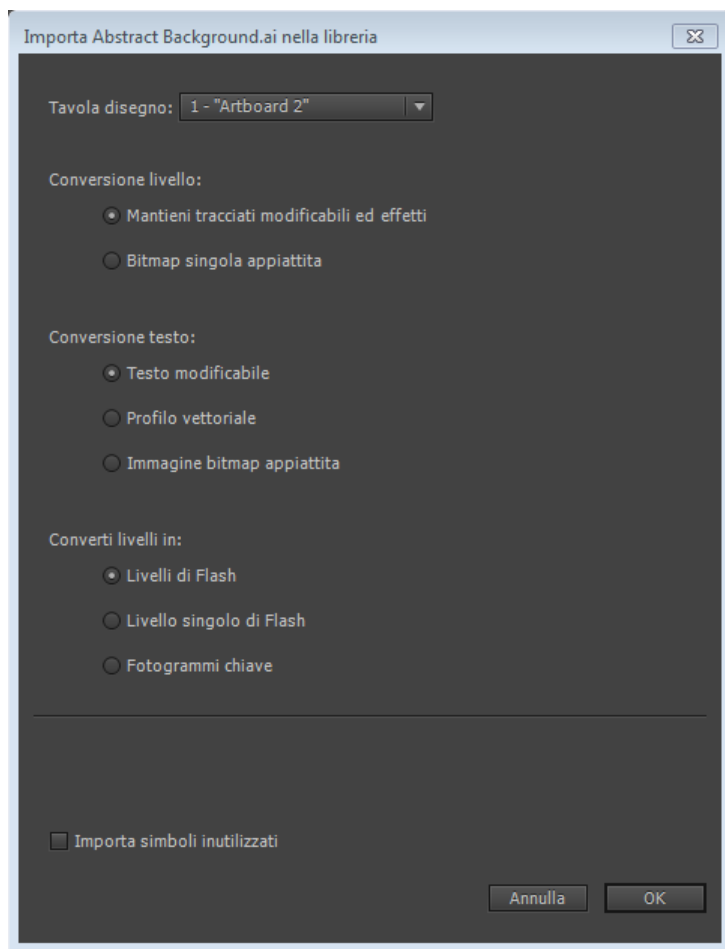
***(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)* Proprietà e collegamenti ai simboli**

Utilizzando il pannello dei simboli o il pannello di controllo potete assegnare facilmente nomi alle istanze dei simboli, interrompere i collegamenti tra istanze e simboli, scambiare un'istanza del simbolo con un'altra oppure creare una copia del simbolo. In Flash le funzioni di modifica nel pannello Libreria funzionano in modo simile.

***(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)* Oggetti di testo statici, dinamici e di input**

Quando esportate testo statico da Illustrator a Flash, in Flash il testo viene convertito in contorni. Inoltre, potete impostare il testo in Illustrator come testo dinamico. La funzione di testo dinamico consente di modificare il contenuto del testo a livello di programmazione in Flash, nonché di gestire facilmente i progetti che richiedono la localizzazione in più lingue.

In Illustrator, potete specificare i simboli oggetti di testo come testo statico, dinamico o di input. Gli oggetti di testo dinamico in Illustrator e Flash presentano proprietà simili. Ad esempio, entrambi utilizzano la crenatura che influisce su tutti i caratteri in un blocco di testo anziché sui singoli caratteri, entrambi eseguono l'anti-alias del testo allo stesso modo ed entrambi possono essere collegati a un file XML esterno contenente testo.



Finestra di dialogo Importatore file AI di Adobe Illustrator

1. Selezionate File > Importa nello stage o Importa nella libreria.
2. Accedete al file AI da importare, selezionatelo e fate clic su OK. Viene visualizzata la finestra di dialogo Importa documento Illustrator nello stage o la finestra di dialogo Importa documento Illustrator nella libreria.

Questa finestra di dialogo fornisce opzioni per l'importazione del file di Illustrator. Le opzioni disponibili variano in base ai tipi di oggetti presenti nel file di Illustrator che state importando.

3. (Facoltativo) Per generare un elenco di elementi del file AI incompatibili con Flash Pro, fate clic su Rapporto incompatibilità. Il pulsante Rapporto incompatibilità viene visualizzato soltanto se nel file AI sono presenti incompatibilità con Flash Pro.

In Rapporto incompatibilità vengono esaminate le possibili incompatibilità tra Illustrator e Flash Pro. Tuttavia, l'area Opzioni di importazione (a fianco del pulsante Avviso) della finestra di dialogo dell'Importatore file AI mostra consigli su come ottenere la massima compatibilità per ogni elemento incompatibile.

Nel Rapporto incompatibilità è inclusa una casella di controllo Applica impostazioni di importazione consigliate. Se selezionata, Flash Pro applica automaticamente le opzioni di importazione consigliate a qualsiasi oggetto incompatibile presente all'interno del file AI. Le eccezioni si verificano quando il documento AI è di dimensioni maggiori di quanto supportato da Flash Pro e quando il documento AI utilizza la modalità CMYK. Per correggere queste incompatibilità, riaprite il documento in Illustrator CS 3 e regolate le dimensioni del documento oppure modificate la modalità colore in RGB.

4. In Converti livelli in, selezionate una delle opzioni seguenti:

Livelli di Flash Converte ogni livello del documento importato in un livello del documento Flash.

Fotogrammi chiave Converte ogni livello del documento importato in un fotogramma chiave del documento Flash.

Livello singolo di Flash Converte tutti i livelli del documento importato in un unico livello del documento Flash Pro.

5. Selezionate le opzioni appropriate per la conversione del testo e dei livelli.
6. Fate clic su OK.

I livelli gestiscono tutti gli elementi che compongono le immagini di Illustrator. Per impostazione predefinita, tutti gli elementi sono organizzati in un unico livello principale. Potete importare tutti gli elementi di un determinato livello principale come una bitmap su un unico livello, oppure selezionare ogni singolo oggetto e specificare opzioni di importazione specifiche per il tipo di oggetto in questione (testo, tracciato, gruppo e così via). L'Importatore file AI fornisce opzioni per la selezione di livelli nell'immagine che state importando e per l'impostazione di opzioni di importazione individuali basate sulla conservazione dell'aspetto visivo di un oggetto o della possibilità di modificare l'oggetto in Flash Pro.

Correzione degli effetti grafici incompatibili

1. Per creare un rapporto di incompatibilità, fate clic su Rapporto incompatibilità. Il pulsante rapporto di incompatibilità riporta gli elementi del file AI incompatibili con Flash Pro.
2. Selezionate Modifica le impostazioni di importazione per risolvere le incompatibilità. Potete correggere automaticamente molte incompatibilità esistenti tra Illustrator e Flash Pro utilizzando il rapporto di incompatibilità e i consigli di importazione contenuti nell'area Opzioni di importazione della finestra di dialogo Importa documento Illustrator.

Selezionare singoli oggetti

1. Selezionate l'oggetto per il quale specificare le opzioni di importazione. Gli oggetti di Illustrator che potete selezionare comprendono livelli, gruppi, tracciati singoli, testo e immagini.
2. Esaminare le opzioni di importazione disponibili per il tipo di oggetto selezionato nella sezione della finestra di dialogo relativa alle opzioni per gli oggetti. Prendete nota di eventuali incompatibilità elencate e della correzione consigliata per l'importazione dell'oggetto.
3. Selezionate le opzioni di importazione desiderate e selezionate un altro oggetto per il quale specificare le opzioni di importazione, oppure fate clic su OK.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Selezione dei livelli

Nel pannello Livelli sono elencati gli oggetti contenuti in un documento. Per impostazione predefinita, ogni documento di Illustrator contiene almeno un livello e ogni oggetto contenuto in un determinato file viene elencato in tale livello.

Se un elemento del pannello Livelli contiene altri elementi, viene visualizzato un triangolo accanto al nome di ciascun elemento. Per visualizzare o nascondere il contenuto, fate clic sul triangolo. Se non compare alcun triangolo, significa che il livello non contiene elementi aggiuntivi.

Nota: potete espandere o comprimere tutti i gruppi e i livelli utilizzando il menu di scelta rapida di Importatore file AI. Fate clic con il pulsante destro del mouse per visualizzare il menu di scelta rapida, quindi selezionate Espandi tutto o Comprimi tutto.

Colonna di selezione Permette di specificare se gli elementi sono o meno selezionati per l'importazione. Se è selezionata l'opzione Modifica, potete selezionare il livello corrispondente e specificare le opzioni di importazione; se l'opzione Modifica non è selezionata, il livello è disabilitato e non potete specificare alcuna impostazione di importazione per gli elementi di tale livello.

Colonna Tipo oggetto Un'icona indica di che tipo sarà l'oggetto Flash Pro collocato in tale livello una volta importato; se si tratta di un oggetto visibile, l'icona indica che l'elemento è stato selezionato. I tipi di oggetto sono:

- Testo 
- Path 
- Gruppo 
- Clip filmato 
- Simbolo grafico 
- Immagine 

Opzioni di importazione del testo

Flash Pro consente di importare il testo come testo modificabile, profili vettoriali o come bitmap su un unico livello. Per mantenere i metodi di fusione supportati, gli effetti di AI e una trasparenza inferiore al 100% tra Illustrator e Flash Pro, utilizzate Importa testo come clip filmato.

L'importazione del testo come clip filmato permette di conservare la possibilità di modificare gli effetti visivi compatibili.

Testo modificabile Per impostazione predefinita, il testo di Illustrator viene impostato come testo di Flash Pro modificabile. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo.

Profili vettoriali Converte il testo in tracciati vettoriali. Utilizzate questa opzione per conservare l'aspetto visivo del testo. Se importate il testo come clip filmato, è possibile che alcuni effetti visivi (ad esempio i metodi di fusione e i filtri non supportati) debbano essere sacrificati, ma gli attributi visivi quali il testo su tracciato vengono conservati. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati.

Nota: per conservare gli effetti ombra esterna, bagliore interno, bagliore esterno e sfocatura gaussiana applicati al testo di AI come filtri modificabili di Flash Pro, importate l'oggetto come un clip filmato selezionando Crea importazione clip filmato.

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del testo come visualizzato in Illustrator. Se vengono applicati filtri o altri effetti non compatibili con Flash Pro, l'importazione del testo come bitmap permette di

mantenerne l'aspetto visivo. Il testo rasterizzato non è modificabile.

Opzioni di importazione dei tracciati

Un tracciato è una linea disegnata in Illustrator. Un tracciato può essere aperto, come un arco, o chiuso, come un cerchio. In un tracciato aperto i punti di ancoraggio iniziali e finali sono detti punti terminali. È possibile importare i tracciati modificabili in Flash Pro, ma se al tracciato vengono applicati determinati metodi di fusione, filtri o altri effetti, essi potrebbero non essere compatibili con Flash Pro.

Bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il tracciato convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del tracciato come visualizzato in Illustrator. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Tracciato modificabile Questa opzione permette di creare un tracciato vettoriale modificabile. Le caratteristiche supportate per metodi di fusione, effetti e trasparenza degli oggetti vengono conservate, ma gli attributi non supportati in Flash Pro vengono scartati.

Opzioni di importazione delle immagini

Le immagini bitmap rappresentano il supporto elettronico più diffuso per le immagini a tono continuo, come ad esempio le fotografie o i dipinti digitali. Illustrator crea gli effetti bitmap utilizzando filtri, effetti e stili grafici. Nonostante molti di questi effetti siano compatibili con Flash Pro, è possibile che alcuni di essi debbano essere convertiti in un unico livello (rasterizzati) per conservarne l'aspetto visivo.

Nota: se un file raster di Illustrator è collegato, soltanto i formati JPEG, GIF o PNG vengono importati con la conservazione del formato nativo. Tutti gli altri tipi di file vengono convertiti nel formato PNG in Flash Pro. Inoltre, la conversione nel formato PNG dipende dalla versione di QuickTime® installata nel computer.

Appiattisci le bitmap per mantenere l'aspetto Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap, in modo da mantenere l'aspetto dei metodi di fusione e degli effetti non supportati in Flash Pro. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Crea clip filmato Questa opzione permette di importare le immagini di Illustrator come clip filmato.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Opzioni di importazione dei gruppi

I gruppi sono raccolte di oggetti grafici che vengono trattati come una singola unità. In questo modo potete spostare o trasformare più oggetti senza modificarne i singoli attributi o posizioni. Ad esempio, potete raggruppare gli oggetti nel disegno di un logo per spostarli e ridimensionarli come una sola entità. I gruppi possono anche essere nidificati, ovvero raggruppati in altri oggetti o gruppi per formare gruppi di dimensioni maggiori.

I gruppi sono visualizzati come elementi <Gruppo> nel pannello Importazione. Se un elemento di un gruppo contiene altri elementi, viene visualizzato un triangolo accanto al nome di ciascun elemento. Per visualizzare o nascondere il contenuto del gruppo, fate clic sul triangolo. Se non compare alcun triangolo, significa che l'elemento non contiene elementi aggiuntivi.

Importa come bitmap Questa opzione permette di rasterizzare il gruppo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto degli oggetti come visualizzati in Illustrator. Dopo che un gruppo è stato convertito in bitmap, gli oggetti in esso contenuti non possono essere selezionati o rinominati.

Crea clip filmato Questa opzione permette di incorporare tutti gli oggetti del gruppo in un unico clip filmato.

Copiare e incollare tra Illustrator e Flash

[Torna all'inizio](#)

Se copiate e incollate (o trasferite mediante trascinamento) immagini tra Illustrator e Flash Pro, viene visualizzata la finestra di dialogo Incolla, che fornisce opzioni di importazione per il file AI che state copiando (o incollando).

Incolla come bitmap Appiattisce l'immagine che si sta copiando inserendola in un singolo oggetto bitmap.

Incolla utilizzando le preferenze di Importatore file AI Permette di importare il file utilizzando l'impostazione di importazione dei file AI specificata nelle preferenze di Flash Pro (Modifica > Preferenze).

Applica impostazioni di importazione consigliate e risolvi incompatibilità Abilitata per impostazione predefinita quando è selezionata l'opzione Incolla utilizzando le preferenze di Importatore file AI. Questa opzione permette di correggere automaticamente eventuali incompatibilità rilevate nel file AI.

Mantieni livelli Abilitata per impostazione predefinita quando è selezionata l'opzione Incolla utilizzando le preferenze di Importatore file AI. Questa opzione permette di specificare che i livelli del file AI vengano convertiti in livelli di Flash Pro (opzione corrispondente alla scelta del comando Converti livelli in Livelli nella finestra di dialogo Importa documento Illustrator). Se questa opzione è deselezionata, tutti i livelli vengono convertiti in un unico livello.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Grafica 3D

Informazioni sulla grafica tridimensionale in Flash

[Spostare oggetti nello spazio 3D](#)

[Ruotare gli oggetti nello spazio 3D](#)

[Regolare l'angolo di prospettiva](#)

[Regolare il fuoco prospettico](#)

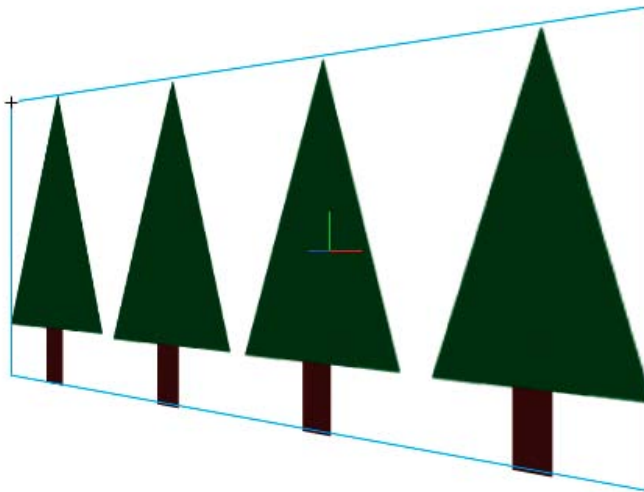
Informazioni sulla grafica tridimensionale in Flash

[Torna all'inizio](#)

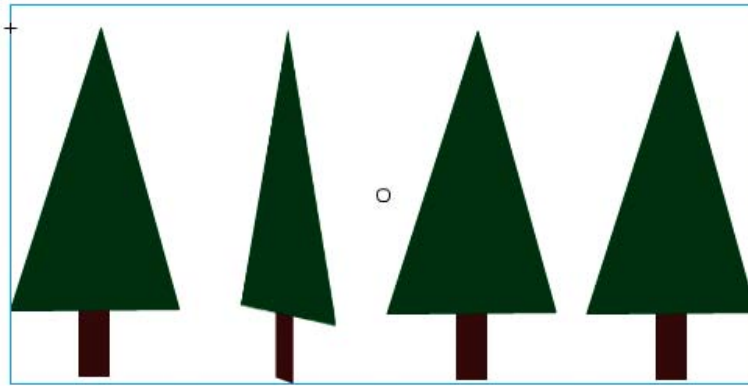
Flash Professional consente di creare effetti tridimensionali mediante lo spostamento e la rotazione dei clip filmato nello spazio tridimensionale sullo stage. Flash Professional rappresenta lo spazio tridimensionale includendo un asse Z nelle proprietà di ogni singola istanza di clip filmato. Per aggiungere gli effetti di prospettiva tridimensionale alle istanze di clip filmato, potete spostare le istanze lungo il loro asse x o ruotarle sull'asse x o y utilizzando gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D. Nella terminologia 3D, lo spostamento di un oggetto nello spazio tridimensionale viene definito traslazione e la rotazione di un oggetto nello spazio tridimensionale è definita trasformazione. Dopo avere applicato uno di questi effetti a un clip filmato, Flash Professional lo considera un clip filmato 3D e, ogni volta che lo selezionate, viene visualizzato un indicatore di assi a colori sovrapposto al clip filmato.

Per fare in modo che un oggetto appaia più vicino o più lontano, spostatelo lungo l'asse Z mediante lo strumento Traslazione 3D o la finestra di ispezione Proprietà. Per dare l'impressione che l'oggetto si trovi a una certa angolazione, ruotate il clip filmato attorno al suo asse Z mediante lo strumento Rotazione 3D. L'utilizzo combinato di questi strumenti consente di creare effetti prospettici realistici.

Gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D consentono di manipolare gli oggetti nello spazio tridimensionale globale o locale. Lo spazio tridimensionale globale è lo spazio dello stage. Le trasformazioni e traslazioni globali quindi sono relative allo stage. Lo spazio tridimensionale locale, al contrario, è lo spazio del clip filmato. Le trasformazioni e le traslazioni locali sono relative allo spazio del clip filmato. Ad esempio, se avete un clip filmato contenente diversi clip filmato nidificati, le trasformazioni 3D locali dei clip filmato nidificati sono relative all'area di disegno all'interno del clip filmato contenitore. La modalità predefinita degli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D è globale. Per utilizzarli in modalità locale, fate clic sul pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.



Stage con un clip filmato ruotato nello spazio 3D globale.



Stage con un clip filmato contenente un clip filmato nidificato ruotato nello spazio 3D locale.

Utilizzando le proprietà 3D delle istanze dei clip filmato nel file FLA, potete creare una varietà di effetti grafici senza duplicare i clip filmato nella libreria. Tuttavia, quando modificate un clip filmato della libreria, le trasformazioni e traslazioni 3D che sono state applicate non sono visibili. Quando modificate i contenuti di un clip filmato, sono visibili solo le trasformazioni 3D dei clip filmato nidificati.

Nota: dopo che avete aggiunto una trasformazione 3D a un'istanza di clip filmato, il relativo simbolo di clip filmato principale non può essere modificato con il comando *Modifica in posizione*.

Se lo stage contiene oggetti tridimensionali, potete aggiungere determinati effetti tridimensionali a tutti gli oggetti come gruppo regolando le proprietà *Angolo prospettiva* e *Fuoco prospettico* del file FLA. La proprietà *Angolo prospettiva* ha l'effetto di avvicinare la visualizzazione dello stage. La proprietà *Fuoco prospettico* ha un effetto di panoramica sugli oggetti 3D che si trovano sullo stage. Queste impostazioni influenzano solo l'aspetto dei clip filmato a cui sono state applicate la trasformazione o la traslazione 3D.

Nello strumento di creazione di Flash Professional, è possibile controllare un solo punto di visualizzazione, o camera. La visualizzazione camera del file FLA è uguale alla visualizzazione dello stage. Ogni file FLA ha una sola impostazione *Angolo prospettiva* e *Fuoco prospettico*.

Per utilizzare le funzionalità 3D di Flash Professional, le impostazioni di pubblicazione del file FLA devono essere impostate su Flash Player 10 e ActionScript 3.0. Solo le istanze di clip filmato possono essere ruotate o traslate lungo l'asse Z. Mediante ActionScript sono disponibili alcune funzionalità 3D, ad esempio fuochi prospettici multipli e videocamere distinte per ogni clip filmato, che non sono invece disponibili direttamente nell'interfaccia utente di Flash Professional. Con ActionScript 3.0, potete applicare proprietà 3D agli oggetti, quali testo, componenti di riproduzione FLV e pulsanti, oltre ai clip filmato.

Nota: gli strumenti 3D non possono essere usati con gli oggetti su livelli maschera e i livelli contenenti oggetti 3D non possono essere usati come livelli maschera. Per ulteriori informazioni sui livelli maschera, vedete *Uso dei livelli maschera*.

Altro materiale di riferimento

Le risorse seguenti forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso della grafica 3D in Flash Professional:

Esercitazioni video:

- [Working with 3D art \(5:02\)](#) (Adobe.com)
- [Flash Downunder – 3D rotation and 3D translation \(25:50\)](#) (Adobe.com)
- [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#) (Adobe.com)

Articoli:

- Mariko Ogawa ha scritto un articolo dettagliato intitolato [Exploring the new 3D features in Flash Professional](#) (Esplorazione delle nuove funzioni 3D di Flash Professional) nel Centro per sviluppatori di Adobe Flash. L'articolo descrive l'uso degli strumenti 3D, l'animazione delle proprietà 3D e l'uso del 3D in ActionScript 3.0.

Spostare oggetti nello spazio 3D

[Torna all'inizio](#)

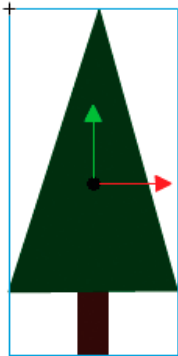
Potete spostare le istanze di clip filmato nello spazio 3D mediante lo strumento *Traslazione 3D*. Quando selezionate un clip filmato mediante lo strumento, i suoi tre assi, X, Y e Z vengono visualizzati nello stage sopra l'oggetto. L'asse X è rosso, l'asse Y è verde e l'asse Z è blu.

La modalità predefinita dello strumento *Traslazione 3D* è globale. Spostare un oggetto nello spazio 3D globale equivale a spostare l'oggetto relativamente allo stage. Spostare un oggetto nello spazio 3D locale equivale a spostare l'oggetto relativamente al suo eventuale clip filmato

principale. Per cambiare la modalità dello strumento Traslazione 3D da globale a locale e viceversa, selezionate lo strumento Traslazione 3D e fate clic sul pulsante Globale di tipo selezionato/non selezionato nella sezione Opzioni del pannello Strumenti. Per passare provvisoriamente dalla modalità globale a quella locale, tenete premuto il tasto D e trascinate lo strumento Traslazione 3D.

Gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione occupano lo stesso spazio nel pannello Strumenti. Fate clic e tenete premuta l'icona attiva dello strumento 3D nel pannello Strumenti per selezionare lo strumento 3D non attivo.

Per impostazione predefinita, gli oggetti selezionati a cui viene applicata una traslazione 3D vengono visualizzati con una sovrapposizione dell'asse 3D. Questa sovrapposizione può essere disattivata nella sezione Generale delle Preferenze di Flash.



Sovrapposizione dello strumento Traslazione 3D.

Nota: la modifica della posizione dell'asse z di un clip filmato 3D dà l'impressione che venga modificata anche la posizione x e y del clip filmato. Ciò è dovuto al fatto che il movimento lungo l'asse z segue le invisibili linee prospettiche che si irradiano dal fuoco prospettico 3D (impostato nella finestra di ispezione Proprietà dell'istanza del simbolo 3D) verso i bordi dello stage.

Spostare un singolo oggetto nello spazio 3D

1. Selezionate lo strumento Traslazione 3D  nel pannello Strumenti (o premete il tasto G per selezionarlo).
2. Impostate lo strumento in modalità Locale o Globale.

Accertatevi che lo strumento sia nella modalità desiderata verificando lo stato del pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale della sezione Opzioni del pannello Strumenti. Fate clic sul pulsante o premete il tasto D per cambiare la modalità.

3. Selezionate un clip filmato con lo strumento Traslazione 3D .
4. Per spostare l'oggetto mediante trascinamento con lo strumento, spostate il puntatore sui controlli degli assi X, Y o Z. Il puntatore cambia a seconda del controllo su cui si trova.

I controlli degli assi X e Y sono rappresentati dalle punte delle frecce sui singoli assi. Trascinate uno di questi controlli nella direzione della relativa freccia per spostare l'oggetto lungo l'asse selezionato. Il controllo dell'asse Z è il punto nero che si trova al centro del clip filmato. Trascinate il controllo Z verso l'alto o verso il basso per spostare l'oggetto sull'asse Z.

5. Per spostare l'oggetto mediante la finestra di ispezione Proprietà, immettete un valore per X, Y o Z nella sezione Posizione e vista 3D della finestra di ispezione Proprietà.

Quando un oggetto viene spostato sull'asse Z, le sue dimensioni cambiano. Le dimensioni sono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà sotto forma di valori Larghezza e Altezza nella sezione Posizione e vista 3D della finestra. Questi valori sono di sola lettura.

Spostare una selezione di più oggetti nello spazio 3D

Quando selezionate più clip filmato, potete spostare uno degli oggetti selezionati con lo strumento Traslazione 3D  e gli altri si sposteranno allo stesso modo.

- Per spostare ogni oggetto del gruppo allo stesso modo nello spazio 3D globale, impostate lo strumento Traslazione 3D sulla modalità Globale e trascinate uno degli oggetti mediante i controlli degli assi. Fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc su uno degli oggetti selezionati per spostare i controlli degli assi verso quell'oggetto.
- Per spostare ogni oggetto del gruppo allo stesso modo nello spazio 3D locale, impostate lo strumento Traslazione 3D sulla modalità Locale e trascinate uno degli oggetti mediante i controlli degli assi. Fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc su uno degli oggetti selezionati per spostare i controlli degli assi verso quell'oggetto.

Potete anche spostare i controlli degli assi al centro della selezione multipla facendo doppio clic sul controllo dell'asse Z. Fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc su uno degli oggetti selezionati per spostare i controlli degli assi verso quell'oggetto.

Ruotare gli oggetti nello spazio 3D

[Torna all'inizio](#)

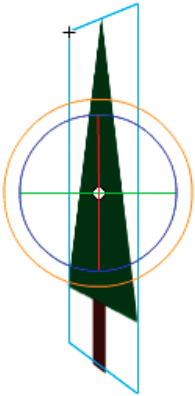
Potete ruotare le istanze di clip filmato nello spazio 3D mediante lo strumento Rotazione 3D . Sopra gli oggetti selezionati sullo stage viene visualizzato un controllo di rotazione 3D. Il controllo X è rosso, il controllo Y è verde e il controllo Z è blu. Utilizzate il controllo di rotazione libera

arancione per eseguire una rotazione contemporanea sugli assi X e Y.

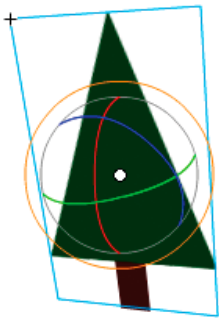
La modalità predefinita dello strumento Rotazione 3D è globale. Ruotare un oggetto nello spazio 3D globale equivale a spostare l'oggetto relativamente allo stage. Ruotare un oggetto nello spazio 3D locale equivale a spostare l'oggetto relativamente al suo eventuale clip filmato principale. Per cambiare la modalità dello strumento Rotazione 3D da globale a locale e viceversa, selezionate lo strumento Rotazione 3D e fate clic sul pulsante Globale di tipo selezionato/non selezionato nella sezione Opzioni del pannello Strumenti. Per passare provvisoriamente dalla modalità globale a quella locale, tenete premuto il tasto D e trascinate lo strumento Rotazione 3D.

Gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D occupano lo stesso spazio nel pannello Strumenti. Fate clic e tenete premuta l'icona attiva dello strumento 3D nel pannello Strumenti per selezionare lo strumento 3D non attivo.

Per impostazione predefinita, gli oggetti selezionati a cui viene applicata una rotazione 3D vengono visualizzati con una sovrapposizione dell'asse 3D. Questa sovrapposizione può essere disattivata nella sezione Generale delle Preferenze di Flash.



Sovrapposizione dello strumento Rotazione 3D globale.



Sovrapposizione dello strumento Rotazione 3D locale.

Ruotare un singolo oggetto nello spazio 3D

1. Selezionate lo strumento Rotazione 3D  nel pannello Strumenti (oppure premete il tasto W).

Accertatevi che lo strumento sia nella modalità desiderata verificando lo stato del pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale della sezione Opzioni del pannello Strumenti. Fate clic sul pulsante o premete il tasto D per cambiare la modalità tra locale e globale.

2. Selezionate un clip filmato nello stage.

I controlli di Rotazione 3D vengono visualizzati sovrapposti all'oggetto selezionato. Se i controlli sono visualizzati in una posizione diversa, fate doppio clic sul punto centrale del controllo per spostarlo sull'oggetto selezionato.

3. Posizionate il puntatore sopra uno dei 4 controlli degli assi di rotazione.

Il puntatore cambia a seconda del controllo su cui si trova.

4. Trascinate uno dei controlli degli assi per ottenere la rotazione attorno a tale asse, oppure trascinate il controllo di rotazione libera (cerchio arancione esterno) per ruotare contemporaneamente X e Y.

Trascinate il controllo dell'asse X verso sinistra o verso destra in modo da ruotare attorno all'asse X. Trascinate il controllo Y verso l'alto o verso il basso in modo da ruotare attorno all'asse Y. Trascinate il controllo dell'asse Z in un movimento circolare in modo da ruotare attorno all'asse Z.

5. Per riposizionare il punto centrale del controllo di rotazione relativamente al clip filmato, trascinate il punto centrale. Per vincolare il movimento del punto centrale a incrementi di 45°, premete il tasto Maiusc mentre trascinate.

Spostando il punto centrale del controllo di rotazione, potete controllare l'effetto della rotazione sull'oggetto e sul suo aspetto. Fate doppio clic sul punto centrale in modo da spostarlo nuovamente al centro del clip filmato selezionato.

La posizione del punto centrale del controllo di rotazione per l'oggetto selezionato viene visualizzata nel pannello Trasforma sotto forma di proprietà Punto centrale 3D. Nel pannello Trasforma è possibile modificare la posizione del punto centrale.

Ruotare una selezione di più oggetti nello spazio 3D

1. Selezionate lo strumento Rotazione 3D  nel pannello Strumenti (oppure premete il tasto W).

Accertatevi che lo strumento sia nella modalità desiderata verificando lo stato del pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale della sezione Opzioni del pannello Strumenti. Fate clic sul pulsante o premete il tasto D per cambiare la modalità tra locale e globale.

2. Selezionate più clip filmato sullo stage.

I controlli della Rotazione 3D vengono visualizzati sovrapposti all'ultimo oggetto selezionato.

3. Posizionate il puntatore sopra uno dei 4 controlli degli assi di rotazione.

Il puntatore cambia a seconda del controllo su cui si trova.

4. Trascinate uno dei controlli degli assi per ottenere la rotazione attorno a tale asse, oppure trascinate il controllo di rotazione libera (cerchio arancione esterno) per ruotare contemporaneamente X e Y.

Trascinate il controllo dell'asse X verso sinistra o verso destra in modo da ruotare attorno all'asse X. Trascinate il controllo Y verso l'alto o verso il basso in modo da ruotare attorno all'asse Y. Trascinate il controllo dell'asse Z in un movimento circolare in modo da ruotare attorno all'asse Z.

Tutti i clip filmato selezionati ruotano attorno al punto centrale 3D che viene visualizzato al centro dei controlli di rotazione.

5. Per riposizionare il punto centrale del controllo di rotazione 3D, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Per spostare il punto centrale in una posizione arbitraria, trascinate il punto centrale.
- Per spostare il punto centrale al centro di uno dei clip filmato selezionati, fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul clip filmato.
- Per spostare il punto centrale al centro del gruppo di clip filmato selezionati, fate doppio clic sul punto centrale.

La modifica della posizione del punto centrale di rotazione 3D consente di controllare l'effetto della rotazione degli oggetti.

La posizione del punto centrale del controllo di rotazione per l'oggetto selezionato viene visualizzata nel pannello Trasforma sotto forma di Punto centrale 3D. Nel pannello Trasforma è possibile modificare la posizione del punto centrale.

Ruotare una selezione mediante il pannello Trasforma

1. Aprite il pannello Trasforma (Finestra > Trasforma).
2. Selezionate uno o più clip filmato nello stage.
3. Nel pannello Trasforma, immettete i valori desiderati nei campi Rotazione 3D X, Y e Z per ruotare la selezione. Questi campi contengono testo di tipo "hot text", quindi è possibile trascinare i valori per modificarli.

Nota: la rotazione 3D avviene nello spazio tridimensionale globale o locale, a seconda della modalità corrente dello strumento Rotazione 3D nel pannello Strumenti.

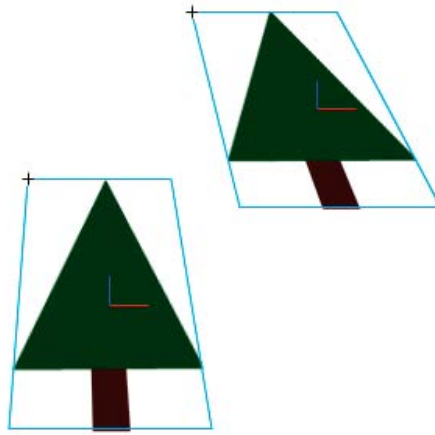
4. Per spostare il punto di rotazione 3D, immettete i valori desiderati nei campi Punto centrale 3D X, Y e Z.

Regolare l'angolo di prospettiva

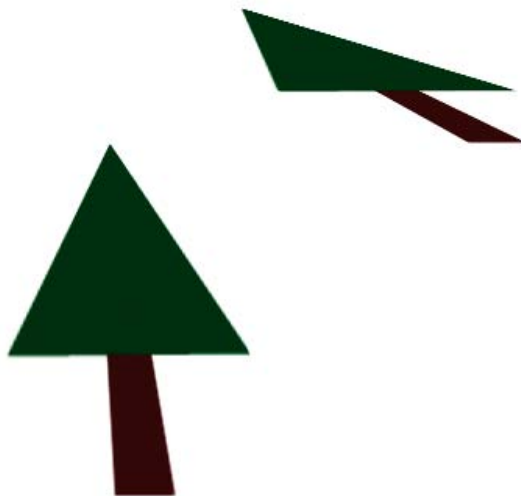
[Torna all'inizio](#)

La proprietà Angolo prospettiva di un file FLA controlla l'angolo di visualizzazione dei clip filmato nello stage.

L'incremento e la diminuzione dell'angolo prospettiva influenzano le dimensioni dei clip filmato 3D e la loro posizione relativamente ai bordi dello stage. Mediante l'incremento dell'angolo prospettiva, gli oggetti tridimensionali appaiono più vicini. Mediante la riduzione della proprietà angolo prospettiva, gli oggetti tridimensionali appaiono più lontani. L'effetto è analogo a quello sortito dallo zoom avanti e indietro effettuato mediante un obiettivo, che cambia l'angolo di visualizzazione attraverso l'obiettivo.



Stage con un angolo prospettiva di 55.



Stage con un angolo prospettiva di 110.

L'angolo prospettiva è una proprietà che influenza tutti i clip filmato a cui è stata applicata una traslazione o rotazione 3D. L'angolo prospettiva non influenza altri clip filmato. L'angolo prospettiva predefinito corrisponde a una visualizzazione a 55 gradi, analoga a quella di un normale obiettivo fotografico. La gamma di valori va da 1 a 180 gradi.

Per visualizzare o impostare l'angolo prospettiva nella finestra di ispezione Proprietà, è necessario che il clip filmato 3D sia stato selezionato nello stage. Le modifiche apportate all'angolo prospettiva sono immediatamente visibili nello stage.

L'angolo prospettiva cambia automaticamente quando modificate le dimensioni dello stage affinché l'aspetto degli oggetti 3D rimanga invariato. Potete disattivare questo comportamento nella finestra di dialogo Proprietà documento.

Per impostare l'angolo prospettiva:

1. Nello stage, selezionate un'istanza di clip filmato a cui è stata applicata una rotazione o una traslazione 3D.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettete un nuovo valore nel campo Angolo prospettiva, oppure trascinate il testo per modificare il valore.

Regolare il fuoco prospettico

[Torna all'inizio](#)

La proprietà Fuoco prospettico di un file FLA controlla l'orientamento dell'asse Z dei clip filmato 3D sullo stage. Gli assi Z di tutti i clip filmato in un file FLA recedono verso il fuoco prospettico. Il riposizionamento del fuoco prospettico determina la modifica della direzione in cui un oggetto si sposta quando viene traslato lungo il proprio asse Z. Mediante il regolamento della posizione del fuoco prospettico potete controllare con precisione l'aspetto degli oggetti 3D e dell'animazione sullo stage.

Ad esempio, se posizionate il fuoco prospettico nell'angolo superiore sinistro dello stage (0,0), l'incremento del valore della proprietà Z di un clip filmato allontana il clip da chi guarda avvicinandolo all'angolo superiore sinistro dello stage.

Poiché il fuoco prospettico influenza tutti i clip filmato tridimensionali, la sua modifica cambia la posizione di tutti i clip filmato a cui è stata applicata una traslazione dell'asse Z.

Il fuoco prospettico è una proprietà del documento che influenza tutti i clip filmato a cui è stata applicata una traslazione o rotazione dell'asse Z. Il fuoco prospettico non influenza altri clip filmato. La posizione predefinita del fuoco prospettico è il centro dello stage.

Per visualizzare o impostare il fuoco prospettico nella finestra di ispezione Proprietà, è necessario che il clip filmato 3D sia stato selezionato nello stage. Le modifiche apportate al fuoco prospettico sono immediatamente visibili nello stage.

Per impostare il fuoco prospettico:

1. Nello stage, selezionate un clip filmato a cui è stata applicata una rotazione o una traslazione 3D.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettete un nuovo valore nel campo Fuoco prospettico oppure trascinate il testo per modificare il valore. Durante il trascinamento del testo, sullo stage vengono visualizzate guide che indicano la posizione del fuoco prospettico.
3. Per riposizionare il fuoco prospettico al centro dello stage, fate clic sul pulsante Ripristina nella finestra di ispezione Proprietà.

Nota: se ridimensionate lo stage, il fuoco prospettico non viene aggiornato automaticamente. Per mantenere l'aspetto tridimensionale creato da un posizionamento specifico del fuoco prospettico, dovete riposizionare il fuoco prospettico in relazione alle nuove dimensioni dello stage.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Operazioni con oggetti in tre dimensioni \(3D\)](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Aggiungere video a Flash

Prima di iniziare

Metodi per utilizzare il video in Flash

Scaricamento progressivo di video da un server Web

Streaming video con Adobe Flash Media Server

Incorporare un file video in un file Flash

Esercitazioni ed esempi

Flash comprende diversi metodi per incorporare video nel documento Flash e riprodurlo per gli utenti.

Prima di iniziare

[Torna all'inizio](#)

Prima di iniziare a lavorare con il video in Flash Professional, è importante comprendere le informazioni seguenti:

- Flash Professional consente di riprodurre solo formati video specifici.
Questi formati sono FLV, F4V e MPEG. Per istruzioni su come convertire il video in altri formati, vedete [Creare file video da utilizzare in Flash](#).
- Utilizzate l'applicazione autonoma Adobe Media Encoder (inclusa in Flash Professional) per convertire altri formati video in FLV e F4V. Per istruzioni, vedete [Creare file video da utilizzare in Flash](#).
- In Flash Professional avete a disposizione vari modi per aggiungere video, ciascuno con i suoi vantaggi e svantaggi a seconda della situazione specifica. Di seguito è riportato un elenco di questi metodi.
- Flash Professional include una procedura guidata di importazione video che si apre automaticamente quando scegliete **File > Importa > Importa video**.
- L'uso del componente FLVPlayback è il modo più semplice per aggiungere la riproduzione di un video in un file Flash Professional.
Per istruzioni, vedete [Scaricamento progressivo di video da un server Web](#).

Metodi per utilizzare il video in Flash

[Torna all'inizio](#)

In Flash Professional potete utilizzare il video in vari modi:

- Scaricamento progressivo da un server Web
Questo metodo mantiene il file video in una posizione esterna rispetto al file Flash Professional e al file SWF risultante. In questo modo le dimensioni del file SWF rimangono più contenute. È il metodo più comune per usare il video in Flash Professional.
- Streaming video con Adobe Flash Media Server.
Anche questo metodo mantiene il file video in una posizione esterna rispetto al file Flash Professional. Adobe Flash Media Streaming Server garantisce la massima protezione del vostro contenuto video nonché un'esperienza di riproduzione in streaming estremamente fluida.
- Incorporamento dei dati video direttamente nel file Flash Professional
Questo metodo produce file Flash Professional molto grandi ed è quindi consigliato solo per i filmati più brevi. Per istruzioni, vedete [Incorporare un file video in un file Flash](#).

Scaricamento progressivo di video da un server Web

[Torna all'inizio](#)

Lo scaricamento progressivo consente di utilizzare il componente FLVPlayback o il codice ActionScript scritto da voi per caricare e riprodurre file FLV o F4V esterni in un file SWF e in fase di runtime.

Poiché il file video viene mantenuto all'esterno rispetto all'altro contenuto Flash Professional, il suo aggiornamento risulta relativamente facile senza che sia necessario pubblicare nuovamente il file SWF.

Lo scaricamento progressivo presenta i seguenti vantaggi rispetto al video incorporato nella linea temporale:

- Durante la creazione, dovete pubblicare solo il file SWF per eseguire l'anteprima o la prova di una parte o di tutto il contenuto Flash Professional. Il tempo necessario per eseguire l'anteprima risulta quindi inferiore e i risultati possono essere visualizzati più rapidamente in caso di sperimentazione iterativa.
- Durante la riproduzione, il video inizia subito dopo lo scaricamento del primo segmento e il suo inserimento nella cache sul disco del

computer locale.

- In fase di runtime, i file video vengono caricati da Flash Player dal disco rigido del computer nel file SWF, senza limitazioni in termini di dimensioni o durata. Non sono presenti problemi di sincronizzazione audio, né restrizioni dovute alla memoria.
- La frequenza dei fotogrammi del file video può essere diversa da quella del file SWF, garantendo una maggiore flessibilità al momento di creare il contenuto Flash Professional.

Importare video per lo scaricamento progressivo

Potete importare un file video che è memorizzato localmente sul vostro computer e quindi caricare il file video su un server dopo averlo importato in un file FLA. In Flash, quando importate video per lo scaricamento progressivo, in realtà aggiungete semplicemente un riferimento al file video. Flash utilizza il riferimento per trovare il file video sul computer locale o su un server Web.

Potete anche importare un file video che è già stato caricato su un server Web standard, un server FMS (Adobe Flash Media Server) o su un servizio FVSS (Flash Video Streaming Service).

1. Selezionate File > Importa > Importa Video per importare il video clip nel documento Flash Professional corrente.
2. Selezionate il video clip da importare. Potete selezionare un video clip memorizzato nel computer locale o immettere l'URL di un video già caricato su un server Web o su Flash Media Server.
 - Per importare video presente nel computer locale, selezionate Carica video esterno con componente di riproduzione.
 - Per importare video già distribuito su un server Web, Flash Media Server o Flash Video Streaming Service, selezionate Già distribuito su un server Web, Flash Video Streaming Service o Flash Media Server e immettete l'URL del video clip.

Nota: l'URL di un video clip memorizzato su un server Web utilizza il protocollo di comunicazione HTTP. L'URL di un video clip memorizzato su Flash Media Server o Flash Streaming Service utilizza il protocollo di comunicazione RTMP.

3. Selezionate uno skin per il video clip. Potete scegliere di:
 - Non utilizzare uno skin con il componente FLVPlayback selezionando Nessuno.
 - Selezionare uno degli skin predefiniti del componente FLVPlayback. In Flash Professional lo skin viene copiato nella stessa cartella del file FLA.

Nota: gli skin del componente FLVPlayback sono leggermente diversi a seconda che stiate creando un documento Flash basato su AS2 o su AS3.
 - Selezionate uno skin personalizzato creato da voi immettendone l'URL sul server Web.
4. Durante la procedura guidata Importa video viene creato un componente video FLVPlayback sullo stage che potete utilizzare per provare la riproduzione del video localmente. Al termine della creazione del documento Flash, se desiderate distribuire il file SWF e il video clip, caricate le risorse seguenti sul server Web o sul Flash Media Server in cui è ospitato il video:

- Se utilizzate una copia locale del video clip, caricate il video clip (che si trova nella stessa cartella del video clip di origine selezionato, con estensione .flv)

Nota: Flash Professional utilizza un percorso relativo al file FLV o F4V (relativo al file SWF), consentendovi di usare a livello locale la stessa struttura di directory che usate sul server. Se il video clip è già stato distribuito al server FMS o FVSS in cui il video risiede, saltate questo passaggio.

- Lo skin video (se si è scelto di usarne uno)

Se scegliete di utilizzare uno skin predefinito, Flash Professional lo copia nella stessa cartella del file FLA.

- Componente FLVPlayback

Per modificare il campo URL del componente FLVPlayback in modo che corrisponda all'URL del server Web o di Flash Media Server su cui state caricando il video, utilizzate la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti) per modificare il parametro contentPath.

Streaming video con Adobe Flash Media Server

[Torna all'inizio](#)

Flash Media Server esegue lo streaming multimediale in tempo reale su Flash Player e AIR. Flash Media Server utilizza il rilevamento della larghezza di banda per distribuire il contenuto video o audio in base alla banda disponibile all'utente.

Lo streaming di un video mediante Flash Media Server offre i seguenti vantaggi rispetto ai video incorporati e scaricati in modo progressivo:

- La riproduzione del video comincia prima rispetto agli altri metodi di incorporamento.
- Lo streaming utilizza una quantità inferiore di memoria e di spazio sul disco del client in quanto i client non devono scaricare tutto il file.
- L'utilizzo delle risorse di rete risulta più efficiente poiché vengono inviate al client solo le parti del video visionate.
- La distribuzione del contenuto è più sicura in quanto esso non viene salvato nella cache del client durante lo streaming.
- Lo streaming dei video offre una funzionalità di monitoraggio, reporting e registrazione migliore.

- Lo streaming consente di distribuire presentazioni audio e video dal vivo, oppure acquisire video da una webcam o da una videocamera digitale.
- Flash Media Server abilita lo streaming multiway e multiutente per applicazioni di conversazione, messaggistica e conferenze video.
- Mediante l'uso di script server-side per il controllo di stream audio e video, potete creare elenchi di riproduzione sul server, flussi sincronizzati e opzioni di distribuzione più intelligenti basate sulla velocità di connessione del client.

Per ulteriori informazioni su Flash Media Server, vedete www.adobe.com/go/flash_media_server_it.

Per ulteriori informazioni su Flash Video Streaming Service, vedete www.adobe.com/go/learn_fvss_it.

[Torna all'inizio](#)

Incorporare un file video in un file Flash

Quando incorporate un file video, tutti i dati video vengono aggiunti al file Flash Professional. Di conseguenza, il file Flash Professional e successivamente il file SWF risultano molto più grandi. Il video viene collocato nella linea temporale in modo che i singoli fotogrammi video siano visibili sotto forma di fotogrammi della linea temporale. Dato che ogni fotogramma video è rappresentato da un fotogramma nella linea temporale, la frequenza di fotogrammi impostata per il video clip e quella del file SWF devono corrispondere. Se impiegate frequenze diverse, la riproduzione video risulta disomogenea.

Nota: per utilizzare frequenze variabili, eseguite lo streaming del video utilizzando lo scaricamento progressivo o Flash Media Server. Quando importate dei file video con uno di questi metodi, i file FLV o F4V sono autonomi e vengono eseguiti con una frequenza dei fotogrammi separata rispetto a quella di tutte le altre frequenze dei fotogrammi della linea temporale nel file SWF.

La funzionalità Video incorporato funziona al meglio con i clip filmato di dimensioni più ridotte, con tempi di riproduzione inferiori ai 10 secondi. Se utilizzate clip filmato con tempi di riproduzione più lunghi, considerate la possibilità di utilizzare video scaricati in modo progressivo, oppure lo streaming dei video mediante Flash Media Server.

Il video incorporato comporta, tra le altre, le seguenti limitazioni:

- È possibile che si verifichino dei problemi se i file SWF risultanti raggiungono dimensioni eccessive. Flash Player riserva una grande quantità di memoria quando si scarica o si tenta di riprodurre un file SWF di grandi dimensioni con video incorporato; ciò può causare il malfunzionamento di Flash Player.
- I file video di lunga durata (oltre 10 secondi) comportano spesso dei problemi di sincronizzazione tra le porzioni video e audio del video clip. Con l'avanzare della riproduzione, la traccia audio inizia ad andare fuori sincrono rispetto al video, impedendo la fruizione corretta del filmato.
- Per riprodurre un video incorporato in un file SWF, dovete scaricare l'intero filmato prima di iniziare la riproduzione. Se incorporate un file video di dimensioni eccessive, lo scaricamento dell'intero file SWF e l'avvio della riproduzione possono richiedere molto tempo.
- Dopo l'importazione non è più possibile modificare un video clip. Dovete apportare le nuove modifiche e quindi importare di nuovo il file video.
- Quando pubblicate il file SWF sul Web, l'intero video deve essere scaricato nel computer di chi guarda il video prima che la riproduzione possa iniziare.
- In fase di runtime, tutto il video deve essere contenuto nella memoria locale del computer di riproduzione.
- La lunghezza di un file video importato non può superare 16000 fotogrammi.
- La frequenza dei fotogrammi video e la frequenza dei fotogrammi della linea temporale di Flash Professional devono corrispondere. Impostate la frequenza dei fotogrammi del file Flash Professional in modo che corrisponda a quella del video incorporato.

Potete visualizzare in anteprima i fotogrammi di un video incorporato trascinando l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale (questa azione viene definita "scrubbing"). La traccia audio del video non viene riprodotta durante lo scrubbing. Per visualizzare in anteprima il video con l'audio, dovete utilizzare il comando Prova filmato.

Incorporare video in un file Flash

1. Selezionate File > Importa > Importa Video per importare il video clip nel documento Flash Professional corrente.
2. Nel computer locale, selezionate il video clip da importare.
3. Selezionate Incorpora FLV nel file SWF e riproduci nella linea temporale.
4. Fate clic su Avanti.
5. Scegliete il tipo di simbolo con cui incorporare il video nel file SWF.

Video incorporato Se utilizzate il video clip per la riproduzione lineare nella linea temporale, l'importazione nella linea temporale è il modo di procedere più indicato.

Clip filmato Si consiglia di inserire il video in un'istanza di clip filmato per poter disporre del massimo controllo sul contenuto. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente rispetto alla linea temporale principale. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per poter inserire il video. Questa operazione può a volte rendere difficile la gestione del file FLA.

Grafica Quando si incorpora un video clip come simbolo grafico non è possibile interagire con il video mediante ActionScript (di solito, i simboli grafici vengono utilizzati per le immagini statiche e per creare porzioni di animazione riutilizzabili collegate alla linea temporale).

6. Importate il video clip direttamente nello stage (e nella linea temporale) o come elemento della libreria.

Per impostazione predefinita, Flash Professional posiziona il video importato sullo stage. Per importare solo nella libreria, deselezionate Inserisci un'istanza sullo stage.

Se state creando una presentazione video semplice, con narrazione lineare e poca interazione, accettate l'impostazione predefinita e importate il video sullo stage. Per creare una presentazione più dinamica, lavorare con diversi video clip o aggiungere transizioni dinamiche o altri elementi mediante ActionScript, importate il video nella libreria. Quando un video si trova nella libreria, potete personalizzarlo convertendolo in un oggetto MovieClip che può essere più facilmente controllato mediante ActionScript.

Per impostazione predefinita, Flash Professional espande la linea temporale in modo da contenere i tempi di riproduzione del video clip che state incorporando.

7. Fate clic su Fine.

Nella procedura guidata Importa video, il video viene incorporato nel file SWF. Il video viene visualizzato sullo stage o nella libreria, a seconda delle opzioni di incorporamento selezionate.

8. Nella finestra di ispezione Proprietà del video incorporato (Finestra > Proprietà), assegnate un nome di istanza al video clip e modificarne le proprietà.

Importare file nella libreria

Per importare i file in formato FLV o F4V, utilizzate i comandi Importa o Importa nella libreria oppure il pulsante Importa della finestra di dialogo Proprietà video.

Per creare un lettore video che carichi in modo dinamico i file FLV o F4V da una sorgente esterna, collocate il video in un simbolo di clip filmato. Quando caricate file FLV o F4V in modo dinamico, potete regolare le dimensioni del clip filmato per adattarle alle dimensioni effettive del file video e ridimensionare il video ridimensionando il clip filmato.

Nota: si consiglia di inserire il video in un'istanza di clip filmato per poter disporre del massimo controllo sul contenuto. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente rispetto alla linea temporale principale. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per poter inserire il video. Questa operazione può a volte rendere difficile la gestione del file FLA.

❖ Per importare un file FLV o F4V nella libreria, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Selezionate File > Importa > Importa nella libreria.
- Selezionate un video clip nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fate clic su Importa. Individuate il file da importare e fate clic su Apri.

Modificare le proprietà di un video clip

La finestra di ispezione Proprietà consente di modificare le proprietà di un'istanza di un video clip incorporato sullo stage, di assegnare un nome all'istanza, nonché di cambiarne la larghezza, l'altezza e la posizione sullo stage. Inoltre, potete scambiare un'istanza di un video clip, ovvero assegnare un simbolo diverso a un'istanza di un video clip. Se assegnate un simbolo diverso a un'istanza, sullo stage viene visualizzata un'istanza diversa ma con tutte le proprietà inalterate dell'altra istanza, quali le dimensioni e il punto di registrazione.

Nella finestra di dialogo Proprietà video, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Visualizzare informazioni relative a un video clip importato, quali nome, percorso, data di creazione, dimensioni in pixel, lunghezza e dimensioni del file relativo.
- Cambiare il nome del video clip.
- Aggiornare il video clip nel caso venga modificato in un editor esterno.
- Importare un file FLV o F4V per sostituire il clip selezionato
- Esportare in video clip come file FLV o F4V

Per consultare le lezioni sull'utilizzo dei video, visitate il Centro di assistenza Adobe Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_video_it.

Modificare le proprietà di un'istanza di un video nella finestra di ispezione Proprietà

1. Sullo stage, selezionate l'istanza di un video clip collegato o incorporato.
2. Selezionate Finestra > Proprietà ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Immettete un nome di istanza nel campo di testo Nome sul lato sinistro della finestra di ispezione Proprietà.
 - Immettete i valori di L e A per modificare le dimensioni dell'istanza del video.
 - Immettete i valori di X e Y per cambiare la posizione dell'angolo superiore sinistro dell'istanza sullo stage.
 - Fate clic su Scambia. Selezionate un video clip con cui sostituire quello attualmente assegnato all'istanza.

Nota: potete sostituire un video clip incorporato soltanto con un altro video clip incorporato, nonché sostituire un video clip collegato esclusivamente con un altro video clip collegato.

Visualizzare le proprietà del video clip nella finestra di dialogo Proprietà

1. Selezionate un clip filmato nel pannello Libreria.

2. Dal menu del pannello Libreria, selezionate Proprietà oppure fate clic sul pulsante Proprietà situato nella parte inferiore del pannello Libreria. Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà video.

Assegnare un nuovo nome, aggiornare o sostituire un video con un file FLV o F4V

1. Selezionate il video clip nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per assegnare un nuovo nome, inseritelo nel campo di testo Nome.
 - Per aggiornare un video, individuate il file video aggiornato e fate clic su Apri.
 - Per sostituire un video con un file FLV o F4V, fate clic su Importa, individuate il file FLV o F4V con cui sostituire il clip corrente e fate clic su Apri.

Controllare la riproduzione di video mediante la linea temporale

Per controllare la riproduzione di un file video incorporato, agite sulla linea temporale che lo contiene. Ad esempio, per sospendere un video in riproduzione sulla linea temporale principale, potete chiamare un'azione `stop()` che abbia come destinazione la linea temporale. Analogamente, potete controllare un oggetto Video in un simbolo di clip filmato controllando la riproduzione della linea temporale del simbolo.

Potete applicare le seguenti azioni agli oggetti Video importati nei clip filmato: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FSCommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` e `onMouseEvent`. Per applicare le azioni a un oggetto Video, convertite prima tale oggetto in un clip filmato.

Inoltre, potete utilizzare ActionScript per visualizzare uno streaming video dal vivo proveniente da una fotocamera. Innanzi tutto, inserite un oggetto Video sullo stage, selezionate Nuovo video dal menu del pannello Libreria. Quindi associate lo streaming video all'oggetto Video utilizzando `Video.attachVideo`.

Vedete anche Video e `attachVideo` (metodo `Video.attachVideo`) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* e `fl.video` nella *Guida di riferimento di ActionScript 3.0*.

Aggiornare un video incorporato dopo aver modificato il file di origine

1. Selezionate il clip filmato nel pannello Libreria.
2. Selezionate Proprietà e fate clic su Aggiorna.

Il video incorporato viene aggiornato con il file modificato. Le impostazioni di compressione scelte quando il video è stato importato la prima volta vengono applicate di nuovo sul video clip aggiornato.

Esercitazioni ed esempi

[Torna all'inizio](#)

I seguenti video e articoli (in inglese) forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso del video in Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Articolo: [Video Learning Guide for Flash](#) (Adobe.com)
- Video: [Working with video \(3:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Importare e usare il video in Flash \(CS3\) \(1:50\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video players for the Flash phobic \(10:26\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 – Video crash course \(10:43\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash \(6:02\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash via XFL \(2:43\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Converting metadata and markers to cue points \(4:07\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Hookin' up with Flash Media Server \(21:29\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Advanced Video Streaming and Mgmt Techs with Flex and Flash \(73:45\)](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Video Learning Guide for Flash](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Getting started with the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Skinning the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Controlling web video with ActionScript 3 FLVPlayback programming](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Web video template: Spokesperson presentation with synchronized graphics](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Web video template: Showcase website for personal video](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Applicare pattern con lo strumento Pennello spray

Opzioni dello strumento Pennello spray

Il Pennello spray agisce come un nebulizzatore di particelle permettendo di nebulizzare un pattern di forme alla volta sullo stage. Per impostazione predefinita, il Pennello spray emette una nebulizzazione di particelle di punti utilizzando il colore di riempimento correntemente selezionato. Potete tuttavia utilizzare lo strumento Pennello spray per applicare come pattern qualsiasi clip filmato o simbolo grafico.

1. Selezionate lo strumento Pennello spray.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà dello strumento Pennello spray, selezionate un colore di riempimento per la nebulizzazione predefinita di punti. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo personalizzato dalla libreria.

Potete utilizzare come “particella” qualsiasi clip filmato o simbolo grafico. Queste particelle basate su simboli garantiscono un significativo controllo creativo sulle immagini create in Flash.

3. Fate clic o trascinate il puntatore sullo stage nel punto in cui desiderate inserire il pattern.

Opzioni dello strumento Pennello spray

[Torna all'inizio](#)

Le opzioni dello strumento Pennello spray sono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando selezionate Pennello spray nel pannello Strumenti.

Modifica Apre la finestra di dialogo Seleziona simbolo in cui potete selezionare un clip filmato o un simbolo grafico da utilizzare come particella per il Pennello spray. Quando nella libreria è selezionato un simbolo, il relativo nome viene visualizzato accanto al pulsante Modifica.

Selettore colori Consente di selezionare un colore di riempimento per la nebulizzazione predefinita. Il selettore colori è disattivato quando utilizzate un simbolo nella libreria come particella per la nebulizzazione.

Scala Questa proprietà appare solo quando non viene utilizzato un simbolo della libreria come particella. Ridimensiona il simbolo utilizzato come particella della nebulizzazione. Ad esempio, il valore 10% riduce del 10% le dimensioni del simbolo Il valore 200% ingrandisce il simbolo del 200%.

Larghezza scala Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Ridimensiona la larghezza di un simbolo utilizzato come particella della nebulizzazione. Ad esempio, il valore 10% riduce del 10% la larghezza del simbolo Il valore 200% aumenta del 200% la larghezza del simbolo.

Altezza scala Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Ridimensiona l'altezza di un simbolo utilizzato come particella della nebulizzazione. Ad esempio, il valore 10% riduce del 10% l'altezza del simbolo. Il valore 200% aumenta del 200% l'altezza del simbolo.

Modifica in scala casuale Specifica che ogni particella della nebulizzazione basata su simbolo è posizionata sullo stage con una scala casuale e pertanto la dimensione di ogni particella è diversa. Questa opzione è disattivata quando si utilizza la nebulizzazione predefinita di punti.

Ruota simbolo Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Ruota la particella della nebulizzazione basata su simbolo attorno a un punto centrale.

Rotazione casuale Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Specifica che ogni particella della nebulizzazione basata su simbolo è posizionata sullo stage con un grado di rotazione casuale. Questa opzione è disattivata quando utilizzate la nebulizzazione predefinita di punti.

Larghezza La larghezza della particella della nebulizzazione quando non si utilizza un simbolo della libreria.

Altezza L'altezza della particella della nebulizzazione quando non si utilizza un simbolo della libreria.

Angolo pennello La quantità di rotazione in senso orario da applicare alla particella della nebulizzazione quando non si utilizza un simbolo della libreria.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disposizione degli oggetti

[Impilare gli oggetti](#)
[Allineare gli oggetti](#)
[Raggruppare gli oggetti](#)
[Modificare un gruppo o un oggetto all'interno di un gruppo](#)
[Dividere gruppi e oggetti](#)

Impilare gli oggetti

[Torna all'inizio](#)

All'interno di un livello, Flash impila gli oggetti in base all'ordine di creazione, posizionando in cima l'oggetto creato più recentemente. L'ordine di impilamento degli oggetti ne determina l'aspetto quando sono sovrapposti. Potete cambiare l'ordine di impilamento degli oggetti in qualsiasi momento.

Le linee e le forme disegnate appaiono sempre sotto i gruppi e i simboli impilati. Per spostarle in cima, dovete raggrupparle o trasformarle in simboli.

Anche i livelli influiscono sull'ordine di impilamento. Tutto il contenuto del livello 2 viene posizionato davanti a tutto il contenuto del livello 1 e così via. Per cambiare l'ordine dei livelli, trascinate in una nuova posizione il nome del livello nella finestra Linea temporale.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Elabora > Disponi > Porta in primo piano** o **Porta dietro** per spostare l'oggetto o il gruppo all'inizio o alla fine dell'ordine di impilamento.
 - Selezionate **Elabora > Disponi > Porta avanti** o **Sposta dietro** per spostare l'oggetto o il gruppo in avanti o indietro di una posizione nell'ordine di impilamento.

In caso di selezione di più gruppi, questi si spostano dietro o davanti a tutti i gruppi non selezionati, mantenendo comunque l'ordine reciproco.

Allineare gli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Allinea consente di allineare gli oggetti selezionati lungo l'asse orizzontale o verticale. Potete allineare gli oggetti verticalmente lungo il bordo destro, il centro o il bordo sinistro degli oggetti selezionati oppure orizzontalmente lungo il bordo superiore, il centro o il bordo inferiore degli oggetti selezionati.

Per un'esercitazione sugli strumenti di layout in Flash, vedete [Uso degli strumenti di layout nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it).

1. Selezionate gli oggetti da allineare.
2. Selezionate **Finestra > Allinea**.
3. Per applicare le modifiche di allineamento in base alle dimensioni dello stage, selezionate **Allo stage**.
4. Per modificare l'oggetto selezionato, selezionate i pulsanti di allineamento.

Raggruppare gli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per gestire degli elementi come un unico oggetto, raggruppateli. Ad esempio, dopo la creazione di un disegno, potete raggruppare gli elementi del disegno in modo da poter selezionare e spostare facilmente l'intero disegno.

Quando si seleziona un gruppo, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le coordinate x e y del gruppo e le sue dimensioni in pixel.

Potete modificare i gruppi senza separarli. Potete inoltre selezionare un singolo oggetto in un gruppo per la modifica senza separare gli oggetti.

❖ Selezionate gli oggetti da raggruppare. Potete selezionare forme, altri gruppi, simboli, testo e così via.

- Per raggruppare gli oggetti, selezionate **Elabora > Raggruppa** oppure premete **Ctrl+G** (Windows) o **Comando+G** (Macintosh).
- Per separare gli oggetti, selezionate **Elabora > Separa** oppure premete **Ctrl+Maiusc+G** (Windows) o **Comando+Maiusc+G** (Macintosh).

Modificare un gruppo o un oggetto all'interno di un gruppo

[Torna all'inizio](#)

1. Una volta selezionato un gruppo, scegliete **Modifica > Modifica** selezionato oppure fate doppio clic sul gruppo con lo strumento Selezione.

Tutto il contenuto della pagina che non fa parte del gruppo viene disattivato, a indicare che non è possibile accedervi.

2. Modificate qualsiasi elemento all'interno del gruppo.
3. Selezionate Modifica > Modifica tutto oppure fate doppio clic su un punto vuoto dello stage con lo strumento Selezione.

Flash annulla il raggruppamento e potete modificare altri elementi sullo stage.

Dividere gruppi e oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per separare gruppi, istanze e bitmap in elementi non raggruppati e modificabili, dovete dividerli. La divisione riduce notevolmente le dimensioni file delle immagini importate.

Sebbene sia possibile selezionare Modifica > Annulla immediatamente dopo aver diviso un gruppo o un oggetto, la divisione non è interamente reversibile, ma influisce sugli oggetti nel modo seguente:

- Separa il collegamento dell'istanza di un simbolo dal simbolo principale.
- Elimina tutti i fotogrammi in un simbolo animato, meno quello corrente.
- Converte una bitmap in un riempimento.
- Inserisce ciascun carattere in un blocco di testo separato quando viene applicata ai blocchi di testo.
- Converte i caratteri in contorni quando viene applicata a un singolo carattere.

Non confondete il comando Dividi con il comando Separa. Quest'ultimo separa gli oggetti raggruppati, riportando gli elementi raggruppati allo stato precedente il raggruppamento. Non divide bitmap, istanze o testo, né converte il testo in contorni.

1. Selezionate il gruppo, la bitmap o il simbolo da dividere.
2. Selezionate Elabora > Dividi.

Nota: la divisione di simboli animati o di gruppi all'interno di un'animazione interpolata non è consigliata e può produrre risultati imprevedibili. La divisione di simboli complessi o di grandi blocchi di testo può richiedere molto tempo. Può essere necessario aumentare la memoria assegnata all'applicazione per dividere correttamente oggetti complessi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Dividere il testo TLF](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Colore

Pannello Colore

Tavolozze di colori

Creare o modificare un colore uniforme

Duplicare, eliminare e cancellare i colori

I modelli colore descrivono i colori visualizzati e usati nella grafica digitale. Ogni modello, ad esempio RGB, HSB o CMYK, rappresenta un metodo diverso di descrivere e classificare il colore. I modelli di colore usano valori numerici per rappresentare lo spettro visibile del colore. Lo spazio colore, o spazio colorimetrico, è una variante del modello di colore e include una gamma (intervallo) specifica di colori. All'interno del modello RGB, ad esempio, vi sono diversi spazi cromatici: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Nonostante questi tre spazi definiscano il colore usando gli stessi tre assi (R, G e B), le gamme corrispondenti sono diverse.

Quando lavorate con i colori in un elemento grafico, in sostanza regolate valori numerici all'interno del file. È facile considerare un colore come un numero. Tuttavia, questi valori numerici non rappresentano colori assoluti, ma hanno un significato solo all'interno dello spazio colorimetrico della periferica di riproduzione.

Dal momento che ogni periferica ha un proprio spazio cromatico, può riprodurre solo i colori della gamma di tale spazio. Quando trasferite un'immagine da una periferica all'altra, i colori possono variare perché le periferiche interpretano i valori RGB o HSB in base al proprio spazio colorimetrico. Ad esempio, non potete ottenere la corrispondenza perfetta tra i colori visualizzati su un monitor e quelli riprodotti con una stampante desktop. Le stampanti usano lo spazio cromatico CMYK, mentre i monitor lo spazio RGB. Pertanto le gamme sono diverse. Alcuni colori stampati non possono essere visualizzati su un monitor e alcuni colori visualizzati su un monitor non possono essere stampati su carta.

Quando create dei colori da utilizzare nei documenti Flash, tenete presente che anche se è impossibile ottenere una corrispondenza perfetta di tutti i colori su dispositivi diversi, potete raggiungere ottimi risultati se prendete in considerazione le capacità di visualizzazione grafica dei dispositivi utilizzati dagli utenti a cui vi rivolgete.

Adobe® Flash® Professional consente di applicare, creare e modificare i colori mediante il modello di colore RGB o HSB. È possibile selezionare i colori da applicare al tratto o al riempimento dell'oggetto che desiderate creare o a un oggetto già esistente sullo stage utilizzando la tavolozza predefinita o una tavolozza creata dall'utente.

Quando applicate un colore del tratto a una forma, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Applicare un colore uniforme, un gradiente o una bitmap al riempimento della forma. Per utilizzare una bitmap come riempimento di una forma, dovete importarla nel file corrente. Selezionate qualsiasi colore uniforme e gradiente, nonché lo stile e il peso (spessore) del tratto.
- Creare una forma contornata priva di riempimento utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Creare una forma piena priva di contorno utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Applicare un riempimento di colore uniforme al testo.

Il pannello Colore consente di creare e modificare colori uniformi e riempimenti con gradiente nelle modalità RGB e TSL.

Per accedere al selettore colore di sistema, selezionate l'icona  dal controllo Colore tratto o Colore riempimento del pannello Colore, del pannello Strumenti o della finestra di ispezione Proprietà di una forma.

Pannello Colore

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Colore consente di modificare la tavolozza dei colori di un file FLA e di cambiare il colore di tratti e riempimenti, effettuando le seguenti operazioni:

- Importare, esportare, cancellare o modificare la tavolozza di colori di un file FLA tramite il pannello Campioni colore.
- Selezionare i colori nella modalità Esadecimale.
- Creare gradienti a più colori.
- Utilizzare i gradienti per creare un'ampia gamma di effetti, ad esempio per creare l'illusione della profondità in un oggetto bidimensionale.

Il pannello Colore contiene i controlli seguenti:

Colore tratto Modifica il colore del tratto, del bordo o dell'oggetto grafico.

Colore di riempimento Modifica il colore del riempimento. Il riempimento è l'area di colore che riempie completamente la forma.

Menu Tipo di colore Cambia lo stile del riempimento:

Nessuno Rimuove il riempimento.

Tinta unita Colore Offre un riempimento uniforme in un unico colore.

Gradiente lineare Produce un gradiente che si dissolve e trasforma lungo un percorso lineare.

Gradiente radiale Produce un gradiente che si dissolve e trasforma verso l'esterno in un percorso circolare rispetto a un punto focale centrale.

Riempimento bitmap Consente di sovrapporre all'area di riempimento selezionata un'immagine bitmap scelta dall'utente. Quando si seleziona Bitmap, una finestra di dialogo consente di selezionare un'immagine bitmap nel computer locale e di aggiungerla alla libreria. Potete applicare questa immagine bitmap come riempimento; l'aspetto è simile a un motivo a mosaico al cui interno l'immagine viene ripetuta.

HSB Consente di modificare i valori di tonalità, saturazione e luminosità in un riempimento.

RGB Consente di modificare la densità dei colori rosso, verde e blu (RGB) in un riempimento.

Alfa Imposta l'opacità di un riempimento uniforme o il cursore attualmente selezionato di un riempimento con gradiente. Un valore alfa di 0% crea un riempimento invisibile (trasparente); un valore alfa pari a 100% crea un riempimento opaco.

Campione di colore corrente Visualizza il colore selezionato. Se si seleziona un tipo di riempimento con gradiente (Lineare o Radiale) dal menu Tipo, il campione di colore corrente visualizza le transizioni di colore all'interno del gradiente creato.

Selettore colore di sistema Consente di selezionare visivamente un colore. Fate clic sul selettore colore di sistema e trascinate il mirino finché non si trova il colore desiderato.

Esadecimale Visualizza il valore esadecimale del colore corrente. Per cambiare il colore mediante il valore esadecimale, digitate un nuovo valore. I valori esadecimali dei colori sono combinazioni alfanumeriche di 6 caratteri che rappresentano un colore.

Flusso Consente di controllare i colori applicati oltre i limiti di un gradiente lineare o radiale.

Estendi Colore (Predefinito) Applica i colori specificati oltre il limite del gradiente.

Rifletti Colore Fa in modo che i colori con gradiente riempiano la forma con un effetto di specchio riflettente. I gradienti specificati vengono ripetuti dall'inizio alla fine del gradiente, quindi vengono ripetuti nella sequenza opposta dalla fine all'inizio del gradiente, e ancora dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.

Ripeti Colore Ripete il gradiente dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.

Nota: le modalità di Limite sono supportate solo in Adobe Flash Player 8 e versioni successive.

RGB lineare Crea un gradiente lineare o radiale compatibile con SVG (Scalable Vector Graphics).

Tavolozze di colori

[Torna all'inizio](#)

Ogni file Flash Professional contiene la propria tavolozza di colori, memorizzata nel documento Flash Professional. Questa tavolozza viene visualizzata in Flash Professional sotto forma di campioni di colore nei controlli Colore di riempimento e Colore tratto e nel pannello Campioni colore. La tavolozza predefinita è la tavolozza web-safe a 216 colori. Per aggiungere colori alla tavolozza corrente, utilizzate il pannello Colore.

Potete importare ed esportare tavolozze di colori sia con gradiente che uniformi da un file Flash Professional all'altro, nonché da Flash Professional ad altre applicazioni.

Tavolozza predefinita e tavolozza web-safe

Potete salvare la tavolozza corrente come tavolozza predefinita, sostituire la tavolozza corrente con quella predefinita specificata per il file oppure caricare la tavolozza web-safe per sostituire quella corrente.

- Per caricare o salvare la tavolozza predefinita, nel pannello Campioni colore selezionate uno dei seguenti comandi dal menu nell'angolo superiore destro:

Carica colori predefiniti Sostituisce la tavolozza corrente con quella predefinita.

Salva come predefiniti Salva la tavolozza di colori corrente come predefinita. La nuova tavolozza predefinita viene utilizzata quando create nuovi file.

- Per caricare la tavolozza web-safe a 216 colori, nel pannello Campioni colore selezionate Web 216 dal menu nell'angolo superiore destro.

Ordinare i colori della tavolozza per tonalità

Per semplificare l'individuazione di un colore, potete ordinare i colori della tavolozza per tonalità.

❖ Nel pannello Campioni colore, selezionate Ordina per colore dal menu nell'angolo superiore destro.

Importare ed esportare le tavolozze di colori

Per importare ed esportare colori e gradienti RGB da un file Flash Professional all'altro, utilizzate i file Gruppo colori Flash Professional (file CLR). Per importare ed esportare tavolozze di colori RGB, utilizzate i file Tavola colori (file ACT). Potete anche importare tavolozze di colori, ma non gradienti, dai file GIF. Non è possibile importare o esportare gradienti da file ACT.

Importare una tavolozza di colori

1. Nel pannello Campioni colore, selezionate uno dei comandi descritti di seguito dal menu nell'angolo superiore destro:

- L'opzione Aggiungi colori aggiunge i colori importati alla tavolozza corrente.
- L'opzione Sostituisci colori sostituisce la tavolozza corrente con i colori importati.

2. Accedete al file desiderato, selezionatelo e fate clic su OK.

Esportare una tavolozza di colori

1. Nel pannello Campioni colore, selezionate Salva colori dal menu nell'angolo superiore destro e immettete un nome per la tavolozza di colori.
2. Come tipo di file da specificare in Salva come (Windows) o Formato (Macintosh), selezionate Gruppo colori Flash o Tavola colori. Fate clic su Salva.

[Torna all'inizio](#)

Creare o modificare un colore uniforme

Il pannello Colore consente di modificare qualsiasi colore. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. Potete selezionare i colori nelle modalità RGB o TSL oppure espandere il pannello per usare la modalità Esadecimale. Potete inoltre specificare un valore alfa per definire il grado di trasparenza di un colore nonché selezionare un colore dalla tavolozza dei colori esistente.

Potete ingrandire il pannello Colore per visualizzare i seguenti elementi: un'area dei colori in sostituzione della barra, un campione di colore separato indicante il colore corrente e quello precedente nonché un cursore per la luminosità, che consente di modificare la luminosità del colore in tutte le modalità di colore.

1. Per applicare il colore a un'immagine esistente, selezionate uno o più oggetti sullo stage e scegliete Finestra > Colore.
2. Fate clic sull'icona del tratto o del riempimento per specificare l'attributo da modificare.

Nota: fate clic sull'icona e non sul controllo dei colori, che determina l'apertura del selettore Colora.

3. Se al punto 3 avete selezionato l'icona del riempimento, verificate che nel menu Tipo sia selezionato Uniforme.
4. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un colore, fate clic sull'area del colore desiderato nel pannello Colore. Per regolare la luminosità del colore, trascinate il cursore Luminosità.

Nota: per creare colori diversi dal bianco o dal nero, accertatevi che il cursore non sia posizionato su uno dei due estremi.

- Immettete i valori dei colori nelle relative caselle: Rosso, Verde e Blu per la visualizzazione RGB, i valori di tonalità, saturazione e luminosità per la visualizzazione TSL oppure i valori esadecimali per la visualizzazione esadecimale. Immettete un valore alfa per specificare il grado di trasparenza, da 0 per la trasparenza completa a 100 per l'opacità completa.
- Per ritornare alle impostazioni di colore predefinite, cioè bianco e nero (tratto nero e riempimento bianco), fate clic sul pulsante Bianco e nero .
- Per invertire i colori di riempimento e tratto, fate clic sul pulsante Scambia colori .
- Se non desiderate applicare alcun colore al riempimento o al tratto, fate clic sul pulsante Nessun colore .

Nota: questa opzione non può essere applicata a un oggetto esistente. In alternativa, selezionate il tratto o riempimento esistente e cancellatelo.

- Fate clic sul controllo Colore tratto o Colore riempimento e selezionate un colore.
5. Per aggiungere il nuovo colore all'elenco di campioni di colore del documento corrente, selezionate Aggiungi campione dal menu nell'angolo superiore destro.

[Torna all'inizio](#)

Duplicare, eliminare e cancellare i colori

Potete duplicare i colori nella tavolozza, eliminare singoli colori oppure cancellare tutti i colori dalla tavolozza.

- Per duplicare o eliminare un colore, selezionate Finestra > Campioni colore, fate clic sul colore da duplicare o eliminare, quindi selezionate Duplica campione o Elimina campione dal menu del pannello. Quando duplicate un campione, viene visualizzata l'icona del secchio di vernice. Fate clic nell'area vuota del pannello Campioni con il secchio di vernice per creare un duplicato del colore selezionato.
- Per cancellare tutti i colori dalla tavolozza, nel pannello Campioni colore selezionate Cancella colori dal menu del pannello. Vengono rimossi tutti i colori a eccezione del bianco e del nero.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Controllo della riproduzione dei video esterni mediante ActionScript

Riproduzione di file FLV o F4V esterni in modo dinamico

Comportamenti utilizzati nella riproduzione video

Componente FLVPlayback

Componenti multimediali (Flash Player 6 e 7)

Riproduzione di file FLV o F4V esterni in modo dinamico

[Torna all'inizio](#)

In alternativa all'importazione del video nell'ambiente di creazione Flash Professional, potete utilizzare il componente FLVPlayback o ActionScript per riprodurre dinamicamente i file FLV o F4V esterni in Flash Player. È anche possibile usare il componente FLVPlayback e ActionScript insieme.

Potete riprodurre i file FLV o F4V inviati come file scaricati con HTTP oppure come file multimediali locali. Per riprodurre un file FLV o F4V esterno, inviate un file FLV o F4V a un URL (un sito HTTP oppure una cartella locale) e aggiungete al documento Flash Professional il componente FLVPlayback o il codice ActionScript necessario per accedere al file e controllarne la riproduzione durante la fase di runtime.

Se utilizzate file FLV o F4V esterni, vengono rese disponibili le seguenti funzioni che non sono attivate quando utilizzate video importati:

- Potete utilizzare video clip più lunghi senza rallentare la riproduzione. I file FLV o F4V esterni vengono riprodotti mediante la memoria cache. Di conseguenza, i file di grandi dimensioni sono suddivisi in piccoli file e memorizzati; sono accessibili dinamicamente e richiedono una minore quantità di memoria rispetto ai file video incorporati.
- Un file FLV o F4V esterno può avere una frequenza di fotogrammi diversa da quella del documento Flash Professional in cui viene riprodotto. Potete, ad esempio, impostare la frequenza fotogrammi del documento Flash Professional su 30 f/s e la frequenza fotogrammi video su 21 f/s, il che consente un maggior controllo nell'assicurare la corretta riproduzione dei video clip.
- Con i file FLV o F4V esterni, non è necessario interrompere la riproduzione del documento Flash Professional durante il caricamento del file video. In alcuni casi i file video importati possono interrompere la riproduzione del documento per eseguire alcune funzioni, ad esempio l'accesso a un'unità CD-ROM. I file FLV o F4V possono eseguire delle funzioni indipendentemente dal documento Flash Professional, senza quindi interromperne la riproduzione.
- I file FLV o F4V esterni rendono più agevole l'inserimento di didascalie per il contenuto video, in quanto potete utilizzare le funzioni di callback per accedere ai metadati per il video.

Per maggiori informazioni sulla riproduzione di file FLV o F4V, vedete "Riproduzione dinamica di file FLV esterni" in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) o [Elementi fondamentali del video](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

Altro materiale di riferimento

Le seguenti risorse (in inglese) forniscono ulteriori informazioni sul video e ActionScript:

Esercitazioni video:

- [Creating a video player with ActionScript 3.0](#) (Creativecow.com)
- [Creating a video player with ActionScript 2.0](#) (Creativecow.com)

Articoli:

- [Deconstructing the ActionScript 3 Flash video gallery application](#) (Adobe.com)

Comportamenti utilizzati nella riproduzione video

[Torna all'inizio](#)

I comportamenti forniscono un modo per controllare la riproduzione del video. I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript da aggiungere a un oggetto di attivazione per controllare un altro oggetto. I comportamenti consentono di aggiungere tutte le caratteristiche della codifica ActionScript al documento senza la necessità di creare il codice ActionScript. I comportamenti video permettono di riprodurre, interrompere, sospendere, riavvolgere, avvolgere velocemente, mostrare e nascondere un video clip.

Per controllare un video clip mediante un comportamento, utilizzate il pannello Comportamenti per applicare il comportamento a un oggetto di attivazione, ad esempio un clip filmato. Specificate l'evento che deve attivare il comportamento (ad esempio, il rilascio del clip filmato), selezionate un oggetto obiettivo (il video che viene attivato dal comportamento), quindi, se necessario, selezionate le impostazioni del comportamento (ad esempio, il numero di fotogrammi da riavvolgere).

Nota: *L'oggetto di attivazione deve essere un clip filmato. Non è possibile associare i comportamenti di riproduzione video a simboli di pulsante o componenti pulsante.*

I seguenti comportamenti di Flash Professional controllano il video incorporato:

Comportamento	Scopo	Parametri
Riproduci video	Riproduce un video nel documento corrente.	Nome di istanza di un video di destinazione
Interrompi video	Interrompe il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Sospendi video	Sospende il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Riavvolgi video	Riavvolge il video in base al numero di fotogrammi specificato.	Nome di istanza di un video di destinazione Numero di fotogrammi
Avanti veloce video	Avvolge rapidamente il video in base al numero di fotogrammi specificato.	Nome di istanza di un video di destinazione Numero di fotogrammi
Nascondi video	Nasconde il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Mostra video	Mostra il video.	Nome di istanza di un video di destinazione

Controllare la riproduzione di video tramite i comportamenti

1. Selezionate il clip filmato che attiverà il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+), quindi selezionate il comportamento desiderato dal sottomenu Video incorporato.
3. Selezionate il video da controllare.
4. Selezionate un percorso relativo o assoluto.
5. Se richiesto, selezionate le impostazioni relative ai parametri dei comportamenti e fate clic su OK.
6. Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fate clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionate un evento associato al mouse. Per utilizzare l'evento Al rilascio, mantenere l'opzione invariata.

Componente FLVPlayback

[Torna all'inizio](#)

Il componente FLVPlayback consente di includere un lettore video in un'applicazione per la riproduzione di file video di Flash (FLV o F4V) a scaricamento progressivo via HTTP o per la riproduzione di file FLV in streaming da Flash Media Server (FMS) o da Flash Video Streaming Service (FVSS).

Il componente FLVPlayback offre le funzionalità seguenti:

- Fornisce una serie di skin preimpostati con cui personalizzare i controlli di riproduzione e l'aspetto dell'interfaccia utente.
- Consente agli utenti più esperti di creare degli skin personalizzati.
- Fornisce cue point per sincronizzare il video con animazioni, testo e grafica all'interno dell'applicazione Flash Professional.
- Fornisce l'anteprima dal vivo delle personalizzazioni.
- Mantiene il file SWF entro dimensioni ragionevoli per facilitarne lo scaricamento

Questo componente corrisponde all'area nella quale viene visualizzato il video. Il componente FLVPlayback comprende dei controlli di interfaccia FLV personalizzati, una serie di pulsanti di controllo che consentono di riprodurre, arrestare, mettere in pausa e controllare il video.

Configurazione del componente FLVPlayback

1. Con il componente FLVPlayback selezionato sullo stage, aprite la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà) e immettete un nome di istanza.
2. Selezionate la scheda Parametri nella finestra di ispezione Proprietà o aprite la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti).
3. Immettete i valori per i parametri oppure utilizzate le impostazioni predefinite.

Per ogni istanza del componente FLVPlayback potete impostare i seguenti parametri nella finestra di ispezione Proprietà o nella finestra di ispezione dei componenti:

Nota: nella maggior parte dei casi, non è necessario modificare le impostazioni del componente FLVPlayback a meno che non si desideri cambiare l'aspetto di uno skin video. La procedura guidata Importa video di solito è sufficiente per configurare i parametri della maggior parte dei metodi di distribuzione.

autoPlay Valore booleano che determina come riprodurre il file FLV o F4V. Se è true, il video viene riprodotto immediatamente dopo che è stato caricato. Se è false, viene caricato il primo fotogramma e la riproduzione viene sospesa. Il valore predefinito è true.

autoRewind Valore booleano che determina se il video viene riavvolto automaticamente. Se è true, il componente FLVPlayback riavvolge completamente il video quando l'indicatore di riproduzione raggiunge la fine oppure quando l'utente fa clic sul pulsante di interruzione. Se è false, il video non viene riavvolto automaticamente. Il valore predefinito è true.

autoSize Valore booleano che, se è true, ridimensiona il componente in fase di runtime per utilizzare le dimensioni di origine del video. Il valore predefinito è false.

Nota: le dimensioni dei fotogrammi codificate del video non sono uguali a quelle predefinite del componente FLVPlayback.

bufferTime Numero di secondi di bufferizzazione allo scadere del quale inizia la riproduzione del file. Il valore predefinito è 0.

contentPath (file AS2) Stringa che specifica l'URL di un file FLV, F4V o XML che descrive come riprodurre il video. Fate doppio clic sulla cella Valore di questo parametro per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. Il valore predefinito è una stringa vuota. Se non specificate un valore per il parametro contentPath, l'esecuzione dell'istanza FLVPlayback in Flash Professional non produce alcun risultato.

source (file AS3) Stringa che specifica l'URL di un file FLV, F4V o XML che descrive come riprodurre il video. Fate doppio clic sulla cella Valore di questo parametro per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. Il valore predefinito è una stringa vuota. Se non specificate un valore per il parametro contentPath, l'esecuzione dell'istanza FLVPlayback in Flash Professional non produce alcun risultato.

isLive Valore booleano che, se è true, specifica che il video è in streaming dal vivo da FMS. Il valore predefinito è false.

cuePoints Stringa che specifica i cue point del video. I cue point consentono di sincronizzare punti specifici del video con elementi di animazione, grafica o testo di Flash Professional. Il valore predefinito è una stringa vuota.

maintainAspectRatio Valore booleano che, se è true, ridimensiona il lettore video nel componente FLVPlayback in modo da mantenere le proporzioni del video di origine; quest'ultimo viene comunque ridimensionato, mentre le dimensioni del componente FLVPlayback rimangono invariate. Il parametro autoSize ha la precedenza su questo parametro. Il valore predefinito è true.

skin Parametro che apre la finestra di dialogo Seleziona skin e consente di scegliere uno skin per il componente. Il valore predefinito è Nessuno. Se scegliete Nessuno, l'istanza di FLVPlayback è priva di elementi di controllo che consentano all'utente di riprodurre, interrompere o riavvolgere il video oppure di eseguire altre operazioni. Se il parametro autoPlay è impostato su true, il video viene riprodotto automaticamente. Per ulteriori informazioni, vedete "Personalizzazione del componente FLVPlayback" in *Uso dei componenti ActionScript 3.0* o nella Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0.

totalTime Numero totale di secondi del video di origine. Il valore predefinito è 0. Se usate lo scaricamento progressivo, Flash Professional utilizza questo numero se è maggiore di zero. In caso contrario, Flash Professional tenta di ricavare la durata dai metadati.

Nota: se utilizzate FMS o FVSS, questo valore viene ignorato e il tempo totale del video viene ottenuto dal server.

volume Numero compreso tra 0 e 100 che rappresenta la percentuale massima alla quale impostare il volume.

Specificare il parametro contentPath o source

Se avete importato un video clip locale in Flash Professional per utilizzarlo con contenuto video in streaming o scaricato in modo progressivo, prima di caricare il contenuto in un server Web o Flash Media Server, aggiornate il parametro contentPath (file FLA AS2) o source (file FLA AS3) del componente FLVPlayback. Il parametro contentPath o source specifica il nome e la posizione del file video sul server, implicando il metodo di riproduzione (ad esempio scaricamento progressivo mediante HTTP o streaming da Flash Media Server mediante RTMP).

1. Con il componente FLVPlayback selezionato sullo stage, aprite la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà) e selezionate la scheda Parametri nella finestra di ispezione Proprietà oppure aprite la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti).
2. Immettete i valori per i parametri oppure utilizzate le impostazioni predefinite. Per il parametro contentPath o source, effettuate le seguenti operazioni: a) Fate doppio clic sulla cella Valore del parametro contentPath o source per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. b) Immettete l'URL o il percorso locale del file FLV o F4V o del file XML (per Flash Media Server o FVSS) che descrive come riprodurre il video.

Se non conoscete la posizione del video o del file XML, fate clic sull'icona della cartella per individuare la posizione corretta. Quando utilizzate la finestra di dialogo Sfoglia per indicare un file video, se questo si trova nella stessa posizione o a un livello inferiore rispetto al file SWF di destinazione, Flash Professional rende il percorso automaticamente relativo alla posizione indicata, in modo che il file sia pronto per essere distribuito da un server Web. In caso contrario, si tratta di un percorso file assoluto di Windows o Macintosh.

Se specificate un URL HTTP, il video è un file FLV o F4V a scaricamento progressivo. Se specificate un URL di tipo RTMP (Real-Time Messaging Protocol), il video viene distribuito in streaming da un server FMS (Flash Media Server). Anche un URL di un file XML potrebbe essere un file video distribuito in streaming da un server FMS o FVSS.

Nota: quando fate clic su OK nella finestra di dialogo Percorso contenuto, Flash Professional aggiorna anche il valore del parametro cuePoints, perché il parametro contentPath potrebbe essere stato modificato e il percorso contenuto corrente potrebbe non corrispondere più al parametro cuePoints. Di conseguenza, i cue point disattivati vengono persi (ma non i cue point ActionScript). Per questo motivo, potrebbe essere utile disattivare i cue point non ActionScript mediante ActionScript anziché mediante la finestra di dialogo Cue point.

Quando specificate il parametro contentPath o source, Flash Professional tenta di verificare che il video che avete specificato sia

compatibile con Flash Player. Se viene visualizzata una finestra di dialogo di avviso, provate a codificare di nuovo il video nel formato FLV o F4V utilizzando Adobe Media Encoder.

Potete anche specificare la posizione di un file XML che descrive come riprodurre più flussi video per ampiezze di banda differenti. Il file XML utilizza il linguaggio SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) per descrivere i file video. Per una descrizione del file XML SMIL, vedete "Uso di un file SMIL" nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

[Torna all'inizio](#)

Componenti multimediali (Flash Player 6 e 7)

Nota: i componenti multimediali sono stati introdotti in Macromedia Flash MX Professional 2004 e sono destinati all'uso con Flash Player 6 o 7. Se sviluppate contenuto video da utilizzare con Flash Player 8, usate piuttosto il componente FLVPlayback introdotto in Macromedia Flash Professional 8. Il componente FLVPlayback fornisce funzionalità migliori che offrono un controllo maggiore sulla riproduzione video nell'ambiente Flash Professional.

La suite di componenti multimediali è costituita da tre componenti: MediaDisplay, MediaController e MediaPlayer. Con il componente MediaDisplay, per aggiungere contenuto multimediale ai documenti Flash Professional è sufficiente trascinare il componente sullo stage e configurarlo nella finestra di ispezione dei componenti. Oltre all'impostazione dei parametri nella finestra di ispezione dei componenti potete aggiungere cue point per attivare altre azioni. Il componente MediaDisplay non è visibile durante la riproduzione; viene visualizzato soltanto il clip filmato.

Il componente MediaController fornisce i controlli di interfaccia utente che permettono all'utente di interagire con i media in streaming. Il Controller prevede i pulsanti Riproduci, Sospendi e Riavvolgi completamente e un controllo del volume. Esso include inoltre delle barre di riproduzione che mostrano quanto contenuto multimediale è stato caricato e quanto è stato riprodotto. Un cursore dell'indicatore di riproduzione può essere trascinato avanti e indietro sulla barra di riproduzione per navigare rapidamente in parti diverse del video. Mediante l'uso dei comportamenti o di ActionScript potete collegare facilmente questo componente a MediaDisplay in modo da visualizzare il video in streaming e fornire un controllo all'utente.

Il componente MediaPlayer fornisce il modo più facile e veloce per aggiungere video e un controller ai documenti Flash Professional. MediaPlayer combina i componenti MediaDisplay e MediaController in un singolo componente integrato. Le istanze dei componenti MediaDisplay e MediaController vengono automaticamente collegate l'una con l'altra per il controllo della riproduzione.

Per configurare i parametri per la riproduzione, le dimensioni e il layout di tutti e tre i componenti, utilizzate la finestra di ispezione dei componenti o la scheda Parametri della finestra di ispezione Proprietà. Tutti i componenti multimediali funzionano altrettanto bene con contenuto audio mp3.

Per ulteriori informazioni sui componenti media, vedete "Componenti Media" nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Creare file video da utilizzare in Flash

Controllare la riproduzione dei video

Procedura guidata Importa video

Formati video e Flash

Esercitazioni ed esempi

Adobe® Flash® Professional consente di incorporare riprese video digitali nelle presentazioni Web. I vantaggi in termini di tecnologia e creatività garantiti dai formati video FLV e F4V (H.264) consentono di associare il video a dati, immagini, audio e controlli interattivi. Il video FLV o F4V consente di inserire con facilità oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Il tipo di distribuzione dei video determina la modalità di creazione del relativo contenuto e di integrazione con Flash Professional. Potete incorporare video in Flash Professional utilizzando i metodi descritti di seguito.

Streaming video con Adobe Flash Media Server Potete ospitare contenuto video su Adobe® Flash® Media Server, una soluzione server ottimizzata per la distribuzione di contenuti multimediali in tempo reale. Flash Media Server utilizza Real-Time Messaging Protocol (RTMP), un protocollo progettato per applicazioni server in tempo reale, come streaming di contenuto video e audio. Potete ospitare un Flash Media Server personalizzato oppure utilizzare un servizio FVSS (Flash® Video® Streaming Service) di tipo hosted. Adobe ha stretto collaborazioni con diversi fornitori di reti per la distribuzione di contenuto (CDN, Content Delivery Network) per offrire servizi di hosting per la distribuzione di file video FLV o F4V on-demand attraverso reti affidabili e ad alte prestazioni. Sviluppato con Flash Media Server e integrato direttamente nell'infrastruttura di distribuzione, monitoraggio e reporting della rete CDN, il servizio FVSS costituisce il modo migliore per distribuire file video FLV o F4V al pubblico più vasto possibile, senza preoccuparsi della configurazione e della manutenzione del server e della rete di streaming.

Per controllare la riproduzione del video e fornire agli utenti controlli intuitivi per interagire con lo streaming video, utilizzate il nuovo componente FLVPlayback, Adobe® ActionScript® oppure [Open Source Media Framework](#) (OSMF). Per ulteriori informazioni sull'uso di OSMF, vedete la [documentazione OSMF](#).

Scaricamento progressivo di video da un server Web Se non avete accesso a Flash Media Server o FVSS o se le esigenze video si riferiscono a un sito Web con volumi e quantità limitati di contenuto video, potete prendere in considerazione lo *scaricamento progressivo*. Lo scaricamento progressivo di un video clip da un server Web non offre le prestazioni in tempo reale di Flash Media Server, tuttavia consente di utilizzare video clip di dimensioni relativamente elevate e di mantenere al minimo le dimensioni dei file SWF pubblicati.

Per controllare la riproduzione del video e fornire agli utenti controlli intuitivi per interagire con esso, potete utilizzare il nuovo componente FLVPlayback o ActionScript.

Incorporamento di video nel documento Flash Potete incorporare un file video di dimensioni e durata ridotte direttamente nel documento Flash Professional e pubblicarlo come parte del file SWF. L'incorporamento di contenuto video direttamente nel file SWF di Flash Professional aumenta in modo significativo la dimensione del file pubblicato ed è adatto solo per file video di dimensioni ridotte (di solito, meno di 10 secondi di durata). Inoltre, la sincronizzazione dell'audio al video (nota anche come sync audio/video) può non riuscire quando nel documento Flash si incorporano dei clip video di durata maggiore. Un ulteriore svantaggio presentato dall'incorporamento di video all'interno di file SWF è rappresentato dall'impossibilità di aggiornare il video senza ripubblicare il file SWF.

Controllare la riproduzione dei video

[Torna all'inizio](#)

Potete controllare la riproduzione del video in Flash Professional mediante il componente FLVPlayback, creando del codice ActionScript personalizzato che riproduca il flusso video esterno o che controlli la riproduzione del video nella linea temporale per il video incorporato.

Componente FLVPlayback Questo metodo consente di aggiungere rapidamente un controllo completo per la riproduzione di file FLV al documento Flash Professional e supporta sia lo scaricamento progressivo che lo streaming di file FLV o F4V. FLVPlayback consente di creare facilmente controlli video intuitivi che gli utenti possono utilizzare per controllare la riproduzione del video e di applicare all'interfaccia video skin già pronti o personalizzati. Per maggiori informazioni, vedete Componente FLVPlayback.

Open Source Media Framework (OSMF) Il framework OSMF consente agli sviluppatori di scegliere e combinare con facilità componenti plug-in per creare esperienze di riproduzione di alta qualità e ricche di funzioni. Per ulteriori informazioni, vedete il [sito Web OSMF](#) e la [documentazione OSMF](#). L'articolo Adobe DevNet [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) fornisce un esempio dettagliato di utilizzo del framework OSMF.

Controllare il video esterno mediante ActionScript Potete riprodurre i file FLV o esterni in un documento Flash Professional in fase di runtime utilizzando gli oggetti NetConnection e NetStream in ActionScript. Per maggiori informazioni, vedete [Controllo della riproduzione dei video esterni mediante ActionScript](#).

Potete controllare la riproduzione del video utilizzando i comportamenti, ovvero script di ActionScript già pronti.

Controllare il video incorporato nella linea temporale Per controllare la riproduzione dei file video incorporati, dovete scrivere del codice ActionScript che controlli la linea temporale che contiene il video. Per maggiori informazioni, vedete [Controllare la riproduzione di video mediante la linea temporale](#).

Procedura guidata Importa video

La procedura guidata Importa video semplifica l'importazione di video in un documento Flash Professional guidandovi attraverso il processo di selezione di un file video esistente e importando il file per l'uso in uno dei tre diversi scenari di riproduzione video. Garantisce un livello base di configurazione per il metodo di importazione e riproduzione scelto che potrete in seguito modificare in base alle vostre necessità.

Nella finestra di dialogo Importa video sono presenti tre opzioni per l'importazione di video:

Carica video esterno con componente di riproduzione Consente di importare il video e creare un'istanza del componente FLVPlayback per controllare la riproduzione del video. Quando siete pronti per la pubblicazione del documento Flash in formato SWF e il caricamento sul server Web, dovete caricare anche il file video su un server Web o Flash Media Server e configurare il componente FLVPlayback con il percorso del file video caricato.

Incorpora FLV o F4V nel file SWF e riproduci nella linea temporale Incorpora il file FLV o F4V nel documento Flash. Quando importate video in questo modo, questo viene collocato nella linea temporale in modo che i singoli fotogrammi video siano visibili sotto forma di fotogrammi della linea temporale. Un file video FLV o F4V incorporato diventa parte del documento Flash Professional.

Nota: *l'incorporamento di contenuto video direttamente nel file SWF Flash Professional aumenta in modo significativo la dimensione del file pubblicato ed è adatto solo per file video di dimensioni ridotte. Inoltre, la sincronizzazione dell'audio al video (nota anche come sync audio/video) può non riuscire quando nel documento Flash si incorporano dei clip video di durata maggiore.*

Importa come video per dispositivi mobili impacchettato nel file SWF Simile all'incorporamento di video in un documento Flash Professional, in questo modo il video viene impacchettato in un documento Flash Lite per la distribuzione in un dispositivo mobile. Per ulteriori informazioni sull'uso del video nei documenti Flash Lite, vedete [Operazioni con i file video in Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x e 3.x](#) o [Operazioni con i file video in Sviluppo di applicazioni Flash Lite 4](#).

Formati video e Flash

Torna all'inizio

Per importare video in Flash, dovete utilizzare video codificato in formato FLV o H.264. Durante la procedura guidata Importa video (File > Importa > Importa video) vengono controllati i file video selezionati per l'importazione e viene visualizzato un avviso se il video non è in un formato riproducibile con Flash. Se il video non è in formato FLV o F4V, potete utilizzare Adobe® Media® Encoder per codificarlo nel formato corretto.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder è un'applicazione di codifica autonoma utilizzata da programmi quali Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® e Flash Professional per l'output in determinati formati multimediali. A seconda del programma utilizzato, Adobe Media Encoder fornisce una finestra di dialogo specifica delle impostazioni di esportazione che include numerose impostazioni associate a determinati formati di esportazione, quali Adobe Flash Video e H.264. Per ogni formato, la finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione include una serie di impostazioni predefinite concepite appositamente per supporti specifici. Potete inoltre salvare impostazioni predefinite personalizzate e condividerle con altri oppure ricaricarle, in base alle vostre esigenze.

Per informazioni sulla codifica di video in formato FLV o F4V utilizzando Adobe Media Encoder, vedete [Utilizzo di Adobe Media Encoder](#).

Codec video H.264, On2 VP6 e Sorenson Spark

Quando codificate il video mediante Adobe Media Encoder, potete scegliere fra tre diversi codec video con cui codificare il contenuto video per l'utilizzo con Flash:

H.264 Il supporto per il codec video H.264 è stato incorporato in Flash Player a partire dalla versione 9.0.r115. Il formato video F4V che usa questo codec fornisce un rapporto qualità/velocità di trasferimento significativamente migliore rispetto ai codec video Flash precedenti, tuttavia richiede più risorse di elaborazione rispetto ai codec video Sorenson Spark e On2 VP6 inclusi in Flash Player 7 e 8.

Nota: *se volete utilizzare il video con supporto del canale alfa per la creazione di effetti composti, dovete impiegare il codec video On2 VP6; F4V infatti non supporta i canali alfa video.*

On2 VP6 Il codec On2 VP6 è il codec video da utilizzare preferibilmente quando create file FLV che intendete utilizzare con Flash Player 8 e versione successiva. Il codec On2 VP6 fornisce:

- Video di qualità superiore rispetto alla codifica eseguita con il codec Sorenson Spark alla stessa velocità di trasferimento dei dati
- Supporto per l'utilizzo di un canale alfa a 8 bit per la composizione del video

Per supportare un video di qualità migliore con la stessa velocità di trasferimento dei dati, il codec On2 VP6 richiede molto più tempo per la codifica e più potenza di elaborazione sul computer client per la decodifica e la riproduzione. Per tale motivo, valutate attentamente quali possono essere i requisiti minimi dei computer utilizzati dagli utenti a cui è destinato il contenuto FLV.

Sorenson Spark Introdotto in Flash Player 6, il codec video Sorenson Spark deve essere utilizzato se intendete pubblicare documenti Flash che richiedono la compatibilità retroattiva con Flash Player 6 e 7. Se prevedete di avere una base utenti molto estesa che utilizza computer datati, prendete in considerazione i file FLV codificati con il codec Sorenson Spark, poiché richiede meno risorse di elaborazione per la riproduzione rispetto ai codec On2 VP6 o H.264.

Se il contenuto Flash Professional carica in modo dinamico i video Flash Professional (mediante scaricamento progressivo o Flash Media Server), potete utilizzare On2 VP6 senza che sia necessario ripubblicare il file SWF originariamente creato per Flash Player 6 o 7, a condizione che per la visualizzazione del contenuto venga utilizzato Flash Player 8 o una versione successiva. Mediante lo streaming o lo scaricamento del video On2 VP6 in Flash versioni 6 o 7 e la riproduzione del contenuto mediante Flash Player 8 o versioni successive, evitate di dover ricreare i file SWF per poterli utilizzare con Flash Player 8 e versioni successive.

Importante: solo Flash Player 8 e 9 supportano sia la pubblicazione che la riproduzione di video On2 VP6.

Codec	Versione SWF (versione di pubblicazione)	Versione Flash Player (richiesta per la riproduzione)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 o successive	9.2 o successive

Suggerimenti per la creazione di video Adobe FLV e F4V

Considerate i seguenti suggerimenti per ottimizzare la creazione di video FLV o F4V:

Lavorate con il video nel formato nativo del progetto fino all'output finale

Se eseguite la conversione di un formato video digitale già compresso in un altro formato, quale FLV o F4V, è possibile che il codificatore utilizzato in origine abbia introdotto disturbi video. Il primo compressore infatti ha già applicato un algoritmo di codifica sul video, riducendone la qualità, le dimensioni dei fotogrammi e la frequenza. Tale compressione può avere inoltre introdotto imperfezioni digitali e disturbo che influiscono sul processo di codifica finale e possono richiedere una velocità di trasferimento dati superiore al fine di garantire una buona qualità durante la codifica.

Mirate alla semplicità

Evitate transizioni elaborate, che sono difficili da comprimere e non garantiscono la fluidità dei movimenti. I tagli decisi (contrapposti alle dissolvenze) di solito rappresentano la scelta migliore. Le sequenze video accattivanti, quali l'ingrandimento progressivo di un oggetto, l'effetto di una pagina che viene voltata o di una palla in volo non si comprimono correttamente e dovrebbero essere usate con moderazione.

Considerate la velocità di trasferimento dati dei vostri utenti

Quando distribuite video su Internet, create file con velocità di trasferimento inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa per il caricamento, quelli con connessioni via modem devono attendere che questi vengano scaricati. Create videoclip brevi per mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni remote.

Selezionate la frequenza di fotogrammi corretta

La frequenza di fotogrammi indica il numero di fotogrammi riprodotti in un secondo (f/s). Se disponete di un clip con velocità di trasferimento dati superiore, una frequenza di fotogrammi inferiore può migliorare la qualità della riproduzione attraverso la larghezza di banda limitata. Se, ad esempio, state eseguendo la compressione di un clip con movimento ridotto, dimezzando la frequenza di fotogrammi sarà possibile risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se state eseguendo la compressione di un video con una grande quantità di movimento, la riduzione della frequenza dei fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, mantenete tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Per la distribuzione sul Web, richiedete tali dettagli al vostro servizio di hosting. Per i dispositivi mobili, utilizzate i predefiniti di codifica specifici del dispositivo e l'emulatore del dispositivo disponibile tramite Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro. Se occorre ridurre la frequenza di fotogrammi, potete ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Selezionate una dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità dati e alle proporzioni dei fotogrammi

A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando selezionate le dimensioni dei fotogrammi per le impostazioni di codifica, prendete in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Per evitare il pillarbox, è importante scegliere una dimensione dei fotogrammi che abbia le stesse proporzioni del formato di origine. Ad esempio, se codificate un filmato NTSC in una dimensione fotogrammi PAL, si verificherà il pillarbox.

Adobe Media Encoder rende disponibili alcune preimpostazioni video FLV o F4V di Adobe, compresi dimensioni dei fotogrammi e frequenza di fotogrammi predefiniti per vari standard televisivi a velocità di trasferimento dati diverse. Utilizzate il seguente elenco di dimensioni comuni dei fotogrammi (in pixel) come riferimento oppure fate delle prove con le diverse preimpostazioni di Adobe Media Encoder per individuare quella migliore per il vostro progetto.

Modem di connessione remota NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem di connessione remota PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cavo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cavo PAL 4 x 3 768 x 576

Usate lo streaming per ottenere prestazioni ottimali

Per ridurre il tempo di download, utilizzate capacità di interattività e navigazione su più livelli, eseguite lo streaming dei file video Adobe FLV o F4V con Flash Media Server oppure utilizzate il servizio di hosting di uno dei partner del Flash Video Streaming Service di Adobe, localizzabili nel sito Web Adobe. Per ulteriori informazioni sulla differenza tra download progressivo e streaming con Flash Media Server, fate riferimento a "Delivering

Verificate i tempi di scaricamento progressivo

È importante conoscere il tempo necessario per scaricare una parte sufficiente di video da consentirvi di eseguire la riproduzione fino alla fine senza interruzioni per completare il download. Durante il download della prima parte del videoclip, potete visualizzare altro contenuto per nascondere il download. Per i clip di breve lunghezza, usare la seguente formula: Pausa = Tempo di scaricamento – Tempo di riproduzione + 10% del tempo di riproduzione. Se ad esempio, il vostro clip è lungo 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarlo, dotate il clip di un buffer di 33 secondi (60 secondi – 30 secondi + 3 secondi = 33 secondi).

Rimuovete il disturbo e l'interlacciamento

Per una codifica ottimale, potrebbe essere necessario rimuovere disturbo e interlacciamento.

Maggiore è la qualità dell'originale, maggiore sarà la qualità del risultato finale. Sebbene la frequenza e le dimensioni dei fotogrammi dei video su Internet siano solitamente minori rispetto ai video trasmessi in televisione, i monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori superiori a un normale televisore. Anche in una finestra di piccole dimensioni, la qualità dell'immagine può risultare molto più importante per i video digitali che per i televisori analogici. Le imperfezioni e il disturbo che si notano appena su un televisore possono risultare molto più evidenti sullo schermo di un computer.

Adobe Flash è progettato per i display progressivi degli schermi di computer e di altri dispositivi, anziché per display interlacciati, quali quelli dei televisori. I filmati interlacciati visualizzati su display progressivi possono presentare righe verticali alternate nelle zone con grande quantità di movimento. Per questo motivo, Adobe Media Encoder rimuove l'interlacciamento da tutte le riprese video che elabora.

Seguite le stesse linee guida adottate per l'audio

Le considerazioni applicate alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, partite da un audio pulito. Se state codificando materiale proveniente da un CD, provate a registrare il file utilizzando il trasferimento digitale diretto invece che l'input analogico della scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh. Per eseguire registrazioni da un'origine analogica, si consiglia di usare una scheda audio della migliore qualità.

Nota: se la sorgente audio è mono, è consigliabile codificare il file in mono per l'utilizzo con Flash. Se codificate mediante Adobe Media Encoder e utilizzate delle preimpostazioni, verificate se la preimpostazione codifica in stereo o in mono, e se necessario selezionate mono.

Esercitazioni ed esempi

[Torna all'inizio](#)

Le esercitazioni video e gli articoli seguenti (in inglese) forniscono spiegazioni dettagliate sulla creazione e preparazione di video da utilizzare in Flash Professional. In alcuni esempi viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Creating FLV and F4V files \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video encoding basics \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Batch encoding with Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Using Adobe Media Encoder](#) (Adobe.com)
- Articolo: [H.264 for the rest of us](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno di modelli con lo strumento di disegno Decorazione

[Applicare l'effetto Pennello simmetria](#)
[Applicare l'effetto Riempimento griglia](#)
[Applicare l'effetto Riempimento a rampicante](#)
[Applicare l'effetto Sistema particellare](#)
[Applicare l'effetto Pennello 3D](#)
[Applicare l'effetto Pennello edificio](#)
[Applicare l'effetto Pennello decorato](#)
[Applicare l'effetto Animazione fuoco](#)
[Applicare l'effetto Pennello fiamma](#)
[Applicare l'effetto Pennello fiore](#)
[Applicare l'effetto Pennello lampo](#)
[Applicare l'effetto Animazione fumo](#)
[Applicare l'effetto Pennello albero](#)

Lo strumento di disegno Decorazione permette di creare forme geometriche e motivi di elevata complessità. Gli strumenti di disegno Decorazione utilizzano dei calcoli algoritmici noti come *disegno procedurale*.

Video ed esercitazioni

- Video: [Using the decorative drawing tools \(5:36\)](#)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco tool \(22:00\)](#)
- Video: [Using the Deco tool](#) (Lunghezza = 4:28, Peachpit.com)
- Jonathan Duran ha scritto un articolo approfondito dal titolo "Using the Deco tool and Spray Brush for creating complex, geometric patterns in Flash" (Uso dello strumento Decorazione e del pennello Spray per creare motivi geometrici complessi in Flash", disponibile all'indirizzo www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html).

Applicare l'effetto Pennello simmetria

[Torna all'inizio](#)

Usate l'effetto Pennello simmetria per disporre i simboli simmetricamente intorno a un punto centrale. Quando disegnate i simboli sullo stage, viene visualizzata una serie di maniglie, che potete utilizzare per controllare la simmetria aumentando il numero di simboli, aggiungendo ulteriori simmetrie o modificando l'effetto.

Utilizzate l'effetto Pennello simmetria per creare elementi dell'interfaccia utente circolari (ad esempio, un orologio analogico o un tachimetro) e pattern di vortici. Il simbolo predefinito dell'effetto Pennello simmetria è una forma di rettangolo nera senza tratto, di 25 x 25 pixel.

1. Selezionate lo strumento Disegno decorativo e quindi selezionate Pennello simmetria dal menu Effetto di disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà dello strumento Disegno decorativo, selezionate un colore di riempimento da utilizzare per la forma di rettangolo predefinita. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo personalizzato dalla libreria.

Potete utilizzare qualsiasi clip filmato o simbolo grafico della libreria con l'effetto Pennello simmetria. Queste particelle basate su simboli garantiscono un significativo controllo creativo sulle immagini create.

3. Le opzioni avanzate del Pennello simmetria sono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando selezionate Pennello simmetria dal menu a comparsa Effetto di disegno della finestra di ispezione Proprietà.

Ruota intorno Ruota le forme nella simmetria attorno a un punto fisso che specificate. Il punto di riferimento predefinito è il punto centrale della simmetria. Per ruotare l'oggetto attorno al punto centrale, trascinatelo con un movimento circolare.

Rifletti attraverso la linea Riflette le forme a uguale distanza in base a una linea invisibile che specificate.

Rifletti attraverso il punto Inserisce due forme a uguale distanza attorno a un punto fisso che specificate.

Traslazione griglia Crea una griglia utilizzando le forme nell'effetto Simmetria che disegnate. A ogni clic dello strumento Disegno decorativo sullo stage viene creata una griglia di forme. Modificate l'altezza e la larghezza di queste forme utilizzando le coordinate X e Y definite dalle maniglie del Pennello simmetria.

Verifica collisioni Impedisce che le forme presenti nell'effetto Simmetria che state disegnando entrino in collisione le une con le altre, a prescindere da quanto aumentiate il numero di istanze all'interno dell'effetto Simmetria. Deselezionate questa opzione per far sovrapporre le forme nell'effetto Simmetria.

4. Fate clic sullo stage nel punto in cui desiderate che venga visualizzata l'immagine del Pennello simmetria.
5. Utilizzate le maniglie del Pennello simmetria per modificare la dimensione della simmetria e il numero di istanze di simboli.

Applicare l'effetto Riempimento griglia

L'effetto Riempimento griglia consente di riempire lo stage, un simbolo o un'area chiusa con un simbolo della libreria. Dopo il disegno del Riempimento griglia sullo stage, se il simbolo con riempimento viene spostato o ridimensionato, il Riempimento griglia si sposta o si ridimensiona di conseguenza.

Usate l'effetto Riempimento griglia per creare una scacchiera, uno sfondo a mosaico o un'area o una forma con un pattern personalizzato. Il simbolo predefinito per l'effetto Simmetria è una forma di rettangolo nera senza tratto, 25 x 25 pixel.

1. Selezionate lo strumento Disegno decorativo e quindi selezionate Riempimento griglia dal menu Effetto di disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate un colore di riempimento per la forma di rettangolo predefinita. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo personalizzato dalla libreria.

Potete utilizzare fino a 4 clip filmato o simboli grafici della libreria con l'effetto Riempimento griglia. I simboli si alternano mentre Flash riempie la griglia.

3. Scegliete un layout per il riempimento griglia. Sono disponibili 3 opzioni per il layout.

Pattern a tessere I simboli vengono disposti in un semplice schema a griglia.

Pattern a mattoni I simboli vengono disposti in uno schema a griglia con offset orizzontale.

Pattern pavimento I simboli vengono disposti in uno schema a griglia con offset verticale.

4. Per consentire al riempimento di sovrapporsi al bordo del simbolo, della forma o dello stage che funge da contenitore, selezionate l'opzione Colora oltre il bordo.
5. Per consentire la distribuzione casuale dei simboli nella griglia, selezionate l'opzione Ordine casuale.
6. Potete specificare la spaziatura orizzontale e verticale e la scala della forma di riempimento. Dopo l'applicazione dell'effetto Riempimento griglia, non potete cambiare le opzioni avanzate nella finestra di ispezione Proprietà per modificare il pattern di riempimento.

Spaziatura orizzontale Specifica la distanza orizzontale in pixel tra i simboli utilizzati nel riempimento della griglia.

Spaziatura verticale Specifica la distanza verticale in pixel tra i simboli utilizzati nel riempimento della griglia.

Scala pattern Ingrandisce o restringe i simboli in senso orizzontale (lungo l'asse X) e verticale (lungo l'asse Y).

7. Fate clic sullo stage o all'interno della forma o del simbolo in cui desiderate visualizzare il Riempimento griglia.

Applicare l'effetto Riempimento a rampicante

L'effetto Riempimento a rampicante consente di riempire lo stage, un simbolo o un'area chiusa con un pattern a rampicante. Potete sostituire le foglie e i fiori con un'immagine personalizzata selezionando simboli dalla libreria. Il pattern risultante è contenuto in un clip filmato che a sua volta contiene i simboli che costituiscono il pattern.

1. Selezionate lo strumento Disegno decorativo e quindi selezionate Riempimento a rampicante dal menu Effetto di disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà dello strumento Disegno decorativo selezionate un colore di riempimento per le forme predefinite dei fiori e delle foglie. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo predefinito dalla libreria e sostituire uno o entrambi i simboli delle foglie e dei fiori.

Potete utilizzare qualsiasi clip filmato o simbolo grafico della libreria per sostituire i simboli predefiniti dei fiori e delle foglie con l'effetto Riempimento a rampicante.

3. Potete specificare la spaziatura orizzontale e verticale e la scala della forma di riempimento. Dopo l'applicazione dell'effetto Riempimento a rampicante, non potete cambiare le opzioni avanzate nella finestra di ispezione Proprietà per modificare il pattern di riempimento.

Angolo ramo Specifica l'angolo del pattern del ramo.

Colore ramo Specifica quale colore utilizzare per il ramo.

Scala pattern Eseguire la scala di un oggetto significa ingrandirlo o ridurlo orizzontalmente (lungo l'asse x) e verticalmente (lungo l'asse y).

Lunghezza segmento Specifica la lunghezza dei segmenti tra i nodi delle foglie e dei fiori.

Anima pattern Specifica che ogni iterazione dell'effetto viene disegnata in un nuovo fotogramma nella linea temporale. Questa opzione crea una sequenza animata fotogramma per fotogramma del pattern dei fiori mentre viene disegnato.

Passaggio fotogramma Specifica il numero di fotogrammi al secondo dell'effetto che disegnatte.

4. Fate clic sullo stage o all'interno della forma o del simbolo in cui desiderate visualizzare il Riempimento griglia.

Applicare l'effetto Sistema particellare

Utilizzando l'effetto Sistema particellare, potete creare animazioni di particelle con fuoco, acqua, bolle e altri effetti.

Per utilizzare l'effetto Sistema particellare:

1. Selezionate lo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Impostate le proprietà per l'effetto nel pannello Proprietà.
3. Fate clic sullo stage nel punto in cui desiderate che venga visualizzato l'effetto.

Flash crea un'animazione fotogramma per fotogramma dell'effetto particellare in base alle proprietà che avete impostato. Le particelle generate sullo stage sono contenute in un gruppo in ciascun fotogramma dell'animazione.

L'effetto Sistema particellare ha le proprietà seguenti:

Particella 1 Questo è il primo dei due simboli che potete assegnare per utilizzarli come particelle. Se non specificate un simbolo, viene utilizzato un quadratino nero. Scegliendo una grafica adeguata, potete generare effetti realistici e interessanti.

Particella 2 Questo è il secondo simbolo che potete assegnare come particella.

Lunghezza totale La durata dell'animazione in fotogrammi, a partire dal fotogramma corrente.

Generazione particelle Il numero di fotogrammi in cui le particelle vengono generate. Se il numero di fotogrammi è inferiore alla proprietà Lunghezza totale, lo strumento cessa di creare nuove particelle nei fotogrammi rimanenti, ma le particelle già generate continuano a essere animate.

Frequenza per fotogramma Il numero di particelle generate per fotogramma.

Durata Il numero di fotogrammi durante i quali una singola particella rimane visibile sullo stage.

Velocità iniziale La velocità con cui si muove ogni particella all'inizio della propria durata. Viene espressa in pixel per fotogramma.

Dimensione iniziale La dimensione di ogni particella all'inizio della propria durata.

Direzione iniziale minima Il valore minimo delle possibili direzioni di movimento di ogni particella all'inizio della propria durata. Viene espresso in gradi. Zero corrisponde alla direzione verso l'alto, 90 a destra, 180 in basso, 270 a sinistra e 360 di nuovo verso l'alto. Sono ammessi anche i numeri negativi.

Direzione iniziale massima Il valore massimo delle possibili direzioni di movimento di ogni particella all'inizio della propria durata. Viene espresso in gradi. Zero corrisponde alla direzione verso l'alto, 90 a destra, 180 in basso, 270 a sinistra e 360 di nuovo verso l'alto. Sono ammessi anche i numeri negativi.

Gravità Quando questo numero è positivo, le particelle cambiano direzione andando verso il basso e la loro velocità aumenta, come se stessero cadendo. Se invece il valore è negativo, le particelle cambiano direzione andando verso l'alto.

Velocità di rotazione I gradi di rotazione da applicare a ciascuna particella per ogni fotogramma.

Applicare l'effetto Pennello 3D

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello 3D permette di disegnare più istanze di un simbolo sullo stage, con una prospettiva 3D. Flash crea la prospettiva 3D riducendo le dimensioni dei simboli verso la parte alta dello stage (lo sfondo) e aumentandole vicino alla parte bassa (il primo piano). I simboli più vicini alla parte bassa dello stage vengono disegnati sopra quelli più prossimi alla parte alta, indipendentemente dall'ordine nel quale sono stati aggiunti.

Potete includere da 1 a 4 simboli nel motivo di disegno. Ciascuna istanza di simbolo che appare sullo stage è nel proprio gruppo. Potete disegnare direttamente sullo stage oppure all'interno di una forma o di un simbolo. Se il primo clic del pennello 3D avviene all'interno di una forma, il pennello 3D è attivo solo dentro quella forma.

Per utilizzare l'effetto Pennello 3D:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Pennello 3D dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Selezionate da 1 a 4 simboli da includere nel motivo di disegno.
4. Impostate le altre proprietà per l'effetto nella finestra di ispezione Proprietà. Verificate che la proprietà Prospettiva sia selezionata, per poter creare un effetto 3D.
5. Trascinate il puntatore sullo stage per iniziare a disegnare. Spostate il cursore verso la parte alta dello stage per disegnare istanze più piccole. Spostate il cursore verso la parte bassa dello stage per disegnare istanze più grandi.

L'effetto Pennello 3D ha le proprietà seguenti:

Oggetti massimi Il numero massimo di oggetti da disegnare.

Area spray La distanza massima dal cursore alla quale le istanze vengono disegnate.

Prospettiva Consente di attivare e disattivare l'effetto 3D. Per disegnare istanze di dimensioni uniformi, deselezionate questa opzione.

Scala distanza Questa proprietà determina l'intensità dell'effetto prospettiva 3D. Aumentate il valore se volete incrementare il ridimensionamento determinato dallo spostamento del cursore verso l'alto o verso il basso.

Raggio di scala casuale Questa proprietà consente di determinare casualmente il ridimensionamento per ciascuna istanza. Aumentate il valore se volete incrementare la gamma di valori di ridimensionamento che possono essere applicati a ciascuna istanza.

Raggio di rotazione casuale Questa proprietà consente di determinare casualmente la rotazione per ciascuna istanza. Aumentate il valore se volete incrementare la rotazione massima possibile per ciascuna istanza.

[Torna all'inizio](#)

Applicare l'effetto Pennello edificio

L'effetto Pennello edificio permette di disegnare edifici sullo stage. L'aspetto degli edifici dipende dai valori che scegliete per le varie proprietà disponibili.

Per disegnare un edificio sullo stage:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'effetto Pennello edificio dal menu Effetto disegno.
3. Impostate le proprietà dell'effetto Pennello edificio.
4. A partire dal punto in cui volete che venga a trovarsi la base dell'edificio, trascinate il cursore verticalmente fino a raggiungere l'altezza che dovrà avere l'edificio finito.

L'effetto Pennello edificio ha le proprietà seguenti:

Tipo di edificio Lo stile dell'edificio da creare.

Dimensione edificio La larghezza dell'edificio. Più alto è il valore, più largo è l'edificio.

Applicare l'effetto Pennello decorato

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello decorato consente di disegnare linee decorative, ad esempio punteggiate, ondulate e di altro tipo. Fate varie prove con questo effetto per scoprire l'impostazione più adatta al progetto sul quale state lavorando.

Per utilizzare l'effetto Pennello decorato:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Impostate le proprietà per l'effetto nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Trascinate il cursore sullo stage.

L'effetto Pennello decorato crea una linea decorativa che segue il percorso del cursore.

L'effetto Pennello decorato ha le proprietà seguenti:

Stile linea Lo stile della linea da disegnare. Provate tutte le 20 opzioni disponibili per vedere i vari effetti.

Colore pattern Il colore della linea.

Dimensione pattern La dimensione del motivo selezionato.

Larghezza pattern La larghezza del motivo selezionato.

Applicare l'effetto Animazione fuoco

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Animazione fuoco crea un fuoco stilizzato fotogramma per fotogramma.

Per utilizzare l'effetto Animazione fuoco:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Animazione fuoco dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Animazione fuoco.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per creare l'animazione.

Flash aggiunge dei fotogrammi alla linea temporale mentre tenete premuto il pulsante del mouse.

Nella maggior parte delle situazioni, è meglio inserire l'animazione del fuoco in un simbolo distinto, ad esempio un simbolo di clip filmato.

L'effetto Animazione fuoco ha le proprietà seguenti:

Dimensione fuoco La larghezza e l'altezza delle fiamme. A un valore più alto corrispondono fiamme più grandi.

Velocità fuoco La velocità dell'animazione. Più alto è il valore, più veloce è il movimento delle fiamme.

Durata fuoco Il numero di fotogrammi creati nella linea temporale durante l'animazione.

Termina animazione Selezionate questa opzione per creare un'animazione di un fuoco che si spegne progressivamente anziché di un fuoco che continua ad ardere. Flash aggiunge altri fotogrammi dopo quelli creati in base all'impostazione Durata fuoco per creare l'effetto di spegnimento progressivo. Se volete creare un fuoco che brucia in continuazione, non selezionate questa opzione.

Colore fiamma Il colore delle punte delle fiamme.

Colore nucleo fiamma Il colore alla base delle fiamme.

Scintilla di fuoco Il numero di singole fiamme alla base del fuoco.

Applicare l'effetto Pennello fiamma

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello fiamma consente di disegnare delle fiamme sullo stage nel fotogramma corrente della linea temporale.

Per utilizzare l'effetto Pennello fiamma:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate Pennello fiamma dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello fiamma.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per disegnare le fiamme.

L'effetto Pennello fiamma ha le proprietà seguenti:

Dimensione fiamma La larghezza e l'altezza delle fiamme. A un valore più alto corrispondono fiamme più grandi.

Colore fiamma Il colore al centro delle fiamme. Mentre disegnate, il colore delle fiamme cambia da quello selezionato al nero.

Applicare l'effetto Pennello fiore

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello fiore consente di disegnare dei fiori stilizzati nel fotogramma corrente della linea temporale.

Per utilizzare l'effetto Pennello fiore:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate Pennello fiore dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Selezionate un fiore dal menu Tipo di fiore:
4. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello fiore.
5. Trascinate il puntatore sullo stage per disegnare i fiori.

L'effetto Pennello fiore ha le proprietà seguenti:

Colore fiore Il colore dei fiori.

Dimensione fiore La larghezza e l'altezza dei fiori. A un valore più alto corrispondono fiori più grandi.

Colore foglia Il colore delle foglie.

Dimensione foglia La larghezza e l'altezza delle foglie. A un valore più alto corrispondono foglie più grandi.

Colore frutto Il colore del frutto.

Ramo Selezionate questa opzione per disegnare dei rami, oltre ai fiori e alle foglie.

Colore ramo Il colore dei rami.

Applicare l'effetto Pennello lampo

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello lampo consente di creare dei fulmini. Potete anche creare lampi animati.

Per utilizzare l'effetto Pennello lampo:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Pennello lampo dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello lampo.
4. Trascinate il puntatore sullo stage. Flash disegna il lampo nella direzione di spostamento del mouse.

L'effetto Pennello lampo ha le proprietà seguenti:

Colore lampo Il colore del lampo.

Scala lampo La lunghezza del lampo.

Animazione Questa opzione permette di animare il lampo un fotogramma dopo l'altro. Flash aggiunge dei fotogrammi al livello corrente della linea temporale mentre il lampo viene disegnato.

Larghezza raggio Lo spessore del lampo nel punto di origine.

Complessità Il numero di ramificazioni di ogni ramo del lampo. Più alto è il valore, più ramificazioni avrà il lampo.

Applicare l'effetto Animazione fumo

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Animazione fumo crea un fumo stilizzato e animato su più fotogrammi.

Per utilizzare l'effetto Animazione fumo:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Animazione fumo dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Animazione fumo.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per creare l'animazione.

Flash aggiunge dei fotogrammi alla linea temporale mentre tenete premuto il pulsante del mouse.

Nella maggior parte delle situazioni, è meglio inserire l'animazione del fumo in un simbolo distinto, ad esempio un simbolo di clip filmato.

L'effetto Animazione fumo ha le proprietà seguenti:

Dimensione fumo La larghezza e l'altezza del fumo. A un valore più alto corrispondono fiamme più grandi.

Velocità fumo La velocità dell'animazione. Più alto è il valore, più veloce è il movimento del fumo.

Durata fumo Il numero di fotogrammi creati nella linea temporale durante l'animazione.

Termina animazione Selezionate questa opzione per creare un'animazione di un fumo che si esaurisce progressivamente anziché di un fumo continuo. Flash aggiunge altri fotogrammi dopo quelli creati in base all'impostazione Durata fumo per creare l'effetto di spegnimento progressivo. Se volete creare un fumo continuo, non selezionate questa opzione.

Colore fumo Il colore del fumo.

Colore di sfondo Il colore di sfondo del fumo. Il fumo assume questo colore man mano che viene dissipato.

Applicare l'effetto Pennello albero

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello albero consente di creare rapidamente disegni a forma di albero.

Per utilizzare l'effetto Pennello albero:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'effetto Pennello albero dal menu Effetto disegno.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello albero.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per creare un albero.

Potete creare i rami grandi trascinando il cursore e quelli più piccoli tenendo fermo il cursore in un punto particolare.

Flash create i rami in gruppi sullo stage.

L'effetto Pennello albero ha le proprietà seguenti:

Stile albero Il tipo di albero da creare. Ogni stile di albero è basato sulla specie della pianta.

Scala albero Le dimensioni dell'albero. I valori devono essere compresi tra 75 e 100. A un valore più alto corrisponde un albero più grande.

Colore ramo Il colore dei rami dell'albero.

Colore foglia Il colore delle foglie.

Colore fiore/frutto Il colore dei fiori e dei frutti.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno con lo strumento Penna

[Stati del disegno con lo strumento Penna](#)
[Disegnare linee rette con lo strumento Penna](#)
[Disegnare curve con lo strumento Penna](#)
[Aggiungere o modificare punti di ancoraggio](#)
[Regolare i punti di ancoraggio sui tracciati](#)
[Regolare i segmenti](#)
[Preferenze strumento Penna](#)

Utilizzate lo strumento Penna per disegnare tracciati precisi come linee rette o curve smussate. Quando disegnate con lo strumento Penna, fate clic per creare punti su segmenti rettilinei e trascinate il puntatore per creare punti su segmenti curvilinei. Potete spostare segmenti rettilinei e curvilinei muovendo i punti sulla linea.

La seguente esercitazione video illustra come utilizzare lo strumento Penna in Flash Professional.

- [Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool \(10:55\)](#) (YouTube.com)

Stati del disegno con lo strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Penna fornisce indicazioni sullo stato attuale del disegno visualizzando puntatori diversi. I vari stati del disegno vengono indicati dai seguenti puntatori:

Puntatore del punto di ancoraggio iniziale  Il primo puntatore visualizzato quando si seleziona lo strumento Penna. Indica che facendo ulteriormente clic sullo stage verrà creato un punto di ancoraggio iniziale, che costituisce l'inizio di un nuovo tracciato (tutti i nuovi tracciati iniziano con un punto di ancoraggio iniziale). Eventuali tracciati di disegno esistenti verranno terminati.

Puntatore del punto di ancoraggio sequenziale  Indica che facendo ulteriormente clic verrà creato un punto di ancoraggio con una linea che lo collega al punto di ancoraggio precedente. Questo puntatore viene visualizzato durante la creazione di tutti i punti di ancoraggio definiti dall'utente tranne il punto di ancoraggio iniziale di un tracciato.

Puntatore di aggiunta di un punto di ancoraggio  Indica che facendo ulteriormente clic verrà aggiunto un punto di ancoraggio a un tracciato esistente. Per aggiungere un punto di ancoraggio è necessario selezionare il tracciato e lo strumento Penna non deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente. Il tracciato esistente viene ridisegnato in base al punto di ancoraggio aggiunto. Potete aggiungere un solo punto di ancoraggio alla volta.

Puntatore di eliminazione di un punto di ancoraggio  Indica che facendo ulteriormente clic su un tracciato esistente verrà eliminato un punto di ancoraggio. Per rimuovere un punto di ancoraggio, è necessario selezionare il tracciato con lo strumento Selezione e il puntatore deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente. Il tracciato esistente viene ridisegnato in base all'eliminazione del punto di ancoraggio. Potete rimuovere un solo punto di ancoraggio alla volta.

Puntatore di tracciato continuo  Consente di estendere un nuovo tracciato da un punto di ancoraggio esistente. Per attivare questo puntatore, il mouse deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente di un tracciato. Il puntatore è disponibile solo quando non state disegnando un tracciato. Il punto di ancoraggio non deve essere uno dei punti di ancoraggio terminali del tracciato; qualsiasi punto di ancoraggio può indicare la posizione di un tracciato continuo.

Puntatore di chiusura tracciato  Consente di chiudere il tracciato che state disegnando sul punto iniziale. È possibile chiudere solo il tracciato che state disegnando e il punto di ancoraggio esistente deve essere il punto di ancoraggio iniziale dello stesso tracciato. Il tracciato risultante non deve avere impostazioni di riempimento colore specificate applicate alla forma chiusa; il colore di riempimento deve essere applicato separatamente.

Puntatore di unione di tracciati  È simile allo strumento Chiudi tracciato, tranne per il fatto che il mouse non deve trovarsi sopra il punto di ancoraggio iniziale dello stesso tracciato. Il puntatore deve trovarsi sopra uno dei punti terminali di un tracciato esclusivo. Il segmento può essere selezionato o meno.

Nota: l'unione di tracciati può portare o meno alla creazione di una forma chiusa.

Puntatore di chiusura di maniglie di curve Bézier  Viene visualizzato quando il mouse si trova sopra un punto di ancoraggio in cui vengono visualizzate maniglie di curve Bézier. Facendo clic con il mouse, le maniglie delle curve di Bézier vengono chiuse; in questo modo il tracciato curvo attraverso il punto di ancoraggio torna ai segmenti rettilinei.

Puntatore di conversione del punto di ancoraggio  Consente di convertire un punto d'angolo senza linee di direzione in un punto d'angolo con linee di direzione indipendenti. Per abilitare il puntatore di conversione del punto di ancoraggio, utilizzate il tasto Maiusc + C per passare allo strumento Penna.

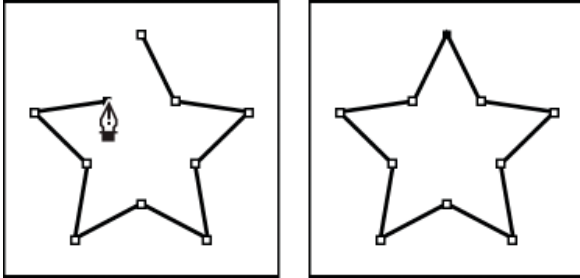
Per un'esercitazione video sullo strumento Penna, vedete www.adobe.com/go/vid0120_it.

Disegnare linee rette con lo strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

Il tracciato più semplice da disegnare con lo strumento Penna è una linea retta, realizzata facendo clic con lo strumento due volte per creare i due punti di ancoraggio. Continuando a fare clic, create un tracciato composto di segmenti retti collegati mediante punti d'angolo.

1. Selezionate lo strumento Penna .
2. Posizionate la penna nel punto in cui deve iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio. Se vengono visualizzate linee di direzione, significa che lo strumento Penna è stato erroneamente trascinato; selezionate Modifica > Annulla e fate di nuovo clic.
Nota: il primo segmento disegnato non è visibile fino a quando non fate clic su un secondo punto di ancoraggio (a meno che non abbiate selezionato l'opzione *Mostra anteprima penna* nella categoria *Disegno* della finestra di dialogo *Preferenze*).
3. Fate di nuovo clic sul punto in cui desiderate che finisca il segmento (tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per vincolare l'angolo del segmento a un multiplo di 45°).
4. Continuate a fare clic per impostare i punti di ancoraggio per altri segmenti retti.



Segmenti retti creati facendo clic con lo strumento penna

5. Per completare il tracciato come forma aperta o chiusa, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per completare un tracciato aperto, fate doppio clic sull'ultimo punto, fate clic sullo strumento Penna nel pannello Strumenti, oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh) su un punto qualsiasi fuori dal tracciato.
 - Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento Penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, viene visualizzato un cerchietto accanto allo strumento Penna . Per chiudere il tracciato, fate clic o trascinate.
 - Per completare la forma così com'è, selezionate Modifica > Deseleziona tutto oppure selezionate uno strumento diverso nel pannello Strumenti.

Disegnare curve con lo strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

Per creare una curva, aggiungete un punto di ancoraggio dove una curva cambia direzione e trascinate le linee di direzione che modellano la curva. La lunghezza e l'inclinazione delle linee di direzione determinano la forma della curva.

Le curve risultano più facili da modificare e più veloci da visualizzare e stampare se sono disegnate con il minor numero possibile di punti di ancoraggio. Troppi punti di ancoraggio possono inoltre provocare irregolarità indesiderate in una curva. Disegnate punti di ancoraggio ben distanziati tra loro e provate a cambiare la forma delle curve regolando lunghezza e angolazione delle linee di direzione.

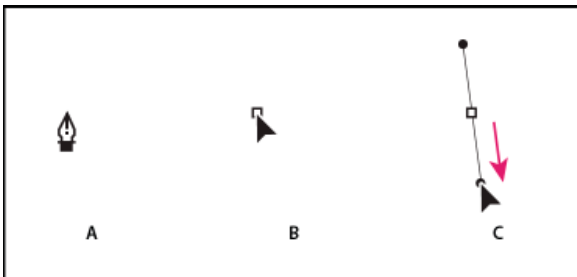
1. Selezionate lo strumento Penna .
2. Posizionate lo strumento Penna sul punto in cui deve iniziare la curva e tenete premuto il pulsante del mouse.

Viene visualizzato il primo punto di ancoraggio e il puntatore della penna assume la forma di una freccia (in Photoshop, il puntatore cambia solo dopo avere iniziato il trascinamento).

3. Trascinate per impostare l'inclinazione della curva che state creando, quindi rilasciate il pulsante del mouse.

In generale, prolungate la linea di direzione di circa un terzo della distanza che la separa dal punto di ancoraggio successivo (potrete regolare successivamente uno o entrambi i lati delle linee di direzione).

Tenete premuto Maiusc per misurare in multipli di 45°.

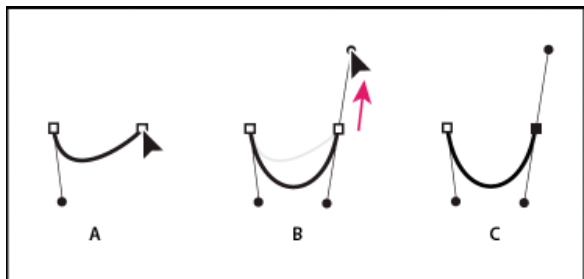


Disegnare il primo punto di una curva

A. Posizionare lo strumento Penna B. Iniziare il trascinamento (con il pulsante del mouse premuto) C. Trascinare per estendere le linee di direzione.

4. Posizionate lo strumento Penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

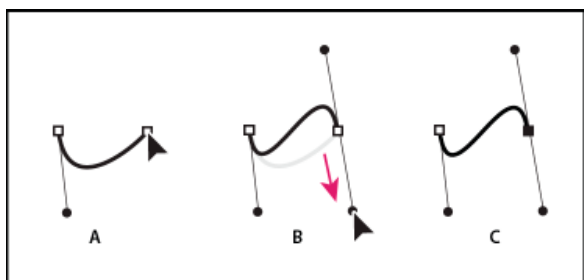
- Per creare una curva a forma di C, effettuate il trascinamento in direzione opposta alla linea di direzione precedente e rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare il secondo punto in una curva

A. Iniziare a trascinare il secondo punto curva **B.** Trascinate nella direzione opposta alla linea di direzione precedente per creare una curva a C **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse.

- Per creare una curva a forma di S, effettuate il trascinamento nella stessa direzione della linea di direzione precedente e rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare una curva a S

A. Iniziare a trascinare un nuovo punto curva **B.** Trascinate nella stessa direzione della linea di direzione precedente per creare una curva a S **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse.

5. Per creare una serie di curve smussate, continuate a trascinare lo strumento Penna da punti diversi. Posizionate punti di ancoraggio all'inizio e alla fine di ogni curva, non sulla sua punta.

 Per separare le linee di direzione di un pulsante di ancoraggio, premete **Alt** (Windows) o **Opzione** (Macintosh) e trascinate le linee di direzione.

6. Per completare il tracciato, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento Penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento Penna . Per chiudere il tracciato, fate clic o trascinate.
- Per lasciare il tracciato aperto, premete **Ctrl** (Windows) o **Comando** (Macintosh) in un punto qualsiasi lontano da tutti gli oggetti, selezionate uno strumento diverso e selezionate **Modifica > Deseleziona tutto**.

Aggiungere o modificare punti di ancoraggio

[Torna all'inizio](#)

Aggiungendo ulteriori punti di ancoraggio potete controllare meglio il tracciato o estendere un tracciato aperto. Tuttavia può essere una buona idea non aggiungere più punti del dovuto. Un tracciato con meno punti è più facile da modificare, visualizzare e stampare. Per ridurre la complessità di un tracciato, eliminate i punti non necessari.

La casella degli strumenti contiene tre strumenti per l'aggiunta o l'eliminazione di punti: lo strumento Penna , lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio  e lo strumento Elimina punto di ancoraggio .

Per impostazione predefinita, lo strumento Penna si trasforma nello strumento Aggiungi punto di ancoraggio se lo si posiziona sopra un tracciato selezionato, oppure nello strumento Elimina punto di ancoraggio se lo si posiziona sopra un punto di ancoraggio.

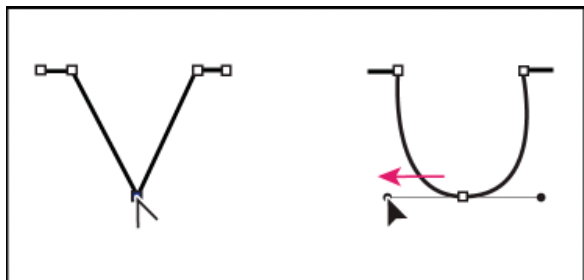
Nota: non utilizzate i tasti ritorno unitario, **Backspace** e **Canc** o i comandi **Modifica > Taglia** o **Modifica > Cancella** per eliminare i punti di ancoraggio; con questi tasti e comandi vengono eliminati il punto e i segmenti di linea che collegano a tale punto.

1. Selezionate il tracciato da modificare.
2. Fate clic con il pulsante del mouse sullo strumento Penna  e tenetelo premuto, quindi selezionate lo strumento Penna , lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio  o lo strumento Elimina punto di ancoraggio .
3. Per aggiungere un punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un segmento del tracciato e fate clic. Per eliminare un punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un punto di ancoraggio e fate clic.

Regolare i punti di ancoraggio sui tracciati

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

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



Trascinamento di un punto di direzione da un punto d'angolo per creare un punto smussato.

Spostare o aggiungere i punti di ancoraggio

- Per spostare un punto di ancoraggio, trascinatelo utilizzando lo strumento Sottoselezione .
- Per spostare leggermente uno o più punti di ancoraggio, selezionate il punto o i punti di ancoraggio con lo strumento Sottoselezione e utilizzate i tasti freccia per spostare il punto o i punti. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più punti.
- Per aggiungere un punto di ancoraggio, fate clic su un segmento di linea con lo strumento Penna. Un segno più (+) viene visualizzato accanto allo strumento Penna  se è possibile aggiungere un punto di ancoraggio al segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fate clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi aggiungete un punto di ancoraggio.

Eliminare i punti di ancoraggio

L'eliminazione di punti di ancoraggio superflui su un tracciato curvilineo ottimizza la curva e riduce le dimensioni del file SWF risultante.

- Per eliminare un punto d'angolo, fate clic una volta sul punto utilizzando lo strumento Penna. Un segno meno (-) viene visualizzato accanto allo strumento Penna se è possibile eliminare un punto di ancoraggio dal segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fate clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi eliminate il punto di ancoraggio.
- Per eliminare un punto curva, fate clic una volta sul punto utilizzando lo strumento Penna. Un segno meno (-) viene visualizzato accanto allo strumento Penna se è possibile eliminare un punto di ancoraggio dal segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fate clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi eliminate il punto d'angolo. Fate clic una sola volta per convertire il punto in un punto d'angolo, quindi fate clic ancora una volta per eliminare il punto.

Convertire segmenti da rettilinei a curvilinei

Per convertire i segmenti di una linea da rettilinei a curvilinei, convertite i punti d'angolo in punti curva. Potete anche eseguire l'operazione inversa.

- Per convertire un punto d'angolo in un punto curva, utilizzate lo strumento Sottoselezione per selezionare il punto, quindi trascinatelo tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per posizionare le maniglie tangenti.
- Per convertire un punto curva in un punto d'angolo, fate clic sul punto con lo strumento Penna. Il marcatore ^ accanto al puntatore  indica quando si trova sopra il punto curva.

Regolare i segmenti

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

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

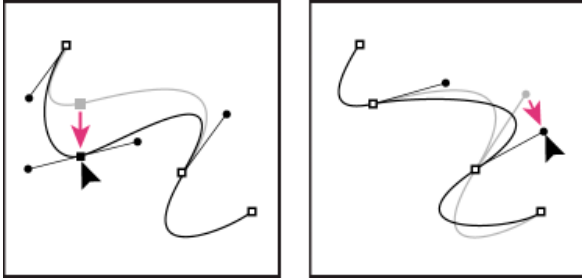
- Per regolare un segmento rettilineo, selezionate lo strumento Sottoselezione  e selezionate un segmento rettilineo. Usare lo strumento Sottoselezione per trascinare in una nuova posizione un punto di ancoraggio sul segmento.
- Per regolare un segmento curvo, selezionate lo strumento Sottoselezione e trascinate il segmento.

Nota: quando fate clic sul tracciato, in Flash Professional vengono visualizzati i punti di ancoraggio. L'adattamento di un segmento con lo strumento Sottoselezione potrebbe aggiungere punti al tracciato.

- Per eliminare punti o maniglie tangenti su una curva, selezionate lo strumento Sottoselezione e quindi un punto di ancoraggio su un

segmento curvo.

- Per modificare la forma della curva su una delle due estremità del punto di ancoraggio, trascinate il punto di ancoraggio o la maniglia tangente. Per vincolare la curva a multipli di 45°, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc. Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per trascinare le maniglie tangenti singolarmente.



Trascinate il punto di ancoraggio o il punto di direzione.

Preferenze strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

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

1. Selezionate lo strumento Penna , quindi selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Nell'elenco Categoria selezionate Disegno.
3. Impostate le seguenti opzioni per lo strumento Penna:

Mostra anteprima Penna Consente di visualizzare un'anteprima dei segmenti della linea mentre si disegna. Viene visualizzata un'anteprima del segmento della linea mentre si sposta il puntatore sullo stage prima che si faccia clic per creare il punto finale del segmento. Se questa opzione non è selezionata, un segmento di linea non viene visualizzato fino a che non create il punto finale.

Mostra punti solidi Consente di visualizzare i punti di ancoraggio selezionati come punti vuoti e quelli deselezionati come punti solidi. Se questa opzione non è selezionata, i punti di ancoraggio selezionati sono solidi e quelli deselezionati sono vuoti.

Mostra puntatori precisi Consente di specificare che il puntatore dello strumento Penna deve essere visualizzato come mirino anziché come icona predefinita dello strumento Penna, così da consentire un posizionamento più accurato delle linee. Deselezionate questa opzione per visualizzare l'icona predefinita dello strumento Penna.

Nota: per passare dal mirino all'icona predefinita dello strumento Penna e viceversa, premete Bloc Maiusc.

4. Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Regolare il colore di un tratto e di un riempimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Esportare i file video QuickTime

Flash Professional consente di creare filmati QuickTime® (file MOV) riproducibili mediante il plug-in QuickTime installato sul computer. Questa opzione viene spesso utilizzata nei casi in cui si utilizza Flash Professional per creare sequenze di titoli o animazioni da utilizzare come contenuto dei video. Il file QuickTime pubblicato può essere distribuito come DVD o incorporato in altre applicazioni quali Adobe® Director® o Adobe® Premiere® Pro.

Se state creando un video QuickTime video con Flash Professional, specificate le impostazioni di pubblicazione per Flash Professional 3, 4 o 5.

Nota: *QuickTime Player non supporta file di Flash Player con versioni successive alla 5.*

Esercitazioni e video

- Video: lunghezza = 17:24. [Flash QuickTime Exporting](#). Spiega come esportare animazioni basate su ActionScript in Flash e quindi comporre in After Effects.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Informazioni su QuickTime](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Bitmap importate e Flash

Operazioni con bitmap importate

Impostare le proprietà delle bitmap

Importare una bitmap in fase di runtime

Applicare una bitmap come riempimento

Modifica di bitmap con un editor esterno

Divisione di una bitmap e creazione di un riempimento bitmap

Operazioni con bitmap importate

[Torna all'inizio](#)

Quando importate una bitmap in Flash Professional, potete elaborarla e usarla nel documento Flash Professional in diversi modi.

Se il documento Flash Professional visualizza una bitmap importata con dimensioni superiori a quelle originali, l'immagine potrebbe risultare distorta. Per accertarvi che l'immagine visualizzata sia corretta, visualizzate l'anteprima delle bitmap importate.

Quando si seleziona una bitmap sullo stage, nella finestra di ispezione Proprietà viene visualizzato il nome del simbolo della bitmap, le dimensioni in pixel e la posizione sullo stage. Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, potete scambiare un'istanza della bitmap, vale a dire sostituirla con l'istanza di un'altra bitmap contenuta nel documento corrente.

La seguente esercitazione video (in inglese) descrive l'uso delle bitmap in Flash Professional:

- [Working with bitmap graphics \(0:56\)](#)

Visualizzare la finestra di ispezione Proprietà con le proprietà delle bitmap

1. Selezionate un'istanza della bitmap sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.

Sostituire l'istanza di una bitmap con l'istanza di un'altra bitmap

1. Selezionate l'istanza di una bitmap sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà e fate clic su Scambia.
3. Selezionate una bitmap con cui sostituire quella attualmente assegnata all'istanza.

Impostare le proprietà delle bitmap

[Torna all'inizio](#)

Potete applicare l'antialiasing a una bitmap per attenuare i bordi dell'immagine. Inoltre, potete selezionare un'opzione di compressione per ridurre la dimensione del file bitmap e modificare il formato del file per la visualizzazione sul Web.

1. Selezionate una bitmap nel pannello Libreria e fate clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore del pannello.
2. Selezionate Consenti smussatura. La smussatura migliora la qualità delle immagini bitmap quando vengono modificate in scala.
3. Per Compressione, selezionate una delle opzioni seguenti:
Foto (JPEG) Comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionate l'opzione Usa qualità predefinita documento. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, deselezionate l'opzione Usa qualità predefinita documento e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.
Senza perdita (PNG/GIF) Questa opzione comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.
Nota: utilizzate la compressione Foto per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzate la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.
4. Per verificare i risultati della compressione del file, fate clic su Prova. Per stabilire se l'impostazione selezionata per la compressione è accettabile, confrontate le dimensioni originali del file con quelle del file compresso.
5. Fate clic su OK.

Nota: le impostazioni relative alla qualità JPEG selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione non equivalgono all'impostazione della qualità dei file JPEG importati. Specificate un'impostazione di qualità per ciascun file JPEG importato nella finestra di dialogo Proprietà bitmap.

[Torna all'inizio](#)

Importare una bitmap in fase di runtime

Per aggiungere immagini bitmap a un documento in fase di runtime, utilizzate il comando BitmapData di ActionScript® 2.0 o di ActionScript 3.0. A questo scopo, specificate un identificatore di concatenamento per la bitmap. Per maggiori informazioni, vedete Assegnazione di identificatori di concatenamento alle risorse della libreria in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Esportazione dei simboli della libreria per ActionScript](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

1. Selezionate la bitmap nel pannello Libreria.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Concatenamento dal menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) sul nome di una bitmap nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.

Se le proprietà del concatenamento non sono visibili nella finestra di dialogo Proprietà, fate clic sul pulsante Avanzato.
3. In Concatenamento, selezionate Esporta per ActionScript.
4. Immettete una stringa di identificazione nel campo di testo e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Applicare una bitmap come riempimento

Per applicare una bitmap come riempimento a un oggetto grafico, utilizzate il pannello Colore. Quando applicate una bitmap come riempimento, questa si sovrappone all'oggetto riempiendolo. Lo strumento Trasformazione gradiente consente di modificare in scala, ruotare o inclinare un'immagine e il relativo riempimento bitmap.

1. Per applicare il riempimento a un'immagine esistente, selezionate gli oggetti grafici sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Colore.
3. Selezionate Bitmap dal menu a comparsa visualizzato nella parte superiore a destra del pannello.
4. Per utilizzare una finestra di anteprima di dimensioni maggiori per visualizzare più bitmap nel documento corrente, fate clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro per espandere il pannello Colore.
5. Fate clic su una bitmap per selezionarla.

La bitmap assume il colore del riempimento corrente. Se avete selezionato un'immagine al punto 1, la bitmap viene applicata all'immagine come riempimento.

[Torna all'inizio](#)

Modifica di bitmap con un editor esterno

Se modificate un file PNG di Fireworks importato come unico livello, potete modificare il file PNG sorgente della bitmap, se disponibile.

Nota: non è possibile modificare in un editor di immagini esterno le bitmap dei file PNG di Fireworks importate come oggetti modificabili.

Se sul sistema è installato Fireworks 3 o una versione successiva oppure un'altra applicazione di elaborazione delle immagini, potete avviare l'applicazione direttamente da Flash Professional per modificare una bitmap importata.

Modificare una bitmap con Photoshop CS5 o versioni successive

Nota: se utilizzate Flash Pro CS5.5, per accedere a questa funzione dovete usare Photoshop CS5.1.

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'icona della bitmap e selezionate Modifica con Photoshop CS5.
2. Effettuate le modifiche desiderate in Photoshop.
3. In Photoshop, selezionate File > Salva. (Non modificate il nome del file o il formato).
4. Tornate a Flash Professional.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash Professional.

Modificare una bitmap con Fireworks 3 o versioni successive

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'icona della bitmap e selezionate Modifica con Fireworks 3.
2. Specificate se aprire il file PNG sorgente oppure il file bitmap.
3. Effettuate le modifiche desiderate in Fireworks.
4. In Fireworks, selezionate File > Aggiorna.
5. Tornate a Flash Professional.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash Professional.

Modificare una bitmap da un'altra applicazione di elaborazione delle immagini

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl (Macintosh) e fate clic sull'icona della bitmap e selezionate Modifica con.
2. Selezionate un'applicazione di elaborazione delle immagini per aprire il file bitmap e fate clic su OK.
3. Effettuate le modifiche desiderate nell'applicazione di elaborazione delle immagini.
4. Salvate il file nell'applicazione di elaborazione delle immagini.
Il file viene automaticamente aggiornato in Flash Professional.
5. Tornate a Flash Professional per proseguire la modifica del documento.

[Torna all'inizio](#)

Divisione di una bitmap e creazione di un riempimento bitmap

La divisione di una bitmap sullo stage separa l'immagine sullo stage dal corrispondente elemento della libreria e la converte da istanza bitmap a forma. Quando viene divisa, la bitmap può essere modificata utilizzando gli strumenti di disegno e colorazione di Flash Professional. Utilizzando lo strumento Lazo con il modificatore Bacchetta magica, potete selezionare le aree della bitmap che contengono lo stesso colore o colori simili.

Per eseguire colorazioni con una bitmap divisa, selezionate la bitmap con lo strumento Contagocce e applicatela come riempimento con lo strumento Secchio di vernice o un altro strumento di disegno.

Dividere una bitmap

1. Selezionate una bitmap nella scena corrente.
2. Selezionate **Elabora > Dividi**.

Modificare il riempimento delle aree di una bitmap divisa

1. Selezionate lo strumento Lazo, fate clic sul modificatore Bacchetta magica e impostate le opzioni seguenti:
 - Per Soglia immettete un valore compreso tra 1 e 200 per definire il grado di similitudine del colore per i pixel adiacenti da includere nella selezione. A un numero superiore corrisponde una gamma più ampia di colori. Se immettete 0, vengono selezionati solo i pixel esattamente dello stesso colore del primo pixel selezionato.
 - In Smussatura, selezionate un'opzione per definire il grado di attenuazione dei bordi della selezione.
2. Per selezionare un'area, fate clic sulla bitmap. Per aggiungere una selezione, continuate a fare clic.
3. Per riempire le aree selezionate della bitmap, selezionate il riempimento da utilizzare dal controllo Colore riempimento.
4. Per applicare il nuovo riempimento, selezionate lo strumento Secchio di vernice e fate clic in un punto qualsiasi dell'area selezionata.

Convertire una bitmap in un'immagine vettoriale

Il comando Ricalca bitmap converte una bitmap in grafica vettoriale con aree di colore distinte e modificabili. Potete manipolare l'immagine come grafica vettoriale e ridurre le dimensioni del file.

Se convertite una bitmap in un'immagine vettoriale, tale immagine non è più collegata al simbolo della bitmap nel pannello Libreria.

Nota: se la bitmap importata contiene forme complesse e un elevato numero di colori, le dimensioni dell'immagine vettoriale ottenuta dopo la conversione potrebbero essere superiori a quelle del file della bitmap originale. Per ottenere un rapporto soddisfacente tra dimensioni del file e qualità dell'immagine, provate diverse impostazioni nella finestra di dialogo *Ricalca bitmap*.

Potete inoltre dividere una bitmap per modificare l'immagine utilizzando gli strumenti di disegno e di colorazione di Flash Professional.

1. Selezionate una bitmap nella scena corrente.
2. Selezionate **Elabora > Bitmap > Ricalca bitmap**.
3. Immettete un valore per Soglia colori.

Quando due pixel vengono confrontati, se la differenza nei valori dei colori RGB è inferiore alla soglia, i due pixel sono considerati dello stesso colore. A un aumento del valore di soglia corrisponde una diminuzione del numero di colori.

4. In Area minima, immettete un valore con cui impostare il numero di pixel circostanti da considerare quando si assegna un colore al pixel.
5. Per Adattamento curva, selezionate un'opzione per determinare il grado di attenuazione dei contorni disegnati.
6. Per Soglia angoli, selezionate un'opzione per determinare se gli spigoli devono rimanere acuti oppure essere arrotondati.

Per creare un'immagine vettoriale che assomigli il più possibile alla bitmap originale, immettete i seguenti valori:

- Soglia colori: 10
- Area minima: 1 pixel
- Adattamento curva: Pixel

Usare lo strumento Contagocce per applicare un riempimento bitmap

1. Selezionate lo strumento Contagocce, quindi fate clic sulla bitmap divisa sullo stage. Lo strumento Contagocce imposta la bitmap come riempimento e attiva lo strumento Secchio di vernice.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per utilizzare la bitmap come riempimento, fate clic su un oggetto grafico esistente con lo strumento Secchio di vernice
 - Selezionate lo strumento Ovale, Rettangolo o Penna e disegnate un nuovo oggetto. L'oggetto viene riempito con la bitmap divisa.Per modificare in scala, ruotare o inclinare il riempimento della bitmap, utilizzate lo strumento Trasformazione libera.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Trasformare i riempimenti con gradiente e bitmap](#)

[Regolare il colore di un tratto e di un riempimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Spostamento e copiatura di oggetti

[Spostare gli oggetti mediante trascinamento](#)
[Spostare gli oggetti mediante i tasti freccia](#)
[Spostare gli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà](#)
[Spostare gli oggetti mediante il pannello Informazioni](#)
[Spostare e copiare gli oggetti con Incolla](#)
[Copiare gli oggetti mediante gli Appunti](#)
[Copiare gli oggetti trasformati](#)

Spostare gli oggetti mediante trascinamento

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate lo strumento Selezione , posizionate il puntatore sull'oggetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare l'oggetto, trascinatelo nella nuova posizione.
 - Per copiare l'oggetto e spostare la copia, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
 - Per limitare il movimento dell'oggetto a multipli di 45° gradi, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.

Spostare gli oggetti mediante i tasti freccia

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare l'oggetto di 1 pixel alla volta, premete il tasto freccia che indica la direzione in cui desiderate spostare l'oggetto.
 - Per spostare la selezione di 10 pixel alla volta, premete i tasti Maiusc+freccia.

Nota: quando l'opzione *Aggancia a pixel* è selezionata, le frecce spostano gli oggetti con incrementi di un pixel sulla griglia del documento e non di pixel sullo schermo.

Spostare gli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Se la finestra di ispezione Proprietà non è visibile, selezionate Finestra > Proprietà.
3. Immettete i valori x e y per la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.

Le unità di misura si riferiscono all'angolo superiore sinistro dello stage.

Nota: la finestra di ispezione Proprietà utilizza le unità specificate per l'opzione *Unità di misura righello* nella finestra di dialogo Proprietà documento.

Spostare gli oggetti mediante il pannello Informazioni

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Se il pannello Informazioni non è visualizzato, selezionate Finestra > Informazioni.
3. Immettete i valori x e y per la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.

Le unità di misura si riferiscono all'angolo superiore sinistro dello stage.

Spostare e copiare gli oggetti con Incolla

[Torna all'inizio](#)

Per spostare o copiare oggetti tra livelli, scene o altri file Flash, usate il comando Incolla. Potete incollare un oggetto in una posizione relativa alla sua posizione originale.

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate Modifica > Taglia o Modifica > Copia.
3. Selezionate un altro livello, un'altra scena o un altro file, quindi selezionate Modifica > Incolla in posizione per incollare la selezione nella

stessa posizione relativa nello stage. Selezionate Modifica > Incolla al centro per incollare la selezione al centro dell'area di lavoro.

Copiare gli oggetti mediante gli Appunti

[Torna all'inizio](#)

Agli elementi copiati negli Appunti viene applicata la funzione di antialiasing, in modo che vengano visualizzati in altre applicazioni come in Flash. Questa funzione risulta utile per i fotogrammi che includono un'immagine bitmap, gradienti, trasparenza o un livello maschera.

Le immagini incollate da altri documenti o programmi Flash vengono inserite nel fotogramma corrente del livello corrente. Il modo in cui un elemento grafico viene incollato in una scena di Flash dipende dal tipo di elemento, dalla sua origine e dalle preferenze impostate:

- Il testo proveniente da un editor di testo diventa un oggetto testo singolo.
- La grafica vettoriale di qualsiasi programma di disegno diventa un gruppo che può essere separato e modificato.
- Le bitmap diventano un unico oggetto raggruppato proprio come le bitmap importate. Potete dividere le bitmap incollate o convertirle in grafica vettoriale.

Nota: prima di incollare immagini da Illustrator in Flash, convertite i colori in RGB in Illustrator.

Copiare gli oggetti trasformati

[Torna all'inizio](#)

Potete creare una copia modificata in scala, ruotata o inclinata di un oggetto.

1. Selezionate un oggetto.
2. Selezionate Finestra > Trasforma.
3. Immettete i valori di scala, rotazione o inclinazione.
4. Fate clic sul pulsante Duplica selezione e trasforma  nel pannello Trasforma.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Inserimento di immagini in Flash

[Informazioni sull'inserimento di immagini in Flash](#)

[Formati file supportati per l'importazione](#)

[Importare immagini in Flash](#)

[Importazione di file FXG](#)

[Informazioni sui file DXF di AutoCAD](#)

[Caricamento di disegni con ActionScript](#)

Informazioni sull'inserimento di immagini in Flash

[Torna all'inizio](#)

Adobe® Flash® Professional è in grado di utilizzare immagini create con altre applicazioni. Potete importare immagini vettoriali e bitmap in più formati di file. Se sul sistema è installato QuickTime® 4 o versioni successive, potete importare formati bitmap o vettoriali aggiuntivi. Potete importare i file di Adobe® FreeHand® (versione MX e precedenti) e i file PNG di Adobe® Fireworks® direttamente in Flash Professional, conservando gli attributi propri di tali formati.

I file di grafica importati in Flash Professional devono avere dimensioni di almeno 2 x 2 pixel.

Per caricare file JPEG in un file SWF Flash Professional in fase di runtime, utilizzate l'azione o il metodo `loadMovie`. Per informazioni dettagliate, vedete `loadMovie` (metodo `MovieClip.loadMovie`) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#) oppure [Operazioni con i clip filmato](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

Flash Professional consente di importare immagini vettoriali, bitmap e sequenze di immagini con le modalità descritte di seguito.

- Quando importate file di Adobe® Illustrator® e di Adobe® Photoshop® in Flash Professional, potete specificare delle opzioni di importazione che consentono di mantenere gran parte dei dati visivi delle immagini e la possibilità di modificare determinati attributi visivi utilizzando l'ambiente di creazione Flash Professional.
- Quando importate immagini vettoriali da FreeHand in Flash Professional, selezionate le opzioni che consentono di conservare i livelli, le pagine e i blocchi di testo di FreeHand.
- Quando importate immagini PNG da Fireworks in Flash, importate i file come oggetti modificabili in Flash Professional o come file su un unico livello che è possibile modificare e aggiornare in Fireworks.
- Selezionate le opzioni che consentono di conservare immagini, testo e guide.

Nota: se importate un file PNG da Fireworks usando la funzione taglia e incolla, il file verrà convertito in una bitmap.

- Le immagini vettoriali contenute in file SWF e WMF (Windows® Metafile Format) importati direttamente in un documento Flash Professional anziché in una libreria vengono importate nel livello corrente come gruppo.
- Le bitmap, (cioè le fotografie acquisite tramite scansione e i file BMP) importate direttamente in un documento Flash Professional, vengono importate nel livello corrente come oggetti singoli. Flash Professional conserva le impostazioni di trasparenza delle bitmap importate. Poiché l'importazione di una bitmap può provocare l'aumento delle dimensioni del file di un file SWF, si consiglia di comprimere le bitmap importate.

Nota: la trasparenza della bitmap potrebbe non essere mantenuta se la bitmap viene importata mediante trascinamento da un'applicazione o dal desktop a Flash Professional. Per mantenere la trasparenza, eseguite l'importazione mediante il comando *File > Importa nello stage o Importa nella libreria*.

- Qualsiasi sequenza di immagini, ad esempio una sequenza PICT o BMP, importata direttamente in un documento Flash Professional, viene importata come fotogramma chiave del livello corrente.

Formati file supportati per l'importazione

[Torna all'inizio](#)

Nota: per un elenco completo di ogni formato di file supportato da Flash per l'importazione, l'esportazione o la modifica, vedete la [Nota tecnica Supported File Formats](#) (Formati file supportati).

Formati grafici

In Flash Professional è possibile importare formati di file bitmap o vettoriali diversi, a seconda che sul sistema sia installato o meno QuickTime 4 (o una versione successiva). L'uso di Flash Professional con QuickTime 4 è utile in particolare nei progetti di gruppo in cui gli sviluppatori lavorano sia su piattaforma Windows che Macintosh. QuickTime 4 estende il supporto per determinati formati di file (inclusi PICT, QuickTime Movie e altri) a entrambe le piattaforme.

Di seguito sono elencati i formati di file bitmap e vettoriali che è possibile importare in Flash Professional 8 e versioni successive a prescindere dall'installazione di QuickTime 4:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (versione 10 o precedente))	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Enhanced Windows Metafile	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF e GIF animati	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Windows Metafile	.wmf	•	•
File grafico Adobe XML	.fxg	•	•

I formati di file bitmap elencati di seguito possono essere importati in Flash Professional solo se sul sistema è installato QuickTime 4 o una versione successiva:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Immagine QuickTime	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Formati audio

I seguenti formati di file audio possono essere importati in Flash:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Onda	.wav	•	
Audio Interchange File Format	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

I formati di file audio elencati di seguito possono essere importati in Flash solo se nel sistema è installato QuickTime 4 o una versione successiva:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Audio Interchange File Format	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Filmati QuickTime solo audio	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
Suoni System 7	.snd		•
Onda	.wav	•	•

Formati video

I seguenti formati di file video possono essere importati in Flash:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Video per Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Filmato QuickTime	.mov, .qt	•	•
Video for Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Digital Video	.dv, .dvi	•	•
3GPP/3GPP2 per dispositivi mobili	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Importare immagini in Flash

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional consente di importare le immagini salvate in diversi formati di file direttamente nello stage oppure nella libreria.

Importare un file in Flash

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per importare un file direttamente nel documento Flash Professional corrente, selezionate File > Importa > Importa nello stage.
 - Per importare un file nella libreria del documento Flash Professional corrente, selezionate File > Importa > Importa nella libreria. (Per utilizzare un elemento della libreria nel documento corrente, trascinatelo sullo stage.)
2. Selezionate il formato di file dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Mostra (Macintosh).
3. Individuate il file desiderato e selezionatelo. Se in Flash Professional è stato importato un file con più livelli, è possibile che vengano creati nuovi livelli a seconda del tipo di file importato. Qualsiasi nuovo livello viene visualizzato nella linea temporale.
4. Fate clic su Apri.
5. Se il nome del file da importare termina con un numero e nella stessa cartella sono presenti altri file numerati in sequenza, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per importare tutti i file della sequenza, fate clic su Sì.
 - Per importare solo il file specificato, fate clic su No.

Di seguito sono forniti esempi di nomi di file che è possibile utilizzare come sequenza:

Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

Bird 1, Bird 2, Bird 3

Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Incollare una bitmap da un'altra applicazione direttamente nel documento Flash corrente

1. Nell'applicazione di origine, copiare l'immagine.
2. In Flash Professional, selezionate Modifica > Incolla al centro.

Importazione di file FXG

[Torna all'inizio](#)

Il formato FXG consente di scambiare elementi grafici di Flash con altre applicazioni Adobe, ad esempio Adobe Illustrator, Fireworks e Photoshop, mantenendo tutte le informazioni grafiche complesse. Flash vi permette di importare file FXG (solo in versione 2.0) e di salvare le selezioni di oggetti sullo stage oppure l'intero stage in formato FXG. Per ulteriori informazioni sui file FXG, vedete Informazioni sui file FXG.

- Per importare un file FXG, scegliete File > Importa > Importa nello stage o Importa nella libreria, quindi selezionate il file FXG da aprire.

Informazioni sui file DXF di AutoCAD

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional supporta il formato AutoCAD DXF in AutoCAD 10.

I file DXF non supportano i caratteri di sistema standard. Flash Professional tenta di mappare i caratteri in modo appropriato ma i risultati possono essere imprevedibili, in particolare per quanto riguarda l'allineamento del testo.

Poiché il formato DXF non supporta riempimenti uniformi, le aree piene sono esportate solo come contorni. Per questo motivo, il formato DXF è il più adatto per i disegni lineari, quali piante e mappe.

Potete importare in Flash Professional i file DXF bidimensionali. Flash Professional non supporta invece i file DXF tridimensionali.

Sebbene Flash Professional non supporti la modifica in scala di un file DXF, tutti i file DXF importati producono file 12 x 12 pollici che è possibile modificare scegliendo **Elabora > Trasforma > Scala**. Inoltre, Flash Professional supporta soltanto i file DXF ASCII. Se i file DXF sono binari, dovete convertirli in ASCII prima di importarli in Flash Professional.

Caricamento di disegni con ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Con ActionScript potete caricare risorse o file di immagine esterni dalla libreria in fase di runtime.

Per informazioni sull'uso di immagini e risorse in Flash, leggete il seguente articolo:

- [Caricamento di immagini e risorse della libreria in Flash con ActionScript 3](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Rimodellare linee e forme

[Visualizzare e regolare i punti con lo strumento Sottoselezione](#)

[Rimodellare una linea o forma](#)

[Raddrizzare e smussare le linee](#)

[Ottimizzare le curve](#)

[Modificare le forme](#)

[Cancellare tutti gli elementi sullo stage](#)

[Rimuovere segmenti di tratti o aree piene](#)

[Cancellare tramite trascinamento](#)

Visualizzare e regolare i punti con lo strumento Sottoselezione

[Torna all'inizio](#)

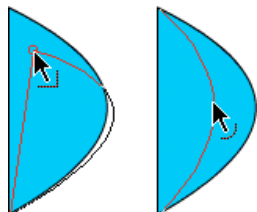
1. Selezionate lo strumento Sottoselezione .
2. Fate clic sulla linea o sul contorno della forma.

Rimodellare una linea o forma

[Torna all'inizio](#)

Per rimodellare una linea o il contorno di una forma, potete trascinare un punto qualsiasi di una linea utilizzando lo strumento Selezione. Il puntatore cambia aspetto per indicare quale tipo di rimodellazione può essere eseguita sulla linea o sul riempimento.

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



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

È più semplice rimodellare alcune aree con tratti a pennello se vengono visualizzate come contorni.

In caso di problemi durante la rimodellazione di una linea complessa, potete smussarla per rimuovere alcuni dei dettagli, semplificando l'operazione di rimodellazione. L'incremento dell'ingrandimento può anche facilitare e rendere più accurata la rimodellazione.

1. Selezionate lo strumento Selezione .
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per rimodellare il segmento, trascinatelo da un punto qualsiasi.
 - Premete Ctrl in Windows o Opzione in Macintosh per trascinare una linea per creare un nuovo punto d'angolo.

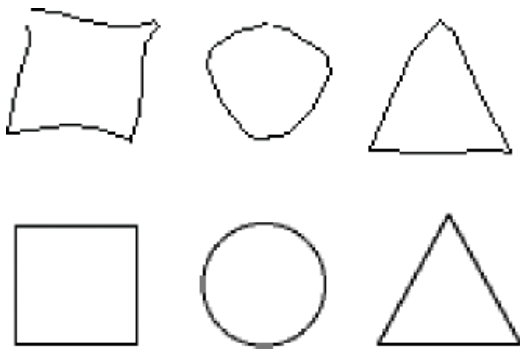
Raddrizzare e smussare le linee

[Torna all'inizio](#)

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

Nota: potete regolare il grado di smussatura e di raddrizzamento automatico specificando le preferenze per le impostazioni del disegno.

Potete inoltre utilizzare la tecnica di raddrizzamento in modo che Flash Professional riconosca le forme. Se disegnate forme ovali, rettangolari o triangolari con l'opzione Riconosci forme disattivata, potete utilizzare il modificatore Raddrizza per rendere tali forme geometricamente perfette. Non vengono riconosciute le forme a contatto tra loro, ossia quelle collegate ad altri elementi.



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

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

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

- Per attenuare la curva di ogni tratto selezionato, selezionate lo strumento Selezione  e fate clic sul modificatore Attenua nella sezione Opzioni del pannello Strumenti. A ogni clic sul pulsante del modificatore Attenua, il tratto selezionato viene attenuato progressivamente.
- Per immettere parametri specifici per un'operazione di attenuazione, selezionate **Elabora > Forma > Attenua**. Nella finestra di dialogo Attenua, immettete i valori per i parametri di attenuazione degli angoli sopra, sotto e per l'intensità di attenuazione.
- Per eseguire piccole regolazioni di raddrizzamento su ogni contorno di riempimento o linea curva selezionati, selezionate lo strumento Selezione  e fate clic sul modificatore Raddrizza  nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.
- Per immettere parametri specifici per un'operazione di raddrizzamento, selezionate **Elabora > Forma > Raddrizza**. Nella finestra di dialogo Raddrizza, immettete un valore per il parametro relativo all'intensità di raddrizzamento.
- Per utilizzare il riconoscimento forme selezionate lo strumento Selezione  e fate clic sul modificatore Raddrizza  oppure selezionate **Elabora > Forma > Raddrizza**.

Ottimizzare le curve

[Torna all'inizio](#)

Questo metodo ottimizza le curve smussate e i contorni di riempimento riducendo il numero di curve usate per definire gli elementi. L'ottimizzazione delle curve riduce inoltre le dimensioni del documento Flash Professional (file FLA) e dell'applicazione Flash Professional esportata (file SWF). Potete applicare l'ottimizzazione più volte agli stessi elementi.

1. Selezionate gli elementi disegnati da ottimizzare e scegliete **Elabora > Forma > Ottimizza**.
2. Per specificare il grado di smussatura, trascinate il cursore Intensità ottimizzazione. I risultati dipendono dalle curve selezionate. In generale, l'ottimizzazione produce meno curve, con una minore somiglianza al contorno originale.
3. Per visualizzare un messaggio che indica il numero di segmenti nella selezione prima e dopo l'ottimizzazione, selezionate l'opzione Mostra messaggio totali. Flash Professional visualizza il messaggio dopo il completamento dell'operazione.
4. Fate clic su OK.

Modificare le forme

[Torna all'inizio](#)

1. Per convertire le linee in riempimenti, selezionate una o più linee, quindi selezionate **Elabora > Forma > Converti linee in riempimenti**. Le linee selezionate vengono convertite in riempimenti, consentendo di riempire le linee con gradienti o di cancellare parte di una linea. La conversione di linee in riempimenti può aumentare le dimensioni del file, ma può anche rendere più veloce la riproduzione a schermo per alcune animazioni.
2. Per espandere la forma di un oggetto pieno, selezionate una forma piena, quindi selezionate **Elabora > Forma > Espandi riempimento**. Immettete un valore in pixel per Distanza e selezionate Verso l'esterno o Verso l'interno per Direzione. L'opzione Verso l'esterno allarga la forma e l'opzione Verso l'interno la riduce.

Questa funzione è più adatta all'uso con una singola forma piena colorata senza tratti di piccole dimensioni, non contenente dettagli troppo piccoli.

3. Per sfumare i bordi di un oggetto, selezionate una forma piena, quindi selezionate **Elabora > Forma > Sfuma bordi riempimento**. Impostate le seguenti opzioni:

Distanza La larghezza in pixel del bordo sfumato.

Numero di passaggi Permette di selezionare il numero di curve utilizzato per ottenere l'effetto del bordo sfumato. Maggiore è il numero di passaggi, più attenuato è l'effetto. Tuttavia, l'aumento dei passaggi crea anche file di dimensioni maggiori, rallentando le operazioni di

disegno.

Verso l'esterno o Verso l'interno Permette di determinare se la forma viene allargata o ridotta quando vengono sfumati i bordi.

Questa funzione è più adatta all'uso con una singola forma piena senza tratti e può aumentare le dimensioni del file di un documento Flash Professional e del risultante file SWF.

Cancellare tutti gli elementi sullo stage

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate doppio clic sullo strumento Gomma  nella barra degli strumenti. Viene così cancellato ogni tipo di contenuto sullo stage e sul tavolo di montaggio.

Rimuovere segmenti di tratti o aree piene

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate lo strumento Gomma, quindi fate clic sul modificatore Rubinetto .
2. Fate clic sul segmento del tratto o sull'area piena da eliminare.

Cancellare tramite trascinamento

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate lo strumento Gomma.
2. Fate clic sul modificatore Modalità gomma, quindi selezionate una modalità di cancellazione:
 - Cancella normale** Cancella i tratti e i riempimenti che si trovano sullo stesso livello.
 - Cancella riempimenti** Cancella solo i riempimenti, mentre i tratti rimangono inalterati.
 - Cancella linee** Cancella solo i tratti, mentre i riempimenti rimangono inalterati.
 - Cancella riempimenti selezionati** Cancella solo i riempimenti selezionati, mentre i tratti rimangono inalterati a prescindere che siano o meno selezionati. Prima di utilizzare lo strumento Gomma in questa modalità, selezionate i riempimenti che desiderate cancellare.
 - Cancella all'interno** Cancella solo il riempimento sul quale viene iniziata l'applicazione della gomma. Se iniziate a cancellare da un punto vuoto, non viene cancellato nulla. In questa modalità i tratti rimangono invariati.
3. Fate clic sul modificatore Forma gomma, quindi selezionate la forma e le dimensioni della gomma. Assicurarsi che il modificatore Rubinetto non sia selezionato.
4. Trascinate il puntatore sullo stage.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Selezione degli oggetti

[Selezionare gli oggetti con lo strumento Selezione](#)

[Disegnare un'area di selezione a mano libera](#)

[Disegnare un'area di selezione a linee rette](#)

[Disegnare aree di selezione a mano libera e a linee rette](#)

[Nascondere l'evidenziazione della selezione](#)

[Impostare i colori del riquadro di delimitazione personalizzato per oggetti selezionati](#)

[Impostare le preferenze per la selezione](#)

Per modificare un oggetto, dovete prima di tutto selezionarlo. Selezionate gli oggetti con gli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo. Potete raggruppare singoli oggetti per gestirli come un unico oggetto. La modifica di linee e forme può causare la variazione di altre linee e forme sullo stesso livello. Quando selezionate oggetti o tratti, Flash li evidenzia con un perimetro.

Potete scegliere di selezionare solo i tratti o i riempimenti di un oggetto. È possibile nascondere l'evidenziazione della selezione quando si modificano gli oggetti.

Quando selezionate un oggetto, la finestra di ispezione Proprietà mostra quanto segue:

- Il tratto e il riempimento dell'oggetto, le dimensioni in pixel e le coordinate x e y del punto di trasformazione dell'oggetto.
- Una selezione mista, se sono stati selezionati più oggetti. Le dimensioni in pixel e le coordinate x e y del set di oggetti selezionati.

Potete utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per una forma per cambiare il tratto e il riempimento dell'oggetto.

Per evitare che un gruppo o un simbolo venga selezionato e modificato accidentalmente, potete bloccarlo.

Selezionare gli oggetti con lo strumento Selezione

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Selezione  consente di selezionare interi oggetti facendo clic su di essi o trascinando il puntatore per racchiuderli dentro un perimetro di selezione rettangolare.

Nota: per selezionare lo strumento Selezione, potete anche premere il tasto V. Per passare temporaneamente allo strumento Selezione quando è attivo un altro strumento, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

Per disattivare l'opzione di selezione con il tasto Maiusc, deselectionate la relativa opzione nella scheda Generali della finestra Preferenze di Flash. Vedete Impostare le preferenze in Flash. Per poter essere selezionati, istanze, gruppi e blocchi di testo devono essere completamente racchiusi.

- Per selezionare un tratto, un riempimento, un gruppo, un'istanza o un blocco di testo, fate clic sull'oggetto.
- Per selezionare linee collegate, fate doppio clic su una delle linee.
- Per selezionare una forma piena e il suo contorno tratteggiato, fate doppio clic sul riempimento.
- Per selezionare oggetti all'interno di un'area rettangolare, trascinate un perimetro di selezione intorno agli oggetti da selezionare.
- Per aggiungere una selezione, tenete premuto il tasto Maiusc mentre effettuate le selezioni.
- Per selezionare tutti gli elementi di tutti i livelli di una scena, selezionate Modifica > Seleziona tutto, oppure premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Macintosh). Seleziona tutto non seleziona gli oggetti sui livelli bloccati o nascosti o sui livelli che non si trovano sulla linea temporale corrente.
- Per deselectionare tutti gli elementi di tutti i livelli, selezionate Modifica > Deseleziona tutto oppure premete Ctrl+Maiusc+A (Windows) o Comando+Maiusc+A (Macintosh).
- Per selezionare tutti gli elementi compresi tra due fotogrammi chiave su un livello, fate clic su un fotogramma nella linea temporale.
- Per bloccare o sbloccare un gruppo o un simbolo, selezionate l'oggetto, quindi scegliete Elabora > Disponi > Blocca. Selezionate Elabora > Disponi > Sblocca tutto per sbloccare tutti i gruppi e i simboli bloccati.

Disegnare un'area di selezione a mano libera

[Torna all'inizio](#)

1. Trascinate lo strumento Lazo  intorno all'area.
2. Terminate il perimetro approssimativamente nel punto di inizio oppure lasciate che venga chiuso automaticamente con una linea retta.

Disegnare un'area di selezione a linee rette

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate il modificatore Modalità poligono  dello strumento Lazo nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.
2. Fate clic per impostare il punto iniziale.

3. Posizionate il puntatore nel punto in cui desiderate che termini la prima linea e fate clic. Continuate a impostare punti finali per aggiungere segmenti di linea.
4. Per chiudere l'area di selezione, fate doppio clic.

[Torna all'inizio](#)

Disegnare aree di selezione a mano libera e a linee rette

Quando utilizzate lo strumento Lazo e il relativo modificatore Modalità poligono, potete alternare tra la modalità di selezione a mano libera e a linee rette.

1. Deselezionate il modificatore Modalità poligono dello strumento Lazo.
2. Per disegnare un segmento a mano libera, trascinate lo strumento Lazo sullo stage.
3. Per disegnare un segmento rettilineo, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o tenendo premuto Opzione (Macintosh) per impostare i punti iniziale e finale per ciascun segmento di linea nuovo.
4. Per chiudere un'area di selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Rilasciate il pulsante del mouse; Flash Professional chiuderà automaticamente l'area di selezione.
 - Fate doppio clic sull'estremità iniziale della linea dell'area di selezione.

[Torna all'inizio](#)

Nascondere l'evidenziazione della selezione

Se nascondete l'evidenziazione, potete vedere l'aspetto finale delle immagini mentre selezionate e modificate gli oggetti.

❖ Selezionate Visualizza > Nascondi bordi.

Selezionate di nuovo il comando per disattivare i pulsanti.

[Torna all'inizio](#)

Impostare i colori del riquadro di delimitazione personalizzato per oggetti selezionati

Potete impostare colori diversi da utilizzare per i rettangoli dei riquadri di delimitazione che vengono visualizzati intorno a tipi diversi di oggetti selezionati sullo stage.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Fate clic sulla categoria Generali.
3. Nella sezione Colore evidenziazione, selezionate un colore per ogni tipo di oggetto e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Impostare le preferenze per la selezione

Per selezionare gli oggetti mediante questi strumenti, è sufficiente fare clic su di essi. Gli strumenti Selezione e Sottoselezione consentono di selezionare gli oggetti mediante il trascinamento di un perimetro di selezione rettangolare attorno all'oggetto. Lo strumento Lazo consente di selezionare gli oggetti mediante il trascinamento di un perimetro di selezione a forma libera attorno all'oggetto. Quando un oggetto è stato selezionato, attorno a esso viene visualizzato un riquadro rettangolare.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Nella categoria Generali della finestra di dialogo Preferenze, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se desiderate selezionare solo gli oggetti e i punti completamente racchiusi dal perimetro di selezione, deselegate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto. I punti che si trovano all'interno dell'area di selezione verranno comunque selezionati.
 - Per selezionare gli oggetti o i gruppi solo parzialmente racchiusi dal perimetro di selezione, selezionate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Aggancio di immagini in posizione

[Attivare o disattivare l'aggancio agli oggetti](#)
[Regolare le tolleranze di aggancio agli oggetti](#)
[Usare l'aggancio ai pixel](#)
[Selezionare le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio](#)
[Attivare Allinea agganciato](#)
[Creare un livello guida](#)

La funzione di aggancio vi permette di allineare automaticamente gli elementi tra di loro. Flash Professional mette a disposizione tre modi per allineare gli oggetti sullo stage:

- L'opzione Aggancia agli oggetti consente di agganciare gli oggetti direttamente ad altri oggetti lungo i bordi.
- L'opzione Aggancia ai pixel consente di agganciare gli oggetti direttamente a singoli pixel o linee di pixel sullo stage.
- L'opzione Allinea agganciato consente di agganciare gli oggetti in base a una tolleranza di aggancio specificata, ossia in base a un limite preimpostato tra i diversi oggetti oppure tra gli oggetti e il bordo dello stage.

***Nota:** potete anche agganciare alla griglia e alle guide.*

Attivare o disattivare l'aggancio agli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per attivare la funzione di aggancio agli oggetti, utilizzate il modificatore Aggancia agli oggetti dello strumento Selezione o il comando Aggancia agli oggetti del menu Visualizza.

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

❖ Selezionate Visualizza > Aggancio > Aggancia agli oggetti. Accanto al comando, quando è attivato, appare un segno di spunta.

Quando spostate o rimodellate un oggetto, la posizione dello strumento Selezione sull'oggetto fornisce il punto di riferimento per l'anello di agganciamento. Ad esempio, se spostate una forma piena trascinandola vicino al centro, il punto centrale si aggancia ad altri oggetti. Ciò è particolarmente utile per l'aggancio di forme a tracciati di movimento per l'animazione.

***Nota:** per un migliore controllo del posizionamento di un oggetto durante l'aggancio, iniziate a trascinare da un punto centrale o d'angolo.*

Regolare le tolleranze di aggancio agli oggetti

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fate clic su Disegno.
2. Nelle impostazioni Disegno, regolare l'impostazione Collega linee.

Usare l'aggancio ai pixel

[Torna all'inizio](#)

Per attivare la funzione di aggancio ai pixel, utilizzate il comando Aggancia a pixel nel menu Visualizza. Se l'opzione Aggancia a pixel è attiva, quando l'ingrandimento della visualizzazione è impostato su un valore pari a 400% o superiore viene visualizzata una griglia di pixel. La griglia mostra i singoli pixel che appariranno nell'applicazione Flash Professional. Quando create o spostate un oggetto, questo è agganciato alla griglia di pixel.

Se create una forma i cui bordi ricadono tra i limiti dei pixel, ad esempio se utilizzate un tratto con una larghezza decimale (ad es. 3,5 pixel), l'opzione Aggancia a pixel esegue l'aggancio ai limiti dei pixel, non al bordo della forma.

- Per attivare o disattivare l'aggancio automatico ai pixel, selezionate Visualizza > Aggancio > Aggancia a pixel. Se l'ingrandimento è impostato su un valore pari a 400% o superiore, viene visualizzata una griglia. Accanto al comando, quando è attivato, appare un segno di spunta.
- Per attivare o disattivare temporaneamente l'aggancio ai pixel, premete il tasto C. Quando rilasciate il tasto C, l'aggancio ai pixel torna allo stato selezionato con Visualizza > Aggancio > Aggancia a pixel.
- Per nascondere temporaneamente la griglia di pixel, premete il tasto X. Quando rilasciate il tasto X, la griglia di pixel viene nuovamente visualizzata.

Selezionare le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio

[Torna all'inizio](#)

Quando selezionate le impostazioni di allineamento dell'aggancio, potete impostare la tolleranza di aggancio tra i bordi orizzontale o verticale degli

oggetti oppure tra i bordi degli oggetti e il bordo dello stage. Potete anche attivare l'allineamento dell'aggancio tra i centri orizzontale e verticale degli oggetti. Tutte le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio sono misurate in pixel.

1. Selezionate **Visualizza > Aggancio > Modifica Allinea agganciato**.
2. Nella finestra di dialogo **Modifica Allinea agganciato**, selezionate i tipi di oggetti a cui volete agganciarvi.
3. Fate clic sul pulsante **Avanzate** e selezionate le opzioni seguenti:
 - Per impostare la tolleranza di aggancio tra gli oggetti e il bordo dello stage, immettete un valore in **Bordo stage**.
 - Per impostare la tolleranza di aggancio tra i bordi orizzontale o verticale degli oggetti, immettete un valore in **Orizzontale**, **Verticale** o in entrambi.
 - Per attivare **Allineamento centrato orizzontale** o **Allineamento centrato verticale**, selezionate una o entrambe le opzioni.

Attivare Allinea agganciato

[Torna all'inizio](#)

Con l'allineamento dell'aggancio attivato, quando l'oggetto trascinato si posiziona alla distanza stabilita dalla tolleranza di aggancio specificata, sullo stage vengono visualizzate delle linee punteggiate. Ad esempio, se impostate la tolleranza di aggancio **Orizzontale** su 18 pixel, ossia l'impostazione predefinita, viene visualizzata una linea punteggiata lungo il bordo dell'oggetto che state trascinando quando questo si trova a una distanza di esattamente 18 pixel da un altro oggetto. Se attivate l'opzione **Allineamento centrato orizzontale**, viene visualizzata una linea punteggiata lungo i vertici del centro orizzontale dei due oggetti quando i vertici risultano allineati con precisione.

❖ Selezionate **Visualizza > Aggancio > Allinea agganciato**. Accanto al comando, quando è attivato, appare un segno di spunta.

Creare un livello guida

[Torna all'inizio](#)

Per agevolare l'allineamento degli oggetti nelle operazioni di disegno, create dei livelli guida e allineate gli oggetti presenti sugli altri livelli a quelli creati sui livelli guida. I livelli guida non vengono esportati né visualizzati in un file SWF pubblicato. Potete assegnare la funzione di livello guida a qualsiasi livello, che viene contrassegnato da un'icona a forma di guida a sinistra del nome.

❖ Selezionate il livello e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Macintosh) e scegliete **Guida** dal menu di scelta rapida. Per convertire nuovamente il livello in un livello normale, selezionate di nuovo **Guida**.

Altri argomenti presenti nell'**Aiuto**



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Trasformazione e combinazione di oggetti grafici

Trasformazione di oggetti
Combinazione degli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Trasformazione di oggetti

Potete trasformare gli oggetti grafici, così come i gruppi, i blocchi di testo e le istanze, utilizzando lo strumento Trasformazione libera o le opzioni in **Elabora > Trasforma**. A seconda del tipo di elemento selezionato, potete trasformare, ruotare, inclinare, modificare in scala o distorcere l'elemento. Potete modificare o aggiungere una selezione nel corso di una trasformazione.

Quando trasformate un oggetto, un gruppo, una casella di testo o un'istanza, la finestra di ispezione **Proprietà** di quell'elemento visualizza ogni modifica apportata alle dimensioni o alla posizione dell'elemento.

Durante le operazioni di trasformazione che comportano un trascinamento viene visualizzato un riquadro di delimitazione. Il riquadro di delimitazione è rettangolare (a meno che non sia stato modificato con il comando **Distorci** o con il modificatore **Involucro**) con i bordi inizialmente allineati parallelamente ai bordi dello stage. Le maniglie di trasformazione sono situate su ciascun angolo e al centro di ciascun lato. Durante il trascinamento, il riquadro di delimitazione visualizza un'anteprima delle trasformazioni.

Spostare, riallineare, modificare e tracciare il punto di trasformazione

Durante una trasformazione, al centro dell'elemento selezionato viene visualizzato un punto di trasformazione. Il punto di trasformazione inizialmente è allineato al punto di registrazione dell'oggetto. Potete spostare il punto di trasformazione, riportarlo nella posizione predefinita e spostare il punto di origine predefinito.

Durante le operazioni di modifica in scala, inclinazione o rotazione degli oggetti grafici, dei gruppi e dei blocchi di testo, il punto di origine è per impostazione predefinita il punto opposto a quello che si trascina. Per le istanze, il punto di origine è per impostazione predefinita il punto di trasformazione. Potete spostare il punto di origine predefinito per una trasformazione.

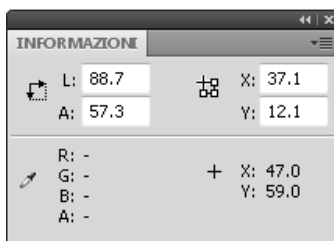
1. Selezionate lo strumento **Trasformazione libera** , oppure selezionate uno dei comandi **Elabora > Trasforma**.

Una volta iniziata una trasformazione, potete tenere traccia della posizione del punto di trasformazione nel pannello **Informazioni** e nella finestra di ispezione **Proprietà**.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare il punto di trasformazione, trascinatelo nell'oggetto grafico selezionato.
- Per allineare nuovamente il punto di trasformazione con il punto centrale dell'elemento, fate doppio clic sul punto di trasformazione.
- Per spostare il punto di origine per una modifica in scala o un'inclinazione, trascinate il punto di controllo dell'oggetto selezionato tenendo premuto **Alt** (Windows) o **Opzione** (Macintosh) durante la trasformazione.
- Per visualizzare le coordinate del punto di trasformazione nel pannello **Informazioni**, fate clic sul pulsante **Punto di registrazione/trasformazione** nel pannello **Informazioni**. Il quadrato nella parte inferiore destra del pulsante diventa un cerchio a indicare la visualizzazione delle coordinate del punto di registrazione

Quando il quadrato centrale viene selezionato, i valori **X** e **Y** a destra della griglia delle coordinate nel pannello **Informazioni** riportano le coordinate **x** e **y** del punto di trasformazione. Inoltre, i valori **X** e **Y** del punto di trasformazione vengono visualizzati nella finestra di ispezione **Proprietà** del simbolo.



*Griglia delle coordinate; pannello Informazioni con il pulsante Punto di registrazione/trasformazione in modalità di trasformazione; sono visualizzate le coordinate **x** e **y** del punto di trasformazione della selezione.*

Per impostazione predefinita, il pulsante **Punto di registrazione/trasformazione** si trova in modalità di registrazione e i valori **X** e **Y** indicano la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione corrente, che è relativa all'angolo superiore sinistro dello stage

Nota: per le istanze dei simboli, i valori **X** e **Y** indicano la posizione del punto di registrazione del simbolo o la posizione dell'angolo

superiore sinistro dell'istanza di simbolo.

Usare lo strumento Trasformazione libera

Potete effettuare singole trasformazioni o combinare più trasformazioni, ad esempio spostamento, rotazione, modifica in scala, inclinazione e distorsione.

Nota: lo strumento Trasformazione libera non consente di trasformare simboli, bitmap, oggetti video, audio, gradienti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per trasformare un blocco di testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.

1. Selezionate un oggetto grafico, un'istanza, un gruppo o un blocco di testo sullo stage.
2. Fate clic sullo strumento Trasformazione libera .

Mentre spostate il puntatore sopra o intorno alla selezione, il puntatore cambia per indicare la funzione di trasformazione disponibile.

3. Per trasformare la selezione, trascinate le maniglie:
 - Per spostare la selezione, posizionate il puntatore sull'oggetto all'interno del riquadro di delimitazione e trascinate l'oggetto in una nuova posizione. Non trascinate il punto di trasformazione.
 - Per impostare il centro di rotazione o di modifica in scala, trascinate il punto di trasformazione su una nuova posizione.
 - Per ruotare la selezione, posizionate il puntatore fuori da una delle maniglie agli angoli e trascinate. La selezione ruota attorno al punto di trasformazione. Per ruotare con incrementi di 45 gradi, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
 - Per ruotare l'oggetto intorno all'angolo opposto, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
 - Per modificare in scala la selezione, trascinate in diagonale una delle maniglie agli angoli per modificare i due lati. Per ridimensionare proporzionalmente, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
 - Trascinate orizzontalmente o verticalmente una delle maniglie agli angoli o ai lati per modificare in scala solo in una direzione.
 - Per inclinare la selezione, posizionate il puntatore sul contorno tra le maniglie di trasformazione e trascinate.
 - Per distorcere le forme, premete Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinate una delle maniglie agli angoli o ai lati.
 - Per assottigliare l'oggetto, ovvero per muovere l'angolo selezionato e quello adiacente di uguali distanze dalle loro origini, trascinate una delle maniglie agli angoli tenendo premuto Maiusc-Ctrl (Windows) o Maiusc-Comando (Macintosh).
4. Per terminare la trasformazione, fate clic al di fuori dell'oggetto selezionato.

Distorcere gli oggetti

Quando si applica la trasformazione Distorci a un oggetto selezionato, trascinando una delle maniglie agli angoli o ai lati del riquadro di delimitazione si sposta l'angolo o il bordo e si allineano nuovamente i bordi adiacenti. Se si trascina il punto di un angolo tenendo premuto il tasto Maiusc, si ottiene un assottigliamento dell'oggetto, ovvero l'angolo trascinato e quello adiacente vengono spostati di uguali distanze e in direzioni opposte. L'angolo adiacente è l'angolo sullo stesso asse della direzione in cui si trascina. Se si trascina un punto intermedio di un bordo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), si sposta liberamente l'intero bordo.

Potete distorcere gli oggetti grafici utilizzando il comando Distorci. Potete inoltre distorcere gli oggetti durante una trasformazione libera.

Nota: il comando Distorci non consente di modificare simboli, forme di base, bitmap, oggetti video, audio, gradienti, gruppi di oggetti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per modificare il testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.

1. Selezionate uno o più oggetti grafici sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Distorci**.
3. Posizionate il puntatore su una delle maniglie di trasformazione e trascinate.
4. Per terminare la trasformazione, fate clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Modificare forme con il modificatore Involucro

Il modificatore Involucro consente di deformare e distorcere gli oggetti. Un involucro è un riquadro di delimitazione che contiene uno o più oggetti. Le modifiche apportate alla forma di un involucro hanno effetto sugli oggetti contenuti all'interno dell'involucro. La forma di un involucro si modifica aggiustando i punti e le maniglie tangente.

Nota: il modificatore Involucro non consente di modificare simboli, bitmap, oggetti video, audio, gradienti, gruppi d'oggetti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per modificare il testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.

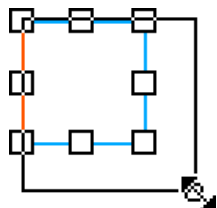
1. Selezionate una forma sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Involucro**.
3. Trascinate i punti e le maniglie tangente per modificare l'involucro.

Modificare in scala gli oggetti

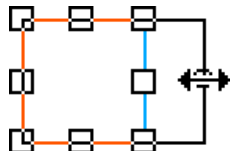
La modifica in scala di un oggetto ingrandisce o riduce l'oggetto orizzontalmente, verticalmente oppure in entrambe le direzioni.

1. Selezionate uno o più oggetti grafici sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Scala**.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare in scala l'oggetto sia orizzontalmente che verticalmente, trascinate una delle maniglie all'angolo. Le proporzioni vengono mantenute mentre si modifica in scala l'oggetto. Per modificare in scala l'oggetto in modo non uniforme, trascinate il puntatore tenendo premuto Maiusc.



- Per modificare in scala l'oggetto orizzontalmente o verticalmente, trascinate la maniglia centrale.



4. Per terminare la trasformazione, fate clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Nota: se aumentate le dimensioni di diversi elementi, è possibile che quelli vicini ai bordi del riquadro di delimitazione si spostino fuori dallo stage. In questo caso, selezionate **Visualizza > Tavolo di montaggio** per visualizzare gli elementi fuori dello stage.

Ruotare e inclinare gli oggetti

Ruotare un oggetto significa farlo girare attorno al suo punto di trasformazione. Il punto di trasformazione è allineato al punto di registrazione, che imposta la posizione predefinita sul centro dell'oggetto, ma potete spostare il punto trascinandolo.

Potete ruotare un oggetto utilizzando uno dei metodi seguenti:

- Trascinamento mediante lo strumento **Trasformazione libera**  (potete inclinare l'oggetto e modificarlo in scala contemporaneamente).
- Selezione di un angolo nel pannello **Trasforma** (potete modificare l'oggetto in scala nel corso della stessa operazione).

Ruotare e inclinare gli oggetti mediante trascinamento

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Ruota e inclina**.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate una delle maniglie agli angoli per ruotare l'oggetto.
 - Trascinate una delle maniglie centrali per inclinare l'oggetto.
4. Per terminare la trasformazione, fate clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Ruotare gli oggetti di 90°

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Ruota di 90° in senso orario** oppure **Ruota di 90° in senso antiorario**.

Inclinare gli oggetti

L'inclinazione di un oggetto lo trasforma inclinandolo lungo uno o entrambi gli assi. Potete inclinare un oggetto mediante trascinamento o immettendo un valore nel pannello **Trasforma**.

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate **Finestra > Trasforma**.
3. Fate clic su **Inclina**.
4. Immettete i valori per gli angoli orizzontale e verticale.

Riflettere gli oggetti

Gli oggetti possono essere riflessi rispetto all'asse orizzontale o verticale senza che la posizione relativa sullo stage venga modificata.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Rifletti in verticale** oppure **Rifletti in orizzontale**.

Ripristinare gli oggetti trasformati

Quando modificate in scala, ruotate e inclinate istanze, gruppi e testo con lo strumento Trasformazione libera o il pannello Trasforma, Flash salva con l'oggetto le dimensioni e i valori di rotazione originali. Questo consente di rimuovere le trasformazioni applicate e di ripristinare i valori iniziali.

Potete annullare solo l'ultima trasformazione scegliendo Modifica > Annulla. Per rimuovere tutte le trasformazioni, fate clic sul pulsante Rimuovi trasformazione nel pannello prima di deselezionare l'oggetto. Quando l'oggetto viene deselezionato, i valori originali vengono persi e non è più possibile rimuovere la trasformazione.

Ripristinare un oggetto trasformato allo stato originale

1. Verificate che l'oggetto trasformato sia ancora selezionato.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Elimina trasformazione  nel pannello Trasforma
 - Selezionate **Elabora > Trasforma > Elimina trasformazione**

Combinazione degli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per creare nuove forme mediante la combinazione o la modifica di oggetti esistenti, utilizzate i comandi Combina oggetti del menu **Elabora** (**Elabora > Combina oggetti**). In alcuni casi, l'ordine di impilamento degli oggetti selezionati determina il comportamento dell'operazione.

Ogni comando è applicabile a tipi specifici di oggetti grafici, descritti di seguito. Una forma di unione è una forma disegnata con uno strumento impostato sulla modalità **Disegno unione**. Un oggetto di disegno è una forma disegnata con uno strumento impostato sulla modalità **Disegno oggetto**.

I comandi **Combina oggetti** sono:

Unione Consente di unire due o più forme di unione o oggetti di disegno. Il risultato è una singola forma della modalità **Disegno oggetto** costituita da tutte le parti visibili nelle forme prima della loro unione. Le parti sovrapposte non visibili delle forme vengono eliminate.

Nota: *contrariamente a quanto avviene quando usate il comando **Raggruppa** (**Elabora > Raggruppa**), non potete dividere forme unite insieme tramite il comando **Unione**.*

Intersezione Consente di creare un oggetto dall'intersezione di due o più oggetti di disegno. La forma basata sul modello **Disegno oggetto** risultante è formata dalle parti sovrapposte delle forme combinate. Le parti della forma non sovrapposte vengono eliminate. La forma risultante utilizza il tratto e il riempimento della forma più in alto nella sovrapposizione.

Ritaglio interno Consente di rimuovere parti di un oggetto di disegno selezionato definite dalle parti sovrapposte di un altro oggetto di disegno selezionato disposto davanti ad esso. Le parti di un oggetto di disegno sovrapposto dall'oggetto posizionato più in alto vengono eliminate, mentre l'oggetto più in alto viene completamente eliminato. Gli oggetti risultanti restano separati e non si combinano in un unico oggetto (diversamente dai comandi **Unione** o **Intersezione**, che uniscono insieme gli oggetti).

Ritaglio Consente di utilizzare il contorno di un oggetto di disegno per ritagliare un altro oggetto di disegno. La parte frontale o l'oggetto più in alto definisce la forma dell'area di ritaglio. Le parti di un oggetto di disegno sottostante sovrapposto dall'oggetto posizionato più in alto restano, mentre tutte le altre parti degli oggetti sottostanti vengono eliminate e l'oggetto più in alto viene completamente eliminato. Gli oggetti risultanti restano separati e non si combinano in un unico oggetto (diversamente dai comandi **Unione** o **Intersezione**, che uniscono gli oggetti).

Altri argomenti presenti nell'**Aiuto**



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e After Effects

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e Adobe Flash

Spostamento di risorse da Adobe Premiere Pro ad Adobe Flash e viceversa

Utilizzo di Flash e After Effects

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e Adobe Flash

Adobe Premiere Pro è uno strumento professionale per il montaggio video. Se utilizzate Adobe Flash Professional per creare contenuto interattivo per siti Web e dispositivi portatili, potete utilizzare Adobe Premiere Pro per modificare i filmati di tali progetti. Adobe Premiere Pro vi fornisce strumenti professionali per l'editing accurato dei fotogrammi, compresi strumenti per l'ottimizzazione dei file video per la riproduzione sugli schermi dei computer o dei dispositivi mobili.

Adobe Flash Professional è uno strumento per incorporare filmati nelle presentazioni per il Web e i dispositivi portatili. Adobe Flash offre vantaggi dai punti di vista tecnologico e creativo che vi consentono di unire video a dati, grafica e controllo interattivo. I formati FLV e F4V consentono di inserire oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Potete esportare i file FLV e F4V da Adobe Premiere Pro. Utilizzando Adobe Flash, potete incorporare tali file in siti Web interattivi o in applicazioni per dispositivi mobili. Adobe Flash è in grado di importare i marcatori di sequenza aggiunti in una sequenza Adobe Premiere Pro come cue point. Questi cue point consentono di attivare eventi nei file SWF in riproduzione.

Se esportate file video in altri formati standard, in Adobe Flash potete codificare i video all'interno di applicazioni "rich media". Adobe Flash utilizza le tecnologie di compressione più recenti per offrire la massima qualità possibile con file di piccole dimensioni.

[Torna all'inizio](#)

Spostamento di risorse da Adobe Premiere Pro ad Adobe Flash e viceversa

In Adobe Premiere Pro, potete aggiungere marcatori di punti cue di Flash a una timeline. I marcatori di punti cue di Flash hanno la funzione di punti cue in un'applicazione "rich media". I marcatori di punti cue possono essere di due tipi: per eventi e per navigazione. I marcatori punti cue di tipo navigazione permettono di accedere a specifiche sezioni nei file FLV e F4V e di visualizzare il testo su schermo. I marcatori punti cue di tipo evento consentono invece di attivare script di azioni in posizioni specifiche nei file FLV e F4V.

Potete esportare un filmato da Adobe Premiere Pro direttamente in formato FLV e F4V. Potete scegliere tra diversi predefiniti di Impostazioni esportazione, per trovare il miglior compromesso tra la dimensione del file e la qualità audio e video, per la velocità di trasferimento necessaria in base al pubblico o al dispositivo di destinazione. Se esportate il filmato con un canale alfa, potrete facilmente utilizzarlo come livello in un progetto di tipo "rich media".

Potrete poi importare il file FLV o F4V in Adobe Flash. Flash legge i marcatori di sequenza come cue point per la navigazione o per l'attivazione di eventi. In Flash potete inoltre personalizzare l'interfaccia intorno al video.

In alternativa, potete utilizzare Flash per creare animazioni da utilizzare nei filmati. Potete creare un'animazione in Flash. Potrete esportare l'animazione come un file FLV o F4V, quindi importare il file FLV o F4V in Adobe Premiere Pro per la modifica. In Adobe Premiere Pro, ad esempio, potete aggiungere titoli o unire l'animazione ad altre sorgenti video.

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di Flash e After Effects

Se utilizzate Adobe® Flash® per creare filmati o animazioni, potete utilizzare After Effects per modificare e rifinire il filmato. Ad esempio, da Flash potete esportare le animazioni e le applicazioni come filmati QuickTime o file Flash Video (FLV). Potete utilizzare After Effects per modificare e rifinire il video.

Se utilizzate After Effects per operazioni di modifica e montaggio di filmati, potete poi utilizzare Flash per pubblicare il filmato finale. Potete inoltre esportare una composizione After Effects come contenuto XFL da modificare ulteriormente in Flash.

Flash e After Effects utilizzano termini separati per alcuni concetti condivisi, compresi i seguenti:

- Una composizione in After Effects è analoga a una clip video in Flash Professional.
- Il fotogramma della composizione nel pannello Composizione è analogo allo Stage in Flash Professional.
- Il pannello Progetto in After Effects è analogo al pannello Libreria in Flash Professional.
- I file di progetto in After Effects sono analoghi ai file FLA in Flash Professional.
- Potete eseguire il rendering ed esportare un filmato da After Effects; potete pubblicare un file SWF da Flash Professional.

Altro materiale di riferimento

Le esercitazioni video seguenti forniscono ulteriori informazioni sull'utilizzo di Flash con After Effects:

- "Importazione ed esportazione di file XFL tra Flash e After Effects" all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_it.
- "Esportazione di una composizione After Effects per Flash Professional usando SWF, F4V/FLV e XFL" all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_it.
- "Conversione di metadati e marcatori per cue point da usare in Flash" all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_it.
- Michael Coleman, responsabile dei prodotti di After Effects, mette a disposizione un video di una presentazione da Adobe MAX su Adobe TV in cui dimostra l'utilizzo di mocha per After Effects e Flash per sostituire dinamicamente un video in fase di esecuzione in Flash Player: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_it
- Tom Green mette a disposizione una breve esercitazione video sul sito Web di Layers Magazine che mostra come utilizzare il formato XFL per esportare una composizione di After Effects per l'utilizzo in Flash Professional: <http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html>

Gli articoli seguenti forniscono ulteriori informazioni sull'utilizzo di Flash con After Effects:

- Richard Harrington e Marcus Geduld mettono a disposizione un estratto, "Flash Essentials for After Effects Users", del loro libro *After Effects for Flash | Flash for After Effects* sul sito Web di Peachpit. In questo capitolo, Richard e Marcus spiegano Flash in termini comprensibili agli utenti di After Effects. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895>
- Richard Harrington e Marcus Geduld mettono inoltre a disposizione "After Effects Essentials for Flash Users", un altro estratto del loro libro *After Effects for Flash | Flash for After Effects*. In questo capitolo, Richard e Marcus spiegano After Effects in termini comprensibili agli utenti di Flash. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894>
- Tom Green mette a disposizione un articolo dettagliato intitolato Integrating Flash Professional CS4 with After Effects CS4 in Centro per sviluppatori Flash: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_it
- Robert Powers offre un'esercitazione video sul sito Web Slippery Rock NYC che illustra informazioni di base sull'uso di After Effects dal punto di vista di un utente che ha familiarità con Flash Professional.

Esportare video QuickTime da Flash

Se create animazioni o applicazioni con Flash, potete esportarle come filmati QuickTime mediante il comando File > Esporta filmato in Flash. Potete ottimizzare l'output video per le animazioni Flash. Per le applicazioni Flash, in Flash viene eseguito il rendering del video dell'applicazione in esecuzione, consentendo all'utente di modificarlo. Ciò consente di acquisire le sezioni o gli stati dell'applicazione da includere nel file video.

Rendering ed esportazione di file FLV e F4V da After Effects

Quando eseguite il rendering di un video terminato da After Effects, selezionate FLV o F4V come formato di output in modo da effettuare il rendering ed esportare un video che possa essere riprodotto con Flash Player. Potete quindi importare il file FLV o F4V in Flash e pubblicarlo in un file SWF, riproducibile tramite Flash Player.

Importare e pubblicare video in Flash

Quando importate un file FLV o F4V in Flash, potete utilizzare diverse tecniche, quali lo scripting o i componenti Flash, per controllare l'interfaccia visiva intorno al video. Ad esempio, potete includere controlli di riproduzione o altre immagini. Potete inoltre creare effetti compositi aggiungendo livelli grafici sul file FLV o F4V.

Creare composizioni con grafica, animazione e video

Sia Flash che After Effects includono funzionalità che consentono di eseguire composizioni complesse di video e grafica. L'applicazione scelta varia in base alle preferenze personali e al tipo di output finale che desiderate ottenere.

Tra le due applicazioni, Flash è più orientato al Web, grazie alle ridotte dimensioni del file finale. Flash consente inoltre di controllare l'animazione in fase di runtime. After Effects è uno strumento specifico per la produzione di video e filmati, fornisce una vasta gamma di effetti visivi e, in genere, viene utilizzato per creare file video come output finale.

Entrambe le applicazioni possono essere utilizzate per creare grafica e animazioni originali. Entrambe utilizzano una timeline e offrono funzionalità di scripting per controllare l'animazione a livello di programmazione. After Effects include un set di effetti più vasto, mentre il linguaggio ActionScript® di Flash è il più efficace tra i due ambienti di scripting.

Entrambe le applicazioni consentono di inserire grafica ed effetti su livelli separati per la composizione. Tali livelli possono essere attivati e disattivati in base alle proprie esigenze. Entrambi consentono inoltre di applicare effetti ai contenuti di singoli livelli.

In Flash, le composizioni non influiscono direttamente sul contenuto video, ma solo sull'aspetto del video durante la riproduzione in Flash Player. Quando invece si esegue la composizione con video importato in After Effects, nel file video esportato vengono effettivamente incorporati la grafica e gli effetti compositi.

Poiché tutte le operazioni di disegno e pittura in After Effects sono eseguite su livelli separati dal video importato, sono sempre operazioni non distruttive. Flash dispone sia della modalità di disegno distruttiva che di quella non distruttiva.

Esportazione di contenuto After Effects per l'utilizzo in Flash

Potete esportare contenuto After Effects da utilizzare in Flash. Potete esportare un file SWF riproducibile immediatamente in Flash Player o utilizzabile come parte di un altro progetto di tipo "rich media". Quando esportate contenuto da After Effects in formato SWF, il contenuto viene convertito e rasterizzato nel file SWF.

Per modificare ulteriormente in Flash i contenuti creati in After Effects, esportateli come file in formato XFL. Un file XFL è un tipo di file Flash in cui sono memorizzate le stesse informazioni di un file FLA, ma in formato XML. Quando esportate una composizione da After Effects come XFL per l'uso in Flash, alcuni dei livelli e dei fotogrammi chiave creati in After Effects vengono conservati nella versione Flash. Quando importate un file XFL in Flash, le risorse contenute nel file XFL vengono aggiunte al file FLA in base alle istruzioni memorizzate nel file XFL.

Le esercitazioni video seguenti forniscono informazioni dettagliate sull'esportazione di file XFL da After Effects:

- [Importazione ed esportazione di file XFL tra Flash e After Effects](#) (Adobe.com)
- [Esportazione in formato XFL da After Effects a Flash](#) (Tom Green, Layers Magazine)

Importazione di file Flash SWF in After Effects

Flash offre un set unico di strumenti di grafica vettoriale che lo rende utile per innumerevoli operazioni di disegno, impossibili da eseguire in After Effects o Adobe® Illustrator®. Potete importare i file SWF in After Effects per eseguire composizioni con altro materiale video o sottoporli a rendering come video con effetti creativi aggiuntivi. I contenuti interattivi e le animazioni con script non vengono mantenuti. Le animazioni definite da fotogrammi chiave vengono mantenute.

Ogni file SWF importato in After Effects è ridotto a un singolo livello a rasterizzazione continua e il relativo canale alfa viene mantenuto. La rasterizzazione continua significa che la grafica resta nitida anche se viene ridimensionata. Tale metodo di importazione consente di utilizzare il livello o l'oggetto principale dei file SWF come elemento sottoposto a rendering accurato in After Effects, in modo da garantire la perfetta integrazione delle migliori funzionalità di ciascuno strumento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Rendering ed esportazione per Flash Professional e Flash Player](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con file di Fireworks in Flash

[Informazioni sui file PNG di Fireworks importati](#)

[Informazioni sui filtri e i metodi di fusione importati dai file PNG di Fireworks](#)

[Importazione di testo da Fireworks a Flash](#)

Informazioni sui file PNG di Fireworks importati

[Torna all'inizio](#)

Potete importare i file PNG di Adobe® Fireworks in Flash Professional come immagini su un unico livello o oggetti modificabili. Quando importate un file PNG come immagine appiattita, l'intero file, incluse eventuali immagini vettoriali, viene rasterizzato o convertito in un'immagine bitmap. Se il file PNG viene importato come insieme di oggetti modificabili, le immagini vettoriali del file vengono mantenute in formato vettoriale. Potete inoltre scegliere di conservare bitmap, testo, filtri (denominati effetti in Fireworks) e livelli guida nel file PNG quando importate il file come insieme di oggetti modificabili.

Informazioni sui filtri e i metodi di fusione importati dai file PNG di Fireworks

[Torna all'inizio](#)

Quando importate file PNG da Fireworks®, potete conservare molti filtri e metodi di fusione applicati agli oggetti in Fireworks e continuare a modificarli mediante Flash Professional.

Flash Professional supporta la modifica di filtri e metodi di fusione solo per gli oggetti importati come testo e clip filmato. Se un effetto o un metodo di fusione non è supportato, Flash Professional ne esegue la rasterizzazione oppure lo ignora durante l'importazione. Per importare un file PNG di Fireworks contenente filtri o metodi di fusione non supportati da Flash Professional, eseguire la rasterizzazione del file durante l'importazione. Dopo questa operazione, non potete modificare il file.

Effetti Fireworks supportati in Flash

Flash Professional consente di importare i seguenti effetti di Fireworks come filtri modificabili:

Effetto Fireworks	Filtro Flash Professional
Ombra esterna	Ombra esterna
Ombra uniforme	Ombra esterna
Ombra interna	Ombra esterna (con Ombra interna selezionata automaticamente)
Sfocatura	Sfocatura (dove sfocatura X = sfocatura Y = 1)
Ulteriore sfocatura	Sfocatura (dove sfocatura X = sfocatura Y = 1)
Sfocatura gaussiana	Sfocatura
Regola colore	Regola colore
Contrasto	Regola colore

Metodi di fusione Fireworks supportati in Flash

Flash Professional consente di importare i seguenti metodi di fusione di Fireworks come fusioni modificabili:

Metodo di fusione Fireworks	Metodo di fusione Flash Professional
Normale	Normale
Scurisci	Scurisci
Moltiplica	Moltiplica
Schiarisci	Schiarisci
Schermo	Schermo

Sovrapponi	Sovrapponi
Luce intensa	Luce intensa
Additiva	Aggiungi
Differenza	Differenza
Inverti	Inverti
Alfa	Alfa
Cancella	Cancella

Flash Professional ignora tutti gli altri metodi di fusione importati da Fireworks. I metodi di fusione non supportati in Flash Professional sono Media, Negazione, Esclusione, Luce leggera, Sottrattiva, Luce media, Schiarisci colori e Scurisci colori.

Importazione di testo da Fireworks a Flash

[Torna all'inizio](#)

Quando importate del testo da Fireworks a Flash Professional 8 o una versione successiva, il testo viene importato con l'impostazione di antialiasing predefinita per il documento corrente.

Se importate il file PNG come immagine appiattita, potete avviare Fireworks da Flash Professional e modificare il file PNG originale (con i dati vettoriali).

Quando importate più file PNG in un batch, dovete selezionare le impostazioni di importazione una sola volta. Flash Professional utilizza le stesse impostazioni per tutti i file inclusi nel batch.

Nota: per modificare le immagini in Flash Professional, convertitele in immagini vettoriali oppure suddividetele in più parti.

1. Selezionate File > Importa > Importa nello stage o Importa nella libreria.
2. Selezionate Immagine PNG dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Mostra (Macintosh).
3. Individuate un'immagine PNG di Fireworks e selezionatela.
4. Fate clic su Apri.
5. Selezionate una delle seguenti opzioni per Posizione:

Importa tutte le pagine in nuova/e scena/e Importa tutte le pagine del file PNG come scene in un clip filmato con tutti i fotogrammi e i livelli invariati all'interno del simbolo di tale clip. Viene creato un nuovo livello che utilizza il nome del file PNG di Fireworks. Il primo fotogramma (pagina) del documento PNG viene collocato su un fotogramma chiave che inizia in corrispondenza dell'ultimo fotogramma chiave ed è seguito da tutti gli altri fotogrammi (pagine).

Importa una pagina nella scena corrente Importa la pagina selezionata (identificata nel menu a comparsa Page Name) del file PNG nel documento Flash Professional corrente, in un nuovo livello singolo come clip filmato. Il contenuto della pagina selezionata viene importato come clip filmato, mantenendo intatta la struttura originale dei livelli e dei fotogrammi. Se il clip filmato della pagina contiene dei fotogrammi, ciascuno di essi è a sua volta un clip filmato.

Nome pagina Specifica la pagina Fireworks da importare nella scena corrente.
6. Selezionate una delle seguenti opzioni per Struttura file:

Importa come clip filmato e mantieni livelli Importa il file PNG come clip filmato (inclusi i fotogrammi) e i livelli invariati all'interno del simbolo di tale clip.

Importa pagina/e come nuovo livello/i Importa il file PNG nel documento Flash Professional corrente in un nuovo livello nella parte superiore dell'ordine di impilamento. I livelli di Fireworks vengono così "appiattiti" in un unico livello. I fotogrammi di Fireworks sono contenuti nel nuovo livello.
7. In Oggetti, scegliete una delle seguenti opzioni:

Rasterizza se necessario per mantenere l'aspetto Conserva i riempimenti, i tratti e gli effetti di Fireworks in Flash Professional.

Mantieni modificabili tutti i tracciati Consente di modificare tutti gli oggetti relativi ai tracciati vettoriali. Alcuni dei riempimenti, dei tratti e degli effetti di Fireworks vengono persi durante l'importazione.
8. Per Testo, selezionate una delle seguenti opzioni:

Rasterizza se necessario per mantenere l'aspetto Conserva i riempimenti, i tratti e gli effetti di Fireworks del testo importato in Flash Professional.

Mantieni modificabili tutti i tracciati Mantiene modificabile tutto il testo. Alcuni dei riempimenti, dei tratti e degli effetti di Fireworks vengono persi durante l'importazione.
9. Per ridurre il file PNG a un'unica immagine bitmap, selezionate l'opzione Importa come immagine singola appiattita. Se questa opzione è selezionata, tutte le altre sono disabilitate.
10. Fate clic su OK.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i file InDesign in Flash

Potete importare immagini InDesign utilizzando file di formato XFL esportati da InDesign CS4 o file di formato FLA esportati da InDesign CS5. Per ulteriori informazioni sul formato XFL, vedete [Apertura di file XFL](#).

Le seguenti esercitazioni video illustrano l'uso dei formati XFL e FLA per trasferire contenuto da InDesign a Flash Professional:

- [How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5](#) (4:49, WonderHowTo.com, esportazione in formato FLA da InDesign per l'importazione in Flash Professional.)
- [Understanding Flash Integration](#) (5:10, Adobe TV, importazione InDesign)
- [Using InDesign Export to Flash](#) (6:22, Adobe TV, uso di XFL)
- [Design and develop workflows](#) (4:49, Adobe TV, da InDesign a Flash tramite XFL)
- [Flash Downunder - InDesign to Flash](#) (28:38, Adobe TV, panoramica completa in CS4.)
- [Design workflows with Creative Suite 4](#) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i file PSD di Photoshop in Flash

[Utilizzo di Photoshop e Flash](#)

[Opzioni di importazione da Photoshop](#)

[Preferenze di Importatore file Photoshop](#)

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di Photoshop e Flash

Potete utilizzare Adobe® Photoshop® e Adobe® Flash® insieme per creare applicazioni, animazioni o elementi di messaggistica interattiva di forte impatto visivo. Photoshop consente di creare immagini statiche e non, offrendo un alto grado di controllo creativo. Flash consente di riunire queste immagini statiche e di incorporarle in contenuto interattivo per Internet.

Gli strumenti di disegno e selezione di Photoshop offrono un maggior grado di controllo creativo di quelli presenti in Flash. Per creare immagini complesse o ritoccare foto da utilizzare in presentazioni interattive, è preferibile utilizzare Photoshop per poi importare le immagini finite in Flash.

Importazione di immagini statiche in Flash

Utilizzando Flash è possibile importare immagini statiche in molti formati, ma in genere per l'importazione da Photoshop in Flash si utilizza il formato PSD nativo di Photoshop.

Quando viene importato un file PSD, Flash è in grado di mantenere molti degli attributi applicati in Photoshop e fornisce opzioni per mantenere la fedeltà visiva dell'immagine e per modificare quest'ultima ulteriormente. Quando un file PSD viene importato in Flash, potete scegliere di rappresentare ogni livello di Photoshop come un livello Flash, come singoli fotogrammi chiave oppure come immagine singola appiattita. Potete anche incorporare il file PSD come clip filmato.

Scambio di filmati QuickTime

Potete scambiare file video QuickTime tra Photoshop e Flash. Per esempio, è possibile eseguire il rendering di un filmato QuickTime direttamente da Photoshop, quindi importarlo in Flash, convertendolo in file FLV (Flash Video), eseguibile in Flash® Player.

Quando utilizzate Photoshop per modificare delle riprese video, potete colorare i fotogrammi in modo non distruttivo. Quando un file di Photoshop viene salvato con un livello video, si salvano le modifiche apportate al livello video, non alle riprese stesse.

Nota: quando importate un video QuickTime da Photoshop in Flash, utilizzate la finestra di dialogo *Importa video* (File > Importa video). Se per importare un video utilizzate la funzionalità di importazione di file PSD di Photoshop, viene importato solo il primo fotogramma di un file video. È anche possibile esportare documenti Flash come video QuickTime, per importarli poi in Photoshop, che consente di colorare in modo non distruttivo i fotogrammi video. Ad esempio, potreste creare una sequenza animata in Flash, esportare il documento Flash come video QuickTime, quindi importare il video in Photoshop.

Colore

Flash lavora internamente con i colori nello spazio colore RGB (rosso, verde, blu) o HSB (tonalità, saturazione, luminosità). Sebbene sia in grado di convertire le immagini CMYK in RGB, è preferibile creare le immagini Photoshop in RGB. Prima di importare immagini CMYK da Photoshop in Flash, eseguite in Photoshop la conversione delle immagini in RGB.

Informazioni sull'importazione di file PSD di Photoshop

Flash Professional consente di importare i file PSD di Photoshop conservando la maggior parte dei dati dell'immagine. L'Importatore file PSD permette di stabilire il modo in cui l'immagine Photoshop viene importata in Flash Professional, permettendo di specificare la modalità di importazione di oggetti specifici di un file PSD e di indicare che il file PSD venga convertito in un clip filmato Flash Professional.

L'Importatore file PSD di Flash Professional fornisce le seguenti funzionalità di base:

- I file PSD importati in Flash Professional conservano la fedeltà dei colori nella conversione da Photoshop.
- Conservazione della possibilità di modificare i metodi di fusione comuni a Flash Professional e Photoshop.
- Gli oggetti avanzati contenuti nel file PSD vengono rasterizzati e importati in Flash Professional come bitmap; ciò consente di mantenere la trasparenza degli oggetti.
- Converte i livelli del file PSD in singoli livelli o fotogrammi di Flash Professional oppure importa il file PSD sotto forma di un'unica immagine bitmap, nel qual caso Flash Professional "appiattisce" (rasterizza) il file.
- Il trascinamento da Photoshop a Flash Professional attiva l'Importatore file PSD, che permette di specificare in che modo importare l'immagine di Photoshop.

Video ed esercitazioni

I video e le esercitazioni seguenti spiegano come lavorare con Photoshop e Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di

Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Import Photoshop files to Flash \(CS3\) \(7:01\)](#)
- Video: [Designing websites with Photoshop and Flash \(CS3\) \(6:01\)](#)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3?](#) (Daniel Koestler, Adobe)

Compatibilità tra Flash e Photoshop

Alcuni attributi visivi non sono importabili in modo accurato oppure in seguito all'importazione perdono la possibilità di essere ulteriormente modificati nell'ambiente di creazione Flash Professional. L'Importatore file PSD fornisce diverse opzioni con cui effettuare l'importazione e l'inserimento delle immagini mantenendo l'aspetto visivo e la possibilità di modificare le immagini. Tuttavia, alcuni attributi visivi non possono essere mantenuti. Le seguenti linee guida permettono di migliorare l'aspetto dei file PSD importati in Flash Professional:

- Flash Professional supporta esclusivamente lo spazio colore RGB e non lo spazio colore CMYK, comunemente utilizzato per la stampa. Flash Professional supporta la conversione delle immagini CMYK in RGB; tuttavia, i colori vengono conservati meglio se convertiti da CMYK a RGB in Photoshop.
- Flash Professional è in grado di importare i seguenti metodi di fusione di Photoshop, mantenendo la possibilità di modificarli: Normale, Scurisci, Moltiplica, Schiarisci, Scolora, Luce intensa, Differenza e Sovrapponi.

Se utilizzate un metodo di fusione non supportato da Flash Professional, potete rasterizzare il livello per mantenerne l'aspetto visivo o rimuovere il metodo di fusione dal livello.

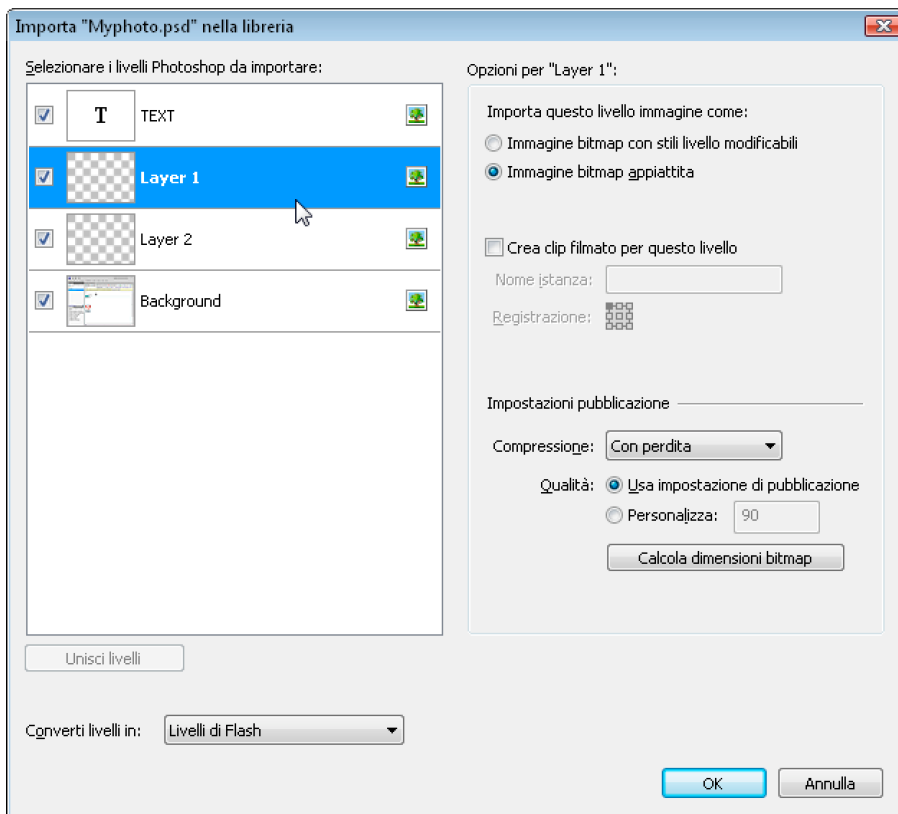
- Flash Professional non è in grado di importare oggetti avanzati di Photoshop come oggetti modificabili. Per mantenere gli attributi visivi degli oggetti avanzati, questi vengono rasterizzati e importati in Flash Professional come bitmap.
- Flash Professional è in grado di importare soltanto il primo fotogramma dei livelli video di Photoshop.
- Quando vengono importati in Flash Professional, i livelli di immagine e di riempimento vengono sempre rasterizzati.
- Gli oggetti PNG in Photoshop vengono convertiti in file JPG al momento dell'importazione in Flash Professional. La trasparenza del PNG originale rimane inalterata nel file JPG risultante.
- Photoshop produce risultati migliori nel ridimensionamento delle immagini bitmap rispetto a Flash Professional. Se prevedete di ridimensionare in Flash Professional una bitmap proveniente da Photoshop, ridimensionatela in Photoshop prima di importarla in Flash Professional.
- Quando importate oggetti che contengono aree trasparenti come bitmap appiattite, tutti gli oggetti che si trovano dietro la porzione trasparente dell'oggetto sono visibili attraverso l'area trasparente (supponendo che vengano importati anche gli oggetti situati dietro l'oggetto che contiene la trasparenza). Per evitare questa situazione, importate solo l'oggetto trasparente come bitmap appiattita.

Per importare più livelli e mantenere la trasparenza escludendo però eventuali residui visibili dei livelli che si trovano dietro la trasparenza, importate il file PSD utilizzando l'opzione Immagine bitmap con stili livello modificabili. In questo modo gli oggetti importati vengono incapsulati in un clip filmato, del quale utilizzano la trasparenza. Questa soluzione è particolarmente utile quando occorre animare livelli diversi in Flash Professional.

Importare file PSD di Photoshop

PSD è il formato predefinito dei file Photoshop. Flash Professional può importare direttamente i file PSD e mantenere molte funzionalità dei file di Photoshop, permettendo di conservare la qualità delle immagini e la possibilità di modificare il file PSD in Flash Professional. Potete inoltre "appiattire" i file PSD durante l'importazione, creando un'unica immagine bitmap che conserva gli effetti visivi dell'immagine ma in cui vengono rimosse le informazioni dei livelli gerarchici proprie del formato di file PSD.

Per il video dell'esercitazione sulla progettazione di siti Web con Photoshop e Flash Professional, vedete www.adobe.com/go/vid0201_it.



Finestra di dialogo di importazione file PSD

A. Livelli da importare del file PSD **B.** Opzioni di importazione disponibili per il livello o l'oggetto selezionato

1. Selezionate File > Importa nello stage o Importa nella libreria.
2. Accedete al file PSD di Adobe Photoshop da importare, selezionatelo e fate clic su OK.
3. (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Importa PSD, selezionate livelli, gruppi e singoli oggetti e specificate come importare ogni elemento.
4. In Converti livelli in, selezionate una delle opzioni seguenti:

Livelli di Flash Tutti i livelli selezionati nell'elenco Selezionate i livelli Photoshop da importare vengono collocati su un livello proprio. A ogni livello viene assegnato il nome del livello del file di Photoshop. I livelli di Photoshop diventano oggetti collocati nei singoli livelli. Quando vengono collocati nel pannello Libreria, anche gli oggetti hanno lo stesso nome del livello di Photoshop.

Fotogrammi chiave Tutti i livelli selezionati nell'elenco Selezionate i livelli Photoshop da importare vengono collocati in fotogrammi chiave singoli di un nuovo livello. Al nuovo livello viene assegnato il nome del file di Photoshop (ad esempio miofile.psd). I livelli di Photoshop diventano oggetti collocati nei singoli fotogrammi chiave. Quando vengono collocati nel pannello Libreria, anche gli oggetti hanno lo stesso nome del livello di Photoshop.
5. Per le restanti opzioni, effettuate le selezioni desiderate:

Colloca livelli nella posizione originale I contenuti del file PSD conservano la posizione esatta che occupavano in Photoshop. Ad esempio, se un oggetto era posizionato su X = 100 Y = 50 in Photoshop, esso assume le stesse coordinate nello stage di Flash Professional.

Se questa opzione non è selezionata, i livelli di Photoshop importati vengono centrati nello stage. Dopo l'importazione, gli elementi del file PSD restano reciprocamente relazionati; tuttavia, tutti gli oggetti vengono centrati come un singolo blocco nella vista corrente. Questa caratteristica può risultare utile se avete eseguito l'ingrandimento di un'area dello stage e state importando un oggetto specifico per tale area dello stage. Se l'oggetto è stato importato utilizzando le coordinate originali, esso potrebbe non essere importato correttamente in quanto posizionato al di fuori della vista dello stage attuale.

Nota: durante l'importazione del file PSD nella libreria di Flash Professional, questa opzione non è disponibile.

Imposta dimensioni stage uguali al quadro di Photoshop Le dimensioni dello stage di Flash Professional vengono riadattate in base alle dimensioni del documento di (o dell'area di ritaglio attiva) di Photoshop utilizzato per creare il file PSD. Per impostazione predefinita questa opzione è deselezionata.

Nota: durante l'importazione del file PSD nella libreria di Flash Professional, questa opzione non è disponibile.
6. Fate clic su OK.

Importazione di file PSD nella libreria di Flash

L'importazione di un file PSD nella libreria prevede una procedura analoga all'importazione nello stage. Quando si importa un file PSD nella libreria, la cartella principale utilizza il nome del file PSD. Dopo l'importazione del file PSD nella libreria potete modificare il nome della cartella principale o spostare i livelli al di fuori della cartella.

Nota: nella libreria i contenuti del file PSD importato vengono ordinati alfabeticamente. Il raggruppamento gerarchico e la struttura delle cartelle restano invariati, ma vengono riordinati alfabeticamente nella libreria.

Viene creato un clip filmato che include tutto il contenuto del file PSD importato nella linea temporale come se il contenuto fosse stato importato nello stage. Alla maggior parte dei clip filmato è associata una bitmap o un'altra risorsa. Per ridurre al minimo le possibilità di confusione e i conflitti di assegnazione dei nomi, queste risorse vengono conservate in una cartella Risorse collocata nella stessa cartella del clip filmato.

Nota: quando eseguite l'importazione nella libreria, i contenuti del file PSD vengono importati nella linea temporale del clip filmato e non nella linea temporale principale di Flash.

Opzioni di importazione da Photoshop

[Torna all'inizio](#)

Quando importate un file di Photoshop che contiene diversi livelli, potete impostare le seguenti opzioni:

Composizione livelli Se il file di Photoshop contiene composizioni di livelli, potete specificare quale versione dell'immagine importare. Una composizione di livelli è un'istantanea dello stato della palette Livelli di Photoshop. Le composizioni di livelli registrano tre tipi di opzioni per i livelli, che vengono importate in Flash Professional:

- **Visibilità del livello**, ovvero se un livello è visualizzato o nascosto.
- **Posizione del livello** nel documento.
- **Aspetto del livello**, ovvero se è stato applicato uno stile al livello e il metodo di fusione del livello.

Se non sono presenti composizioni di livelli, questo menu a comparsa è nascosto. Flash Professional supporta tutti gli aspetti relativi alla fedeltà delle composizioni di livelli, compresa la visibilità, la posizione e lo stile dei livelli.

Selezionate i livelli Photoshop da importare Elenca tutti i livelli, i gruppi e gli effetti di livello di un'immagine. Per selezionare i livelli da importare, utilizzate le opzioni situate a sinistra della miniatura del livello. Per impostazione predefinita tutti i livelli visibili in Photoshop sono selezionati, mentre i livelli invisibili sono deselezionati.

Nota: in Flash Professional non è disponibile un tipo di livello corrispondente ai livelli di regolazione. Pertanto, quando eseguite l'importazione come bitmap appiattita, per mantenere l'aspetto del livello di Photoshop che state importando viene applicato l'effetto visivo del livello di regolazione. Se avete selezionato altre opzioni di importazione, i livelli di regolazione non vengono applicati.

Unisci livelli Questa opzione consente di unire (o comprimere) due o più livelli in un'unica bitmap e quindi di importare l'oggetto bitmap risultante anziché i singoli oggetti. Potete unire soltanto i livelli della stessa gerarchia; la selezione deve essere contigua, cioè non è possibile selezionare un elemento situato all'interno di una cartella e un elemento situato all'esterno di una cartella e poi unirli. Per unirli dovete selezionare la cartella e poi l'elemento situato all'esterno della stessa. Non è possibile premere Ctrl e fare clic su singoli elementi fuori sequenza e poi unire tali elementi.

Nota: se si seleziona un oggetto bitmap unito, il pulsante Unisci livelli si trasforma in Separa. Per separare gli oggetti bitmap uniti creati in precedenza, selezionate la bitmap singola risultante e fate clic sul pulsante Separa.

Importazione di oggetti testo

In Photoshop gli oggetti di testo sono dei livelli di testo. È possibile specificare come eseguire l'importazione del testo in Flash Professional.

Testo modificabile Questa opzione permette di creare un oggetto di testo modificabile dal testo presente nel livello di Photoshop selezionato. È possibile che l'aspetto del testo venga modificato per mantenere la possibilità di modificarlo. Se si importa il testo come clip filmato, il clip filmato contiene del testo modificabile.

Nota: quando si importa del testo modificabile nella libreria, il testo deve trovarsi all'interno di un clip filmato. È possibile conservare nella libreria soltanto clip filmato, bitmap e simboli grafici. Quando si seleziona Testo modificabile come opzione per un livello di testo da importare nella libreria, questo viene importato automaticamente come simbolo grafico.

Profili vettoriali Questa opzione consente di convertire il testo in tracciati vettoriali per conservare l'aspetto visivo del testo. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello di testo come visualizzato in Photoshop. Il testo rasterizzato non è modificabile.

Nota: quando importate un testo su un tracciato, dovete importarlo come immagine bitmap appiattita per mantenere la fedeltà visiva dell'oggetto.

Importazione di oggetti forma

Un oggetto Livello forma è un oggetto che era originariamente un livello forma in Photoshop o un livello immagine a cui è stata applicata una maschera di ritaglio vettoriale.

Stili di livello e tracciati modificabili Questa opzione consente di creare una forma vettoriale modificabile con una bitmap ritagliata all'interno del vettore. I metodi di fusione supportati, i filtri e l'opacità vengono mantenuti. I metodi di fusione non supportati e non riproducibili in Flash Professional vengono rimossi. L'oggetto deve essere convertito in un clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare la forma convertendola in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello della forma come visualizzato in Photoshop. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Importazione di livelli immagine o livelli riempimento

Se il livello immagine o livello riempimento è associato a una maschera vettoriale, esso viene considerato come un oggetto del livello forma.

Immagine bitmap con stili livello modificabili Questa opzione permette di creare un clip filmato con una bitmap al suo interno. I metodi di fusione supportati, i filtri e l'opacità vengono mantenuti. I metodi di fusione non supportati e non riproducibili in Flash Professional vengono rimossi.

L'oggetto deve essere convertito in un clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello dell'immagine o del riempimento come visualizzato in Photoshop.

Importazione di oggetti bitmap uniti e di oggetti all'interno di una bitmap unita

Una bitmap unita è un oggetto contenente più livelli Photoshop che vengono appiattiti (o uniti) in un'unica bitmap quando vengono importati in Flash Professional. Gli oggetti di una bitmap unita rappresentano i livelli di Photoshop. Per creare una bitmap unita, selezionate due o più livelli e quindi il pulsante Unisci livelli.

Importazione di più oggetti di tipo diverso

Se si importano più oggetti di tipo diverso, Flash Professional consente solo di importare gli oggetti selezionati con le opzioni di importazione che condividono, come Crea clip filmato e Registrazione.

Importazione di più oggetti dello stesso tipo

Se si importano più oggetti dello stesso tipo, le opzioni di importazione visualizzate sono identiche a come sarebbero se fosse selezionato un solo oggetto di quel tipo. Se gli oggetti non hanno attributi in comune, le opzioni di importazione visualizzate si trovano in uno stato non determinato e il risultato ottenuto potrebbe differire da quello desiderato.

Importazione di una cartella di gruppo

Potete importare una cartella di gruppo come clip filmato o collocare ogni livello del gruppo su un proprio livello o fotogramma chiave della linea temporale.

Se si seleziona Importa come clip filmato, ogni livello della cartella di gruppo viene collocato su un livello di un clip filmato, che viene poi collocato su un proprio livello o fotogramma chiave della linea temporale. Il clip filmato utilizza lo stesso nome assegnato alla cartella di gruppo in Photoshop; se importate il clip filmato in un livello di Flash Professional, il livello utilizza lo stesso nome.

Se non inserite il gruppo in un clip filmato, ogni livello viene convertito nel tipo attualmente impostato per esso e ogni livello del gruppo viene importato in un livello di Flash Professional distinto. I livelli di Flash Professional vengono denominati in base ai singoli livelli del file PSD.

Importazione e unione di livelli

L'Importatore file PSD permette di unire due o più livelli in una bitmap che viene importata come un file bitmap singolo anziché come diversi oggetti individuali.

I livelli selezionati per creare una bitmap unita devono formare un intervallo continuo di due o più livelli della stessa gerarchia. Ad esempio, non potete selezionare un livello situato all'interno di un gruppo e un livello situato all'esterno di quel gruppo e poi unirli: dovete selezionare l'intero gruppo e il livello separato.

Impostazione delle opzioni di pubblicazione

Le opzioni di pubblicazione dell'Importatore file PSD consentono di specificare il grado di compressione e la qualità del documento da applicare all'immagine quando pubblicate il documento Flash Professional come file SWF. Queste impostazioni hanno effetto soltanto quando pubblicate il documento come file SWF e non hanno effetto sull'immagine quando essa viene importata nello stage o nella libreria di Flash Professional.

Compressione Permette di scegliere tra il formato di compressione con perdita o senza perdita di informazioni:

Con perdita Con perdita (JPEG) comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionate l'opzione Usa impostazione di pubblicazione. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, selezionate l'opzione di personalizzazione e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.

Senza perdita Senza perdita (PNG/GIF) comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: *utilizzate la compressione Con perdita per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzate la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.*

Calcola dimensioni bitmap Consente di determinare il numero di bitmap create per un determinato livello in base alle selezioni di importazione e le dimensioni comprese in kilobyte delle bitmap risultanti collocate sul livello. Ad esempio, se selezionate un livello contenente un'ombra esterna e una sfocatura e mantenete gli stili dei livelli, le informazioni fornite da Calcola dimensioni bitmap indicano che risulteranno tre bitmap dall'importazione: una per ogni effetto filtro e una per l'immagine stessa. Per calcolare le dimensioni di tutte le bitmap da importare, selezionate tutti i livelli e fate clic su Calcola dimensioni bitmap.

Preferenze di Importatore file Photoshop

[Torna all'inizio](#)

La finestra di dialogo Preferenze di Flash consente di impostare le preferenze di importazione per i file PSD di Photoshop. Le preferenze specificate per l'importazione dei file PSD hanno effetto sulle opzioni inizialmente inserite nella finestra di dialogo Importa documento Photoshop per i tipi di livello di Photoshop.

Nota: *per ignorare le preferenze specificate per i diversi tipi di livello specificando ogni singolo oggetto, utilizzate la finestra di dialogo Importa*

documento Photoshop. Selezionate il livello per il quale modificare le opzioni di importazione e specificate le opzioni necessarie.

Importare le preferenze dei livelli immagine

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli immagine. Potete importare i livelli immagine sotto forma di:

Immagini bitmap con stili livello modificabili Questa opzione permette di creare un clip filmato con una bitmap nidificata al suo interno. Quando viene selezionata, i metodi di fusione supportati e l'opacità vengono mantenuti ma vengono rimossi gli altri attributi visivi non riproducibili in Flash. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare qualsiasi testo convertendolo in immagine bitmap appiattita per mantenere l'aspetto esatto che il livello di testo aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Specifica la conversione dei livelli immagine in clip filmato al momento dell'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo di importazione dei file PSD in base al singolo livello, se non desiderate che tutti i livelli immagine siano convertiti in clip filmato.

Preferenze di importazione livelli testo

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli testo.

Testo modificabile Questa opzione permette di creare un oggetto di testo modificabile dal testo presente nel livello di testo di Photoshop. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Profili vettoriali Questa opzione permette di convertire il testo in tracciati vettoriali. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato ma gli attributi visivi vengono mantenuti. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare il testo per mantenere l'aspetto esatto che il livello di testo aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Questa opzione specifica la conversione automatica del livello di testo in un clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo di importazione dei file PSD in base al singolo oggetto, se non desiderate che tutti i livelli testo siano convertiti in clip filmato. Questa opzione è richiesta quando è selezionata l'opzione Testo modificabile o Profili vettoriali.

Preferenze di importazione livelli forma

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli forma.

Stili di livello e tracciati modificabili Questa opzione consente di creare una forma vettoriale modificabile con una bitmap ritagliata all'interno della forma vettoriale. Quando viene selezionata, i metodi di fusione supportati e l'opacità vengono mantenuti, ma vengono sacrificati gli altri attributi visivi non riproducibili in Flash. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare la forma e mantenere l'aspetto esatto che il livello di forma aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Questa opzione imposta la conversione dei livelli forma in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non desiderate che tutti i livelli forma siano convertiti in clip filmato. Questa opzione è disabilitata se è selezionata la casella di controllo Mantieni tracciati e stili di livello modificabili.

Preferenze di importazione gruppi di livelli

Questa opzione specifica l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei gruppi di livelli.

Crea clip filmato Specifica la conversione di tutti i gruppi in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non desiderate che alcuni gruppi di livelli siano convertiti in clip filmato.

Preferenze di importazione bitmap unite

Questa opzione specifica l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione delle bitmap unite.

Crea clip filmato Questa opzione imposta la conversione delle bitmap unite in clip filmato al momento dell'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non desiderate che tutte le bitmap unite siano convertite in clip filmato. Questa opzione è disabilitata se è selezionata la casella di controllo Mantieni tracciati e stili di livello modificabili.

Preferenze di importazione registrazione clip filmato

Specifica un punto di registrazione globale per i filmati che vengono creati. Questa impostazione si applica al punto di registrazione per tutti i tipi di oggetto. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto nella finestra di dialogo di importazione file PSD; quella indicata è l'impostazione iniziale per tutti i tipi di oggetto. Per ulteriori informazioni sulla registrazione di clip filmato, vedete Modificare i simboli.

Impostazioni di pubblicazione per le immagini importate

Le preferenze Impostazioni pubblicazione per un file FLA consentono di specificare il grado di compressione e la qualità del documento da applicare alle immagini quando pubblicate il documento Flash Professional come file SWF. Queste impostazioni hanno effetto soltanto quando si pubblica il documento come file SWF e non hanno effetto sull'immagine quando essa viene importata nello stage o nella libreria di Flash Professional.

Compressione Permette di scegliere tra il formato di compressione con perdita o senza perdita di informazioni:

Con perdita Con perdita (JPEG) comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionate l'opzione Usa impostazione di pubblicazione. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, selezionate l'opzione di personalizzazione e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.

Senza perdita Senza perdita (PNG/GIF) comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: *utilizzate la compressione Con perdita per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzate la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.*

Qualità Consente di impostare il livello di qualità della compressione.

Usa impostazione di pubblicazione Applica l'impostazione di qualità JPEG correntemente specificata in Impostazioni pubblicazione.

Personalizzata Consente di specificare una specifica impostazione di qualità separata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i cue point

Utilizzate i cue point video per determinare l'attivazione degli eventi in momenti specifici del video. In Flash potete utilizzare due tipi di cue point:

- Cue point codificati. Questi sono i cue point che vengono aggiunti quando codificate un video con Adobe Media Encoder. Per ulteriori informazioni sull'aggiunta di cue point in Adobe Media Encoder, vedete [Utilizzo di Adobe Media Encoder](#). È possibile accedere ai cue point codificati anche da altre applicazioni, oltre che da Flash.
- Cue point ActionScript. Questi sono i cue point che vengono aggiunti dalla finestra di ispezione Proprietà in Flash. I cue point ActionScript sono accessibili solo a Flash e a Flash Player. Per ulteriori informazioni sui cue point ActionScript, vedete [Nozioni fondamentali sui cue point](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

Quando un'istanza del componente FLVPlayback viene selezionata sullo stage, nella finestra di ispezione Proprietà viene visualizzato l'elenco dei cue point video. Potete anche visualizzare l'anteprima dell'intero video sullo stage e aggiungere cue point ActionScript utilizzando la finestra di ispezione Proprietà mentre è visualizzata l'anteprima del video (anche nel caso di video provenienti da Flash Media Server).

Per un'esercitazione video sull'uso dei cue point, vedete www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_it.

Per eseguire operazioni con i cue point nella finestra di ispezione Proprietà:

1. Importate un video come download progressivo, oppure aggiungete il componente FLVPlayback allo stage e specificate il video di origine. Potete specificare il video di origine nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, fate clic su Cue point per espandere la sezione corrispondente, se non è già aperta.
3. Fate clic sul pulsante Aggiungi (+) per aggiungere un cue point ActionScript oppure sul pulsante Elimina (-) per eliminare un cue point. Potete specificare il tempo trascinando il mouse a destra o a sinistra per incrementare o diminuire il valore del timecode, oppure digitando direttamente un valore.
4. Per aggiungere un parametro a un cue point, selezionate il cue point ActionScript e fate clic sul pulsante Aggiungi (+) nella parte inferiore della sezione Parametri.
5. Potete rinominare i cue point ActionScript e gli eventuali parametri facendo clic nel campo del nome e apportando le modifiche desiderate.

Potete anche importare ed esportare elenchi di cue point dalla finestra di ispezione Proprietà. È possibile importare solo cue point ActionScript, per evitare conflitti con i cue point che sono già stati incorporati nel video durante la codifica.

I pulsanti Importa cue point ed Esporta cue point, nella parte superiore della sezione Cue point della finestra di ispezione Proprietà, consentono di importare o esportare elenchi di cue point in formato XML. L'elenco esportato comprende tutti i cue point Navigazione ed Evento che sono incorporati nel video, insieme ai cue point ActionScript che avete aggiunto voi stessi. Quando effettuate l'importazione, viene visualizzata una finestra di dialogo che indica il numero di cue point ActionScript importati.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno e colorazione

[Altering the Curve of a motion](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

Questo video insegna a modificare la curva di un movimento in Flash CS5.

[Graphic Effects Learning Guide for Flash](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

esercitazione

Adobe Flash Professional CS5 offre una serie di funzioni che consentono di produrre effetti grafici di forte impatto, per migliorare l'aspetto e l'esperienza utente dei vostri progetti. La guida Graphic Effects Learning Guide for Flash prende in esame proprio queste funzioni, da quelle più semplici relative come l'uso di porzioni mosaico e metodi di fusione ai concetti più avanzati come l'animazione dei filtri e l'applicazione di maschere mediante ActionScript. Leggete le sezioni seguenti per approfondire gli argomenti che vi interessano.

[Using the Deco Tool](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

In questo video imparerete a conoscere il ridimensionamento in base al contenuto in Flash CS5.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Tratti, riempimenti e gradienti

Creare o modificare un riempimento con gradiente
Regolare il colore di un tratto e di un riempimento
Modifica delle aree colorate
Trasformare i riempimenti con gradiente e bitmap
Bloccare un gradiente o una bitmap per riempire lo stage

[Torna all'inizio](#)

Creare o modificare un riempimento con gradiente

Un gradiente è un riempimento a più colori nel quale un colore si trasforma gradualmente in un altro colore. Flash Pro consente di applicare fino a 15 transizioni di colore in un gradiente. Con un gradiente potete ottenere sfumature di colore omogenee su uno o più oggetti. Potete salvare un gradiente come campione per semplificare l'applicazione del gradiente a più oggetti. Con Flash Pro è possibile creare due tipi di gradienti:

I *gradienti lineari* cambiano colore lungo un unico asse (orizzontale o verticale).

I *gradienti radiali* cambiano colore verso l'esterno, partendo da un punto focale centrale. Potete regolare la direzione di un gradiente, i suoi colori, la posizione del punto focale e molte altre proprietà.

fornisce un livello aggiuntivo di controllo sui gradienti lineari e radiali in Flash Player. Questi controlli sono definiti modalità di Limite e consentono di specificare il modo in cui i colori vengono applicati oltre il gradiente.

Per un esempio di gradienti, consultate la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

1. Per applicare un riempimento con gradiente a un'immagine esistente, selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Se il pannello Colore non è visualizzato, selezionate Finestra > Colore.
3. Per selezionare una modalità di visualizzazione dei colori, selezionate RGB (l'impostazione predefinita) o TSL dal menu del pannello.
4. Selezionate un tipo di gradiente dal menu Tipo:

Lineare Consente di creare un gradiente che sfuma gradualmente dal punto di partenza a quello di arrivo lungo una linea retta.

Radiale Produce un gradiente che si dissolve e trasforma verso l'esterno in un percorso circolare rispetto a un punto focale centrale.

Nota: quando selezionate un gradiente lineare o radiale, il pannello Colore include anche altre due opzioni (se la pubblicazione è per Flash Player 8 o una versione successiva). In primo luogo, sotto il menu Tipo viene attivato il menu Limite. Servirsi del menu Limite per controllare i colori applicati oltre i limiti del gradiente. In secondo luogo, viene visualizzata la barra di definizione del gradiente sotto la quale sono presenti dei puntatori che indicano i colori nel gradiente.

5. (Opzionale) Dal menu Limite, selezionate una modalità di limite da applicare al gradiente: Estendi (predefinita), Rifletti o Ripeti.
6. (Opzionale) Per creare un gradiente lineare o radiale compatibile con SVG (Scalable Vector Graphics), selezionate la casella di controllo RGB lineare. In questo modo il gradiente avrà un aspetto fluido se verrà modificato in scala in varie dimensioni dopo la prima applicazione.
7. Per modificare un colore del gradiente, selezionate uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente (il triangolo sopra il puntatore diventerà nero). Quindi, fate clic nel riquadro dell'area del colore visualizzato sopra la barra del gradiente. Trascinate il cursore Luminosità per regolare la luminosità del colore.
8. Per aggiungere un puntatore al gradiente, fate clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. Selezionate un colore per il nuovo puntatore come descritto al punto precedente.
Potete aggiungere fino a 15 puntatori colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore.
9. Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinatelo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinatelo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.
10. Per salvare il gradiente, fate clic sul triangolo nell'angolo superiore destro del pannello Colore, quindi selezionate Aggiungi campione dal menu.

Il gradiente viene aggiunto al pannello Campioni colore per il documento corrente.

11. Per trasformare il gradiente, ad esempio convertendolo da orizzontale a verticale, utilizzate lo strumento Trasformazione gradiente. Per ulteriori informazioni, vedete [Trasformazione dei riempimenti con gradiente e bitmap](#).

[Torna all'inizio](#)

Regolare il colore di un tratto e di un riempimento

Potete specificare il colore del tratto e del riempimento di oggetti grafici e forme sia mediante i controlli Colore e Colore riempimento del pannello Strumenti sia mediante i controlli Colore e Colore riempimento della finestra di ispezione Proprietà.

La sezione Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti contiene dei controlli per attivare le caselle Colore tratto e Colore riempimento, le quali a propria volta determinano se i tratti o i riempimenti di oggetti selezionati sono influenzati dalle selezioni dei colori. Inoltre, la sezione Colori comprende dei controlli per ripristinare rapidamente i colori predefiniti, per impostare su Nessuno le impostazioni del colore dei tratti e dei riempimenti e per scambiare i colori del tratto e del riempimento.

Oltre a consentire di selezionare un colore del tratto e del riempimento di un oggetto grafico o di una forma, la finestra di ispezione Proprietà fornisce i controlli per specificare lo spessore e lo stile del tratto.

Per modificare gli attributi di colorazione di oggetti già esistenti utilizzando questi controlli, dovete prima selezionare gli oggetti.

Vedete anche: Anteprima dal vivo dei colori.

Regolare i colori del tratto e del riempimento nel pannello Strumenti

I controlli Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti consentono di impostare gli attributi di colorazione per i nuovi oggetti creati con gli strumenti di disegno e colorazione. Per modificare gli attributi di colorazione di oggetti già esistenti utilizzando questi controlli, dovete prima selezionare gli oggetti.

- Fate clic sul controllo Colore tratto o Colore riempimento e selezionate un campione di colore.
- Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema nella finestra a comparsa, quindi selezionate un colore. Potete anche passare con il puntatore sopra diversi colore per visualizzarne l'anteprima sulla forma.
- Digitate il valore esadecimale di un colore nella casella di testo.
- Per ripristinare le impostazioni predefinite dei colori (bianco per il riempimento e nero per il tratto), fate clic sul pulsante Bianco e nero nel pannello Strumenti.
- Per rimuovere un tratto o un riempimento, fate clic sul pulsante Nessun colore.

Nota: il pulsante Nessun colore viene visualizzato solo quando create un nuovo ovale o rettangolo. Potete creare un nuovo oggetto senza tratto o riempimento, ma non è possibile utilizzare il pulsante Nessun colore con un oggetto esistente. In alternativa, selezionate il tratto o riempimento esistente e cancellatelo.

- Per invertire i colori tra il riempimento e il tratto, fate clic sul pulsante Scambia colori nel pannello Strumenti.

Flash Professional CC vi consente di visualizzare l'anteprima dei colori dei tratti e dei riempimenti quando li modificate in Campione colore. Per maggiori informazioni, vedete: Anteprima dal vivo dei colori.

Applicare un riempimento di colore uniforme mediante la finestra di ispezione Proprietà

1. Selezionate uno o più oggetti chiusi sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.
3. Per selezionare un colore, fate clic sul controllo Colore riempimento ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla tavolozza.
 - Digitate il valore esadecimale di un colore nella casella di testo.

Selezionare colore, stile e spessore del tratto mediante la finestra di ispezione Proprietà

Il controllo Colore tratto della finestra di ispezione Proprietà consente di modificare il colore, lo stile e lo spessore della linea del tratto per un oggetto selezionato. Per lo stile del tratto, potete scegliere una delle opzioni esistenti in Flash Pro oppure creare uno stile personalizzato. Il controllo Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà consente di selezionare un colore uniforme per il riempimento.

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage; per i simboli, fate prima doppio clic per attivare la modalità di modifica simboli.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.
3. Per selezionare uno stile per il tratto, fate clic sul menu Stile e selezionate un'opzione. Per creare uno stile personalizzato, fate clic su Personalizza nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionate le opzioni desiderate nella finestra di dialogo Stile tratto e fate clic su OK.

Nota: la scelta di uno stile di tratto diverso da Uniforme può determinare un aumento delle dimensioni del file.

4. Per selezionare uno spessore per un tratto, utilizzate il cursore Tratto o immettete un valore nella casella di testo.

5. Per abilitare la funzione Suggestimenti per il tratto, selezionate la relativa casella di controllo. La funzione Suggestimenti per il tratto regola i punti di ancoraggio di linee e curve su pixel pieni, in modo da prevenire la comparsa di linee orizzontali o verticali sfocate.
6. Per impostare lo stile dell'estremità di un tratto, selezionate un'opzione Estremità:

Nessuno È allineata all'estremità del tratto.

Rotonda Aggiunge un'estremità arrotondata che si estende oltre l'estremità per metà della larghezza del tratto.

Quadrata Aggiunge un'estremità quadrata che si estende oltre l'estremità per metà della larghezza del tratto.

7. (Opzionale) Se state disegnando delle linee con gli strumenti Matita o Pennello e la modalità di disegno è impostata su Attenua, potete specificare il grado di smussatura di Flash Pro delle linee disegnate mediante il cursore a comparsa Attenuazione.

Per impostazione predefinita, il valore di attenuazione è impostato su 50, ma potete specificare un valore compreso tra 0 e 100. L'attenuazione applicata alla linea è direttamente proporzionale al valore numerico specificato.

Nota: se la modalità di disegno è impostata su Raddrizza o Inchiostro, il cursore Attenuazione è disabilitato.

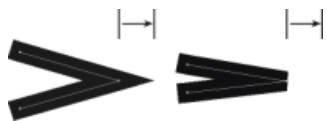
8. Per definire la modalità di congiunzione tra due segmenti del tratto, selezionate un'opzione Spigolo. Per cambiare gli angoli di un tratto aperto o chiuso, selezionate un tratto e scegliete un'opzione Spigolo diversa.



Giunzioni a spigolo, arrotondate e smussate.

9. Per evitare la smussatura di uno spigolo Troncato, immettete un limite per lo spigolo.

Le linee di lunghezza superiore a questo valore hanno un'estremità quadrata invece che appuntita. Ad esempio, un limite dello spigolo di 2 per un tratto da 3 punti indica che quando la lunghezza del punto è pari al doppio dello spessore del tratto, Flash Pro rimuove il punto di limite.



Applicazione di un limite della giunzione.

Regolare i tratti di più linee o forme

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

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

1. Selezionate lo strumento Bottiglia inchiostro nel pannello Strumenti.
2. Selezionate un colore tratto.
3. Selezionate uno stile e uno spessore del tratto dalla finestra di ispezione Proprietà.
4. Per applicare le modifiche al tratto, fate clic su un oggetto nello stage.

Copiare tratti e riempimenti

Usate lo strumento Contagocce per copiare attributi di riempimento e tratto da un oggetto e applicarli immediatamente a un altro oggetto. Lo strumento Contagocce, inoltre, consente di ottenere dei campioni dell'immagine in una bitmap da utilizzare come riempimento.

1. Per applicare gli attributi di un tratto o un'area riempita a un altro tratto o area riempita, selezionate lo strumento Contagocce e fate clic sul tratto o sull'area piena di cui desiderate applicare gli attributi.

Quando fate clic su un tratto, lo strumento si trasforma automaticamente nella Bottiglia inchiostro. Quando fate clic su un'area riempita, lo strumento si trasforma automaticamente nel Secchio di vernice con il modificatore Blocca riempimento attivato.

2. Fate clic su un altro tratto o un'altra area riempita per applicare i nuovi attributi.

Modificare le aree colorate

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Secchio di vernice riempie di colore le aree chiuse. Questo strumento consente di:

- Riempire le aree vuote e cambiare il colore della vernice esistente.

- Applicare colori uniformi, gradienti e riempimenti bitmap.
 - Riempire aree non completamente chiuse.
 - Fare in modo che Flash Pro chiuda gli spazi nei contorni delle forme.
1. Selezionate lo strumento Secchio di vernice nel pannello Strumenti.
 2. Selezionate un colore di riempimento e uno stile.
 3. Fate clic sul modificatore Dimensione spazio (nella parte inferiore del pannello Strumenti), quindi selezionate un'opzione:
 - Selezionate Non chiudere spazi se desiderate chiudere manualmente gli spazi prima di riempire la forma. La chiusura manuale può essere più veloce per disegni elaborati.
 - Selezionate un'opzione di chiusura affinché Flash Pro riempi automaticamente una forma che presenta degli spazi.
- Nota:** se gli spazi sono troppo grandi, può essere necessario chiuderli manualmente.
4. Fate clic sulla forma o sull'area chiusa da riempire.

Trasformare i riempimenti con gradiente e bitmap

[Torna all'inizio](#)

Potete trasformare un riempimento con gradiente o bitmap modificando le dimensioni, la direzione o il centro del riempimento.

1. Selezionate lo strumento Trasformazione gradiente  nel pannello Strumenti. Se lo strumento Trasformazione gradiente non è visibile nel pannello Strumenti, fate clic e tenete premuto il pulsante del mouse sullo strumento Trasformazione libera, quindi selezionate lo strumento Trasformazione gradiente dal menu che viene visualizzato.
2. Fate clic su un'area riempita con un riempimento con gradiente o bitmap. Viene visualizzato un riquadro di delimitazione con le maniglie di modifica. Quando il puntatore è sopra una di queste maniglie, cambia forma per indicare la funzione della maniglia.

Punto centrale L'icona di rollover della maniglia del punto centrale è una freccia a quattro direzioni.

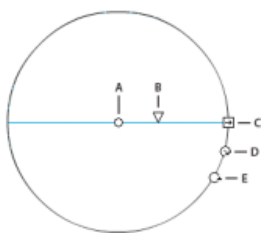
Punto focale La maniglia del punto focale viene visualizzata solo se si seleziona un gradiente radiale; l'icona di rollover della maniglia del punto focale è un triangolo capovolto.

Dimensione L'icona di rollover della maniglia delle dimensioni (icona della maniglia centrale presente sul bordo del riquadro di delimitazione) è un cerchio con una freccia al proprio interno.

Rotazione Regola la rotazione del gradiente. L'icona di rollover della maniglia di rotazione (icona della maniglia inferiore presente sul bordo del riquadro di delimitazione) è un cerchio formato da quattro frecce.

Larghezza Regola la larghezza del gradiente. L'icona di rollover della maniglia della larghezza (maniglia quadrata) è una freccia con una punta a entrambe le estremità.

Premete il tasto Maiusc per limitare la direzione di un riempimento con gradiente lineare a multipli di 45°.



Controlli Gradiente radiale

A. Punto centrale B. Larghezza C. Rotazione D. Dimensione E. Punto focale.

3. Rimodellate il gradiente o il riempimento in uno dei seguenti modi:
 - Per riposizionare il punto centrale del riempimento con gradiente o bitmap, trascinate il punto centrale.



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



- Per cambiare l'altezza del riempimento con gradiente o bitmap, trascinate la maniglia quadrata nella parte inferiore del riquadro di delimitazione.



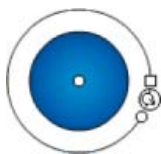
- Per ruotare il riempimento bitmap o con gradiente, trascinate la maniglia di rotazione circolare nell'angolo. Potete inoltre trascinare la maniglia inferiore sul cerchio di delimitazione di un gradiente o di un riempimento circolare.



- Per scalare un gradiente lineare o un riempimento, trascinate la maniglia quadrata al centro del riquadro di delimitazione.



- Per cambiare il punto focale di un gradiente circolare, trascinate la maniglia circolare centrale sul cerchio di delimitazione.



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



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



Nota: per vedere tutte le maniglie quando si lavora con riempimenti grandi o riempimenti vicini al bordo dello stage, selezionate *Visualizza > Tavolo di montaggio*.

Bloccare un gradiente o una bitmap per riempire lo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete bloccare un riempimento con gradiente o bitmap per far sì che il riempimento si estenda su tutto lo stage e che gli oggetti riempiti siano maschere che rivelano il gradiente o la bitmap sottostante.

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



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

Usare un riempimento con gradiente bloccato

1. Selezionate lo strumento Pennello o Secchio di vernice, quindi selezionate un gradiente o una bitmap come riempimento.
2. Selezionate Lineare o Radiale dal menu Tipo nel pannello Colore.
3. Fate clic sul modificatore Blocca riempimento .
4. Prima colorate le aree dove desiderate posizionare il centro del riempimento, quindi spostatevi in altre aree.

Usare un riempimento bitmap bloccato

1. Selezionate la bitmap da utilizzare.
 2. Selezionate Bitmap dal menu Tipo nel pannello Colore.
 3. Selezionate lo strumento Pennello o Secchio di vernice.
 4. Fate clic sul modificatore Blocca riempimento .
 5. Prima colorate le aree dove desiderate posizionare il centro del riempimento, quindi spostatevi in altre aree.
- [Divisione di gruppi e oggetti](#).
 - [Operazioni con bitmap importate](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno di linee e forme semplici

[Disegnare linee rette con lo strumento Segmento linea](#)

[Disegnare rettangoli e ovali](#)

[Disegnare poligoni e stelle](#)

[Disegnare con lo strumento Matita](#)

[Colorare con lo strumento Pennello](#)

[\(Solo Flash Professional CC\) Anteprima colore dal vivo](#)

Disegnare linee rette con lo strumento Segmento linea

[Torna all'inizio](#)

Per disegnare un segmento di linea retta alla volta, utilizzate lo strumento Linea.

1. Selezionate lo strumento Linea .
2. Selezionate Finestra > Proprietà, quindi selezionate gli attributi di tratto.

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

3. Fate clic sul pulsante Disegno oggetto  nella sezione Opzioni del pannello Strumenti per selezionare la modalità Disegno unione o Disegno oggetto. Se premete il pulsante Disegno oggetto, lo strumento Linea si trova nella modalità di disegno Oggetto.
4. Posizionate il puntatore nel punto in cui la linea deve avere inizio e trascinatelo fino al punto in cui la linea deve avere fine. Per limitare l'angolo della linea a multipli di 45 gradi, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.

Disegnare rettangoli e ovali

[Torna all'inizio](#)

Gli strumenti Ovale e Rettangolo consentono di creare queste forme geometriche di base, di applicare tratti e riempimenti e di specificare gli angoli arrotondati. Oltre alle modalità Disegno unione e Disegno oggetto, gli strumenti Ovale e Rettangolo prevedono la modalità di disegno Oggetto di base.

Quando create rettangoli o ovali utilizzando lo strumento Rettangolo di base o Ovale di base, Flash disegna queste forme come oggetti distinti. Queste forme sono diverse da quelle che potete creare nella modalità Disegno oggetto. Gli strumenti di disegno delle forme di base consentono infatti di specificare il raggio d'angolo dei rettangoli nella finestra di ispezione Proprietà. Potete impostare anche l'angolo iniziale e finale e il raggio interno degli ovali. Dopo aver creato una forma di base, potete modificarne il raggio e le dimensioni selezionando la forma sullo stage e regolandone i controlli nella finestra di ispezione Proprietà.

Nota: quando è selezionato uno degli strumenti di disegno Oggetto di base, nella finestra di ispezione Proprietà vengono mantenuti i valori dell'ultimo oggetto di base modificato. Ad esempio, se modificate un rettangolo e quindi ne disegnate un altro.

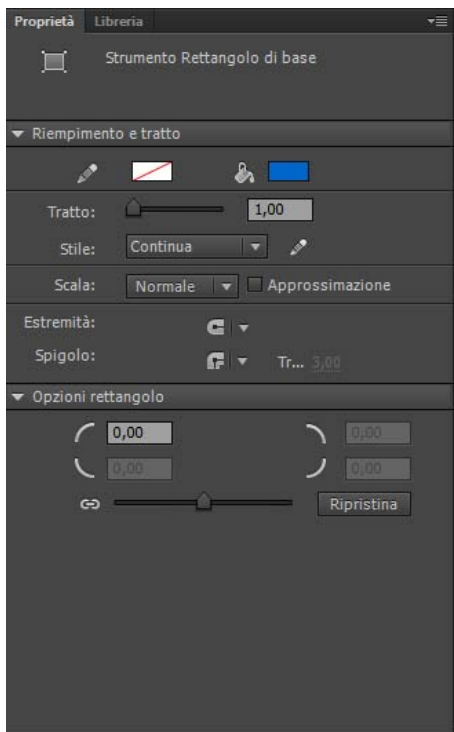
Nota: per disegnare dal centro dello stage, tenete premuto il tasto Alt mentre disegnate una forma.

Disegnare rettangoli di base

1. Per selezionare lo strumento Rettangolo di base, fate clic sullo strumento Rettangolo  e tenendo premuto il pulsante del mouse selezionate lo strumento Rettangolo di base  dal menu a comparsa.
2. Per creare un rettangolo di base, trascinate lo strumento Rettangolo di base sullo stage.

Nota: premete il tasto Freccia su o Freccia giù per modificare il raggio dell'angolo mentre trascinate lo strumento Rettangolo di base. Quando gli angoli raggiungono la rotondità desiderata, rilasciate il tasto.

3. Con il rettangolo di base selezionato, potete utilizzare i controlli presenti nella finestra di ispezione Proprietà per modificare ulteriormente la forma o per specificare i colori del riempimento e del tratto.



Proprietà di un rettangolo di base.

Questi controlli della finestra di ispezione Proprietà sono specifici dello strumento Rettangolo di base:

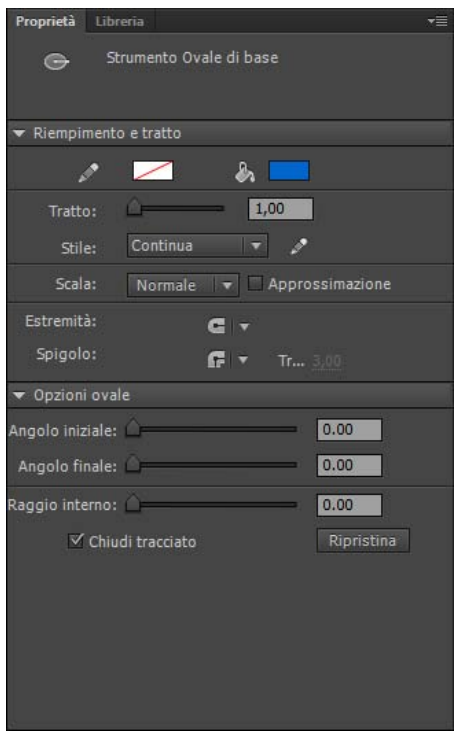
Controlli del raggio dell'angolo del rettangolo Consentono di specificare i raggi degli angoli per il rettangolo. Potete specificare un valore numerico per il raggio interno in ogni casella di testo. L'immissione di un valore negativo crea un raggio inverso. Potete inoltre deselezionare l'icona di vincolo del raggio dell'angolo e regolare ogni raggio degli angoli singolarmente.

Ripristina Reimposta tutti i controlli dello strumento Rettangolo di base e ripristina la forma rettangolare di base disegnata sullo stage alle dimensioni e alla forma iniziale.

4. Per specificare un raggio diverso per ogni angolo, deselezionate l'icona a forma di lucchetto nella sezione Opzioni rettangolo della finestra di ispezione Proprietà. Una volta bloccati, i controlli del raggio sono vincolati in modo che ogni angolo utilizzi lo stesso raggio.
5. Per reimpostare i raggi dell'angolo, fate clic sul pulsante Ripristina nella finestra di ispezione Proprietà.

Disegno di ovali di base

1. Fate clic e tenete premuto il pulsante del mouse sullo strumento Rettangolo , quindi selezionate lo strumento Ovale di base .
2. Per creare un ovale di base, trascinate lo strumento Ovale di base sullo stage. Per vincolare la forma a un cerchio, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
3. Con l'ovale di base selezionato sullo stage, potete utilizzare i controlli presenti nella finestra di ispezione Proprietà per modificare ulteriormente la forma o per specificare i colori del riempimento e del tratto.



Proprietà di un ovale di base.

Questi controlli della finestra di ispezione Proprietà sono specifici dello strumento Ovale di base:

Angolo iniziale/Angolo finale L'angolo dei punti iniziale e finale dell'ovale. Utilizzando questi controlli potete modificare facilmente la forma di ovali e cerchi in spicchi, semicerchi e altre forme creative.

Raggio interno Un raggio interno (o ovale) all'interno dell'ovale. Potete immettere un valore numerico per il raggio interno nella casella oppure fare clic sul cursore e regolare interattivamente le dimensioni del raggio interno. Potete immettere dei valori compresi tra 0 e 99 che rappresentano la percentuale di riempimento rimossa.

Chiudi tracciato Specifica se il tracciato (o i tracciati, se specificate un raggio interno) dell'ovale è chiuso. Se specificate un tracciato aperto, non viene applicato alcun riempimento alla forma risultante; viene disegnato solo il tratto. Chiudi tracciato è selezionato per impostazione predefinita.

Ripristina Reimposta tutti i controlli dello strumento Ovale di base e ripristina la forma ovale di base disegnata sullo stage alle dimensioni e alla forma iniziale.

Disegnare ovali e rettangoli

Gli strumenti Ovale e Rettangolo consentono di creare queste forme geometriche di base.

1. Per selezionare lo strumento Rettangolo  o Ovale , fate clic sullo strumento Rettangolo tenendo premuto il pulsante del mouse e trascinatelo.
2. Per creare un rettangolo o un ovale, trascinate lo strumento Rettangolo o Ovale sullo stage.
3. Con lo strumento Rettangolo selezionato, fate clic sul modificatore Raggio rettangolo arrotondato e immettete un valore per il raggio per creare angoli arrotondati. Un valore pari a zero (0) crea angoli retti.
4. Trascinate il puntatore sullo stage. Quando utilizzate lo strumento Rettangolo, premete i tasti Freccia su e Freccia giù durante il trascinamento per regolare il raggio degli angoli arrotondati.

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

5. Per specificare una dimensione desiderata per un ovale o un rettangolo, selezionate lo strumento Ovale o Rettangolo e premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh). Quindi, fate clic sullo stage per visualizzare la finestra di dialogo delle impostazioni dell'ovale o del rettangolo.
 - Per le forme ovali, potete specificare larghezza e altezza in pixel e indicare se desiderate disegnare l'ovale partendo dal centro.
 - Per i rettangoli, potete specificare larghezza e altezza in pixel, il raggio degli angoli arrotondati e indicare se desiderate disegnare il rettangolo partendo dal centro.

Vedete anche: [Anteprima dal vivo dei colori](#).

Disegnare poligoni e stelle

1. Selezionate lo strumento PolyStar  facendo clic e tenendo premuto il pulsante del mouse sullo strumento Rettangolo e selezionando quindi lo strumento Polystar dal menu a comparsa.
2. Selezionate Finestra > Proprietà, quindi selezionate gli attributi di tratto e riempimento.
3. Fate clic su Opzioni ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - In Stile, selezionate Poligono o Stella.
 - In Numero di lati, immettete un numero compreso tra 3 e 32.
 - In Dimensioni punte stella, immettete un numero compreso tra 0 e 1 per specificare la profondità delle punte della stella. Un numero più prossimo a 0 crea punte più profonde, simili ad aghi. Se state disegnando un poligono, non modificare questa impostazione, in quanto non incide sulla forma del poligono.
4. Fate clic su OK.
5. Trascinate il puntatore sullo stage.

Vedete anche: [Anteprima dal vivo dei colori](#).

Disegnare con lo strumento Matita

Torna all'inizio

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

1. Selezionate lo strumento Matita .
2. Selezionate Finestra > Proprietà, quindi selezionate un colore del tratto, uno spessore di linea e uno stile.
3. Selezionate una modalità di disegno nell'area Opzioni del pannello Strumenti:
 - Selezionate Raddrizza  per disegnare linee rette e convertire approssimazioni di triangoli, ovali, cerchi, rettangoli e quadrati in queste forme geometriche comuni.
 - Selezionate Attenua  per disegnare linee curve attenuate.
 - Selezionate Inchiostro  per disegnare linee a mano libera senza applicare alcuna modifica.



Linee disegnate rispettivamente con le modalità Raddrizza, Attenua e Inchiostro.

4. Per disegnare con lo strumento Matita, fate clic sullo stage e trascinate il puntatore; trascinate tenendo premuto Maiusc per vincolare le linee alle direzioni verticale e orizzontale.

Colorare con lo strumento Pennello

Torna all'inizio

Lo strumento Pennello  disegna tratti simili a quelli di un pennello. Questo strumento consente di creare effetti speciali, inclusi effetti calligrafici. Potete selezionare le dimensioni e la forma del pennello usando i modificatori dello strumento Pennello.

Le dimensioni del pennello per i nuovi tratti rimangono costanti anche se si cambia il livello di ingrandimento per lo stage; un pennello di medesime dimensioni, pertanto, appare più grande quando l'ingrandimento dello stage è minore. Ad esempio, potreste impostare l'ingrandimento dello stage al 100% e dipingere con lo strumento Pennello utilizzando le dimensioni minime. Se successivamente impostate l'ingrandimento al 50% e dipingete sempre utilizzando le dimensioni minime del pennello, il nuovo tratto appare con uno spessore del 50% superiore rispetto al tratto precedente (la modifica dell'ingrandimento dello stage non cambia le dimensioni dei tratti del pennello già esistenti).

Quando colorate con lo strumento Pennello, potete utilizzare una bitmap importata come riempimento. Vedete [Divisione di gruppi e oggetti](#).

Se disponete di una tavoletta Wacom sensibile alla pressione collegata al computer, potete variare lo spessore e l'angolo del tratto del pennello. Per effettuare queste modifiche, usate i modificatori Pressione e Inclinazione dello strumento Pennello e variate la pressione esercitata con lo stile.

Il modificatore Pressione consente di variare lo spessore dei tratti di pennello al variare della pressione esercitata sulla penna. Il modificatore Inclinazione consente di variare l'angolazione dei tratti di pennello al variare dell'angolazione della penna sulla tavoletta. Il modificatore Inclinazione misura l'angolo tra l'estremità superiore della penna (ossia la gomma) e il bordo superiore della tavoletta. Ad esempio, se premete la penna in verticale sulla tavoletta, l'inclinazione è di 90 gradi. I modificatori Pressione e Inclinazioni supportano entrambi completamente la funzione di cancellazione della penna.

Nota: su un tablet, le opzioni Inclinazione e Pressione dello strumento Pennello funzionano solo quando si usa la modalità Penna. La modalità

mouse non consente di abilitare queste opzioni.



Un tratto di pennello a spessore variabile tracciato con una penna.

1. Selezionate lo strumento Pennello .
2. Selezionate Finestra > Proprietà, quindi selezionate un colore di riempimento.
3. Fate clic sul modificatore della modalità Pennello, quindi selezionate una modalità di colorazione:

Colora normale Colora sopra linee e riempimenti sullo stesso livello.

Colora riempimenti Colora le aree piene e vuote, lasciando inalterate le linee.

Colora dietro Colora le aree vuote dello stage sullo stesso livello, lasciando le linee e i riempimenti invariati.

Colora selezione Consente di applicare un nuovo riempimento alla selezione quando selezionate un riempimento nel controllo Colore riempimento o nella relativa casella della finestra di ispezione Proprietà; questa opzione equivale alla selezione di un'area piena e all'applicazione di un nuovo riempimento.

Colora all'interno Colora il riempimento nel quale si inizia una pennellata e non colora mai le linee. Se iniziate a colorare in un'area vuota, il riempimento non incide su eventuali aree piene esistenti.

4. Selezionate le dimensioni e la forma del pennello dai modificatori dello strumento Pennello.
5. Se al computer è collegata una tavoletta grafica a pressione Wacom, è possibile selezionare i modificatori Pressione o Inclinazione, oppure entrambi, per cambiare i tratti del pennello.
 - Selezionate il modificatore Pressione per variare lo spessore dei tratti di pennello al variare della pressione esercitata sulla penna.
 - Selezionate il modificatore Inclinazione per variare l'angolazione dei tratti di pennello al variare dell'angolazione della penna sulla tavoletta grafica a pressione Wacom.
6. Trascinate il puntatore sullo stage. Trascinate il puntatore tenendo premuto Maiusc per vincolare i tratti a pennello alle direzioni orizzontale e verticale.

(Solo Flash Professional CC) Anteprima dal vivo dei colori

[Torna all'inizio](#)

La funzione di anteprima dal vivo dei colori consente di visualizzare simultaneamente i colori dei tratti e dei riempimenti quando disegnate una forma sullo stage, con la possibilità quindi di vedere l'aspetto quasi definitivo di una forma in tempo reale. Questa funzione è attivata per tutti gli strumenti di disegno disponibili in Flash Pro.

La funzione di anteprima dal vivo dei colori è attivata anche per i campioni di colore in Flash Professional. In tal modo, potete visualizzare in anteprima i cambiamenti dei colori del tratto e del riempimento di una forma selezionata sullo stage. Passando con il puntatore sopra un colore particolare, potete vederlo cambiare.

La funzione di anteprima dal vivo dei colori è attivata anche per i campioni di colore nei seguenti pannelli:

- Pannello Strumenti
- Finestra di ispezione Proprietà
- Finestra di ispezione Proprietà dello stage
- Finestra di ispezione Proprietà del testo
- Griglia
- Guide

Collegamenti correlati

- [Modalità di disegno e oggetti grafici](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Grafica 3D

Informazioni sulla grafica tridimensionale in Flash

[Spostare oggetti nello spazio 3D](#)

[Ruotare gli oggetti nello spazio 3D](#)

[Regolare l'angolo di prospettiva](#)

[Regolare il fuoco prospettico](#)

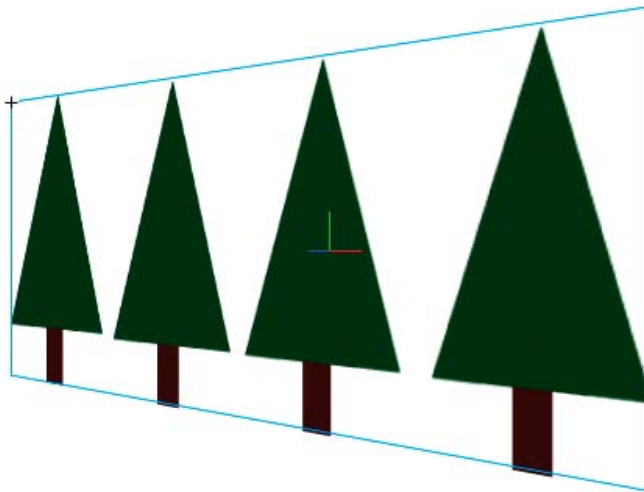
Informazioni sulla grafica tridimensionale in Flash

[Torna all'inizio](#)

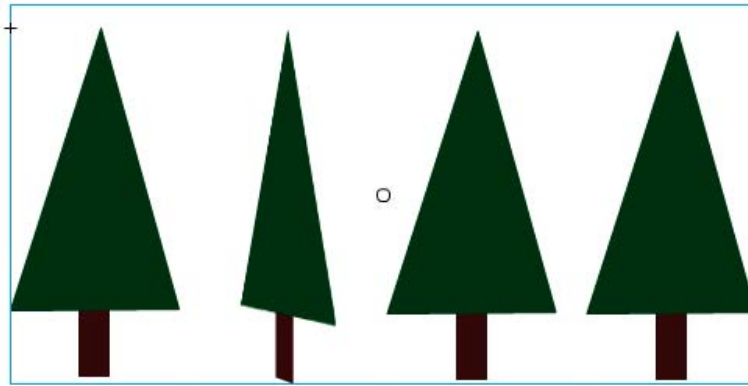
Flash Professional consente di creare effetti tridimensionali mediante lo spostamento e la rotazione dei clip filmato nello spazio tridimensionale sullo stage. Flash Professional rappresenta lo spazio tridimensionale includendo un asse Z nelle proprietà di ogni singola istanza di clip filmato. Per aggiungere gli effetti di prospettiva tridimensionale alle istanze di clip filmato, potete spostare le istanze lungo il loro asse x o ruotarle sull'asse x o y utilizzando gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D. Nella terminologia 3D, lo spostamento di un oggetto nello spazio tridimensionale viene definito traslazione e la rotazione di un oggetto nello spazio tridimensionale è definita trasformazione. Dopo avere applicato uno di questi effetti a un clip filmato, Flash Professional lo considera un clip filmato 3D e, ogni volta che lo selezionate, viene visualizzato un indicatore di assi a colori sovrapposto al clip filmato.

Per fare in modo che un oggetto appaia più vicino o più lontano, spostatelo lungo l'asse Z mediante lo strumento Traslazione 3D o la finestra di ispezione Proprietà. Per dare l'impressione che l'oggetto si trovi a una certa angolazione, ruotate il clip filmato attorno al suo asse Z mediante lo strumento Rotazione 3D. L'utilizzo combinato di questi strumenti consente di creare effetti prospettici realistici.

Gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D consentono di manipolare gli oggetti nello spazio tridimensionale globale o locale. Lo spazio tridimensionale globale è lo spazio dello stage. Le trasformazioni e traslazioni globali quindi sono relative allo stage. Lo spazio tridimensionale locale, al contrario, è lo spazio del clip filmato. Le trasformazioni e le traslazioni locali sono relative allo spazio del clip filmato. Ad esempio, se avete un clip filmato contenente diversi clip filmato nidificati, le trasformazioni 3D locali dei clip filmato nidificati sono relative all'area di disegno all'interno del clip filmato contenitore. La modalità predefinita degli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D è globale. Per utilizzarli in modalità locale, fate clic sul pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.



Stage con un clip filmato ruotato nello spazio 3D globale.



Stage con un clip filmato contenente un clip filmato nidificato ruotato nello spazio 3D locale.

Utilizzando le proprietà 3D delle istanze dei clip filmato nel file FLA, potete creare una varietà di effetti grafici senza duplicare i clip filmato nella libreria. Tuttavia, quando modificate un clip filmato della libreria, le trasformazioni e traslazioni 3D che sono state applicate non sono visibili. Quando modificate i contenuti di un clip filmato, sono visibili solo le trasformazioni 3D dei clip filmato nidificati.

Nota: dopo che avete aggiunto una trasformazione 3D a un'istanza di clip filmato, il relativo simbolo di clip filmato principale non può essere modificato con il comando *Modifica in posizione*.

Se lo stage contiene oggetti tridimensionali, potete aggiungere determinati effetti tridimensionali a tutti gli oggetti come gruppo regolando le proprietà *Angolo prospettiva* e *Fuoco prospettico* del file FLA. La proprietà *Angolo prospettiva* ha l'effetto di avvicinare la visualizzazione dello stage. La proprietà *Fuoco prospettico* ha un effetto di panoramica sugli oggetti 3D che si trovano sullo stage. Queste impostazioni influenzano solo l'aspetto dei clip filmato a cui sono state applicate la trasformazione o la traslazione 3D.

Nello strumento di creazione di Flash Professional, è possibile controllare un solo punto di visualizzazione, o camera. La visualizzazione camera del file FLA è uguale alla visualizzazione dello stage. Ogni file FLA ha una sola impostazione *Angolo prospettiva* e *Fuoco prospettico*.

Per utilizzare le funzionalità 3D di Flash Professional, le impostazioni di pubblicazione del file FLA devono essere impostate su Flash Player 10 e ActionScript 3.0. Solo le istanze di clip filmato possono essere ruotate o traslate lungo l'asse Z. Mediante ActionScript sono disponibili alcune funzionalità 3D, ad esempio fuochi prospettici multipli e videocamere distinte per ogni clip filmato, che non sono invece disponibili direttamente nell'interfaccia utente di Flash Professional. Con ActionScript 3.0, potete applicare proprietà 3D agli oggetti, quali testo, componenti di riproduzione FLV e pulsanti, oltre ai clip filmato.

Nota: gli strumenti 3D non possono essere usati con gli oggetti su livelli maschera e i livelli contenenti oggetti 3D non possono essere usati come livelli maschera. Per ulteriori informazioni sui livelli maschera, vedete *Uso dei livelli maschera*.

Altro materiale di riferimento

Le risorse seguenti forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso della grafica 3D in Flash Professional:

Esercitazioni video:

- [Working with 3D art \(5:02\)](#) (Adobe.com)
- [Flash Downunder – 3D rotation and 3D translation \(25:50\)](#) (Adobe.com)
- [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#) (Adobe.com)

Articoli:

- Mariko Ogawa ha scritto un articolo dettagliato intitolato [Exploring the new 3D features in Flash Professional](#) (Esplorazione delle nuove funzioni 3D di Flash Professional) nel Centro per sviluppatori di Adobe Flash. L'articolo descrive l'uso degli strumenti 3D, l'animazione delle proprietà 3D e l'uso del 3D in ActionScript 3.0.

Spostare oggetti nello spazio 3D

[Torna all'inizio](#)

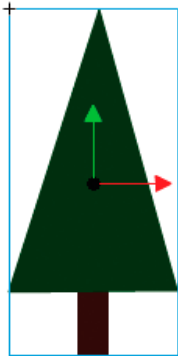
Potete spostare le istanze di clip filmato nello spazio 3D mediante lo strumento *Traslazione 3D*. Quando selezionate un clip filmato mediante lo strumento, i suoi tre assi, X, Y e Z vengono visualizzati nello stage sopra l'oggetto. L'asse X è rosso, l'asse Y è verde e l'asse Z è blu.

La modalità predefinita dello strumento *Traslazione 3D* è globale. Spostare un oggetto nello spazio 3D globale equivale a spostare l'oggetto relativamente allo stage. Spostare un oggetto nello spazio 3D locale equivale a spostare l'oggetto relativamente al suo eventuale clip filmato

principale. Per cambiare la modalità dello strumento Traslazione 3D da globale a locale e viceversa, selezionate lo strumento Traslazione 3D e fate clic sul pulsante Globale di tipo selezionato/non selezionato nella sezione Opzioni del pannello Strumenti. Per passare provvisoriamente dalla modalità globale a quella locale, tenete premuto il tasto D e trascinate lo strumento Traslazione 3D.

Gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione occupano lo stesso spazio nel pannello Strumenti. Fate clic e tenete premuta l'icona attiva dello strumento 3D nel pannello Strumenti per selezionare lo strumento 3D non attivo.

Per impostazione predefinita, gli oggetti selezionati a cui viene applicata una traslazione 3D vengono visualizzati con una sovrapposizione dell'asse 3D. Questa sovrapposizione può essere disattivata nella sezione Generale delle Preferenze di Flash.



Sovrapposizione dello strumento Traslazione 3D.

Nota: la modifica della posizione dell'asse z di un clip filmato 3D dà l'impressione che venga modificata anche la posizione x e y del clip filmato. Ciò è dovuto al fatto che il movimento lungo l'asse z segue le invisibili linee prospettiche che si irradiano dal fuoco prospettico 3D (impostato nella finestra di ispezione Proprietà dell'istanza del simbolo 3D) verso i bordi dello stage.

Spostare un singolo oggetto nello spazio 3D

1. Selezionate lo strumento Traslazione 3D  nel pannello Strumenti (o premete il tasto G per selezionarlo).
2. Impostate lo strumento in modalità Locale o Globale.

Accertatevi che lo strumento sia nella modalità desiderata verificando lo stato del pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale della sezione Opzioni del pannello Strumenti. Fate clic sul pulsante o premete il tasto D per cambiare la modalità.

3. Selezionate un clip filmato con lo strumento Traslazione 3D .
4. Per spostare l'oggetto mediante trascinamento con lo strumento, spostate il puntatore sui controlli degli assi X, Y o Z. Il puntatore cambia a seconda del controllo su cui si trova.

I controlli degli assi X e Y sono rappresentati dalle punte delle frecce sui singoli assi. Trascinate uno di questi controlli nella direzione della relativa freccia per spostare l'oggetto lungo l'asse selezionato. Il controllo dell'asse Z è il punto nero che si trova al centro del clip filmato. Trascinate il controllo Z verso l'alto o verso il basso per spostare l'oggetto sull'asse Z.

5. Per spostare l'oggetto mediante la finestra di ispezione Proprietà, immettete un valore per X, Y o Z nella sezione Posizione e vista 3D della finestra di ispezione Proprietà.

Quando un oggetto viene spostato sull'asse Z, le sue dimensioni cambiano. Le dimensioni sono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà sotto forma di valori Larghezza e Altezza nella sezione Posizione e vista 3D della finestra. Questi valori sono di sola lettura.

Spostare una selezione di più oggetti nello spazio 3D

Quando selezionate più clip filmato, potete spostare uno degli oggetti selezionati con lo strumento Traslazione 3D  e gli altri si sposteranno allo stesso modo.

- Per spostare ogni oggetto del gruppo allo stesso modo nello spazio 3D globale, impostate lo strumento Traslazione 3D sulla modalità Globale e trascinate uno degli oggetti mediante i controlli degli assi. Fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc su uno degli oggetti selezionati per spostare i controlli degli assi verso quell'oggetto.
- Per spostare ogni oggetto del gruppo allo stesso modo nello spazio 3D locale, impostate lo strumento Traslazione 3D sulla modalità Locale e trascinate uno degli oggetti mediante i controlli degli assi. Fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc su uno degli oggetti selezionati per spostare i controlli degli assi verso quell'oggetto.

Potete anche spostare i controlli degli assi al centro della selezione multipla facendo doppio clic sul controllo dell'asse Z. Fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc su uno degli oggetti selezionati per spostare i controlli degli assi verso quell'oggetto.

Ruotare gli oggetti nello spazio 3D

[Torna all'inizio](#)

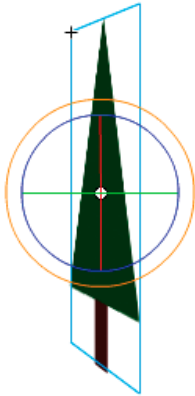
Potete ruotare le istanze di clip filmato nello spazio 3D mediante lo strumento Rotazione 3D . Sopra gli oggetti selezionati sullo stage viene visualizzato un controllo di rotazione 3D. Il controllo X è rosso, il controllo Y è verde e il controllo Z è blu. Utilizzate il controllo di rotazione libera

arancione per eseguire una rotazione contemporanea sugli assi X e Y.

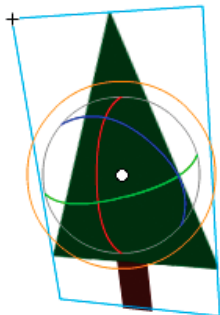
La modalità predefinita dello strumento Rotazione 3D è globale. Ruotare un oggetto nello spazio 3D globale equivale a spostare l'oggetto relativamente allo stage. Ruotare un oggetto nello spazio 3D locale equivale a spostare l'oggetto relativamente al suo eventuale clip filmato principale. Per cambiare la modalità dello strumento Rotazione 3D da globale a locale e viceversa, selezionate lo strumento Rotazione 3D e fate clic sul pulsante Globale di tipo selezionato/non selezionato nella sezione Opzioni del pannello Strumenti. Per passare provvisoriamente dalla modalità globale a quella locale, tenete premuto il tasto D e trascinate lo strumento Rotazione 3D.

Gli strumenti Traslazione 3D e Rotazione 3D occupano lo stesso spazio nel pannello Strumenti. Fate clic e tenete premuta l'icona attiva dello strumento 3D nel pannello Strumenti per selezionare lo strumento 3D non attivo.

Per impostazione predefinita, gli oggetti selezionati a cui viene applicata una rotazione 3D vengono visualizzati con una sovrapposizione dell'asse 3D. Questa sovrapposizione può essere disattivata nella sezione Generale delle Preferenze di Flash.



Sovrapposizione dello strumento Rotazione 3D globale.



Sovrapposizione dello strumento Rotazione 3D locale.

Ruotare un singolo oggetto nello spazio 3D

1. Selezionate lo strumento Rotazione 3D  nel pannello Strumenti (oppure premete il tasto W).

Accertatevi che lo strumento sia nella modalità desiderata verificando lo stato del pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale della sezione Opzioni del pannello Strumenti. Fate clic sul pulsante o premete il tasto D per cambiare la modalità tra locale e globale.

2. Selezionate un clip filmato nello stage.

I controlli di Rotazione 3D vengono visualizzati sovrapposti all'oggetto selezionato. Se i controlli sono visualizzati in una posizione diversa, fate doppio clic sul punto centrale del controllo per spostarlo sull'oggetto selezionato.

3. Posizionate il puntatore sopra uno dei 4 controlli degli assi di rotazione.

Il puntatore cambia a seconda del controllo su cui si trova.

4. Trascinate uno dei controlli degli assi per ottenere la rotazione attorno a tale asse, oppure trascinate il controllo di rotazione libera (cerchio arancione esterno) per ruotare contemporaneamente X e Y.

Trascinate il controllo dell'asse X verso sinistra o verso destra in modo da ruotare attorno all'asse X. Trascinate il controllo Y verso l'alto o verso il basso in modo da ruotare attorno all'asse Y. Trascinate il controllo dell'asse Z in un movimento circolare in modo da ruotare attorno all'asse Z.

5. Per riposizionare il punto centrale del controllo di rotazione relativamente al clip filmato, trascinate il punto centrale. Per vincolare il movimento del punto centrale a incrementi di 45°, premete il tasto Maiusc mentre trascinate.

Spostando il punto centrale del controllo di rotazione, potete controllare l'effetto della rotazione sull'oggetto e sul suo aspetto. Fate doppio clic sul punto centrale in modo da spostarlo nuovamente al centro del clip filmato selezionato.

La posizione del punto centrale del controllo di rotazione per l'oggetto selezionato viene visualizzata nel pannello Trasforma sotto forma di proprietà Punto centrale 3D. Nel pannello Trasforma è possibile modificare la posizione del punto centrale.

Ruotare una selezione di più oggetti nello spazio 3D

1. Selezionate lo strumento Rotazione 3D  nel pannello Strumenti (oppure premete il tasto W).

Accertatevi che lo strumento sia nella modalità desiderata verificando lo stato del pulsante di tipo selezionato/non selezionato Globale della sezione Opzioni del pannello Strumenti. Fate clic sul pulsante o premete il tasto D per cambiare la modalità tra locale e globale.

2. Selezionate più clip filmato sullo stage.

I controlli della Rotazione 3D vengono visualizzati sovrapposti all'ultimo oggetto selezionato.

3. Posizionate il puntatore sopra uno dei 4 controlli degli assi di rotazione.

Il puntatore cambia a seconda del controllo su cui si trova.

4. Trascinate uno dei controlli degli assi per ottenere la rotazione attorno a tale asse, oppure trascinate il controllo di rotazione libera (cerchio arancione esterno) per ruotare contemporaneamente X e Y.

Trascinate il controllo dell'asse X verso sinistra o verso destra in modo da ruotare attorno all'asse X. Trascinate il controllo Y verso l'alto o verso il basso in modo da ruotare attorno all'asse Y. Trascinate il controllo dell'asse Z in un movimento circolare in modo da ruotare attorno all'asse Z.

Tutti i clip filmato selezionati ruotano attorno al punto centrale 3D che viene visualizzato al centro dei controlli di rotazione.

5. Per riposizionare il punto centrale del controllo di rotazione 3D, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Per spostare il punto centrale in una posizione arbitraria, trascinate il punto centrale.
- Per spostare il punto centrale al centro di uno dei clip filmato selezionati, fate doppio clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul clip filmato.
- Per spostare il punto centrale al centro del gruppo di clip filmato selezionati, fate doppio clic sul punto centrale.

La modifica della posizione del punto centrale di rotazione 3D consente di controllare l'effetto della rotazione degli oggetti.

La posizione del punto centrale del controllo di rotazione per l'oggetto selezionato viene visualizzata nel pannello Trasforma sotto forma di Punto centrale 3D. Nel pannello Trasforma è possibile modificare la posizione del punto centrale.

Ruotare una selezione mediante il pannello Trasforma

1. Aprite il pannello Trasforma (Finestra > Trasforma).
2. Selezionate uno o più clip filmato nello stage.
3. Nel pannello Trasforma, immettete i valori desiderati nei campi Rotazione 3D X, Y e Z per ruotare la selezione. Questi campi contengono testo di tipo "hot text", quindi è possibile trascinare i valori per modificarli.

Nota: la rotazione 3D avviene nello spazio tridimensionale globale o locale, a seconda della modalità corrente dello strumento Rotazione 3D nel pannello Strumenti.

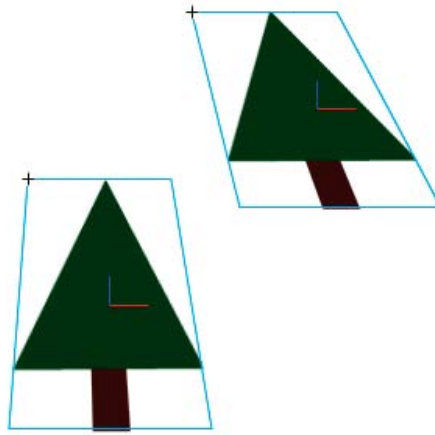
4. Per spostare il punto di rotazione 3D, immettete i valori desiderati nei campi Punto centrale 3D X, Y e Z.

Regolare l'angolo di prospettiva

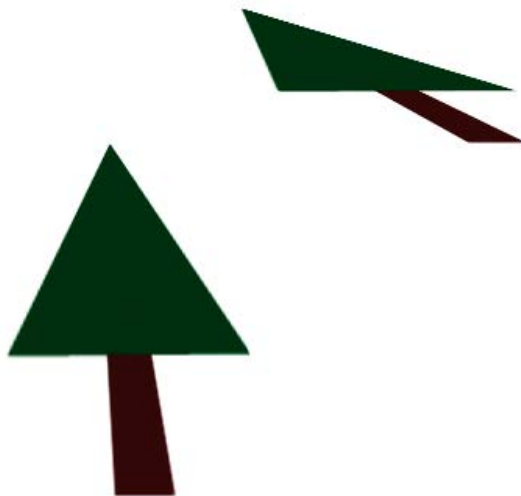
[Torna all'inizio](#)

La proprietà Angolo prospettiva di un file FLA controlla l'angolo di visualizzazione dei clip filmato nello stage.

L'incremento e la diminuzione dell'angolo prospettiva influenzano le dimensioni dei clip filmato 3D e la loro posizione relativamente ai bordi dello stage. Mediante l'incremento dell'angolo prospettiva, gli oggetti tridimensionali appaiono più vicini. Mediante la riduzione della proprietà angolo prospettiva, gli oggetti tridimensionali appaiono più lontani. L'effetto è analogo a quello sortito dallo zoom avanti e indietro effettuato mediante un obiettivo, che cambia l'angolo di visualizzazione attraverso l'obiettivo.



Stage con un angolo prospettiva di 55.



Stage con un angolo prospettiva di 110.

L'angolo prospettiva è una proprietà che influenza tutti i clip filmato a cui è stata applicata una traslazione o rotazione 3D. L'angolo prospettiva non influenza altri clip filmato. L'angolo prospettiva predefinito corrisponde a una visualizzazione a 55 gradi, analoga a quella di un normale obiettivo fotografico. La gamma di valori va da 1 a 180 gradi.

Per visualizzare o impostare l'angolo prospettiva nella finestra di ispezione Proprietà, è necessario che il clip filmato 3D sia stato selezionato nello stage. Le modifiche apportate all'angolo prospettiva sono immediatamente visibili nello stage.

L'angolo prospettiva cambia automaticamente quando modificate le dimensioni dello stage affinché l'aspetto degli oggetti 3D rimanga invariato. Potete disattivare questo comportamento nella finestra di dialogo Proprietà documento.

Per impostare l'angolo prospettiva:

1. Nello stage, selezionate un'istanza di clip filmato a cui è stata applicata una rotazione o una traslazione 3D.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettete un nuovo valore nel campo Angolo prospettiva, oppure trascinate il testo per modificare il valore.

Regolare il fuoco prospettico

[Torna all'inizio](#)

La proprietà Fuoco prospettico di un file FLA controlla l'orientamento dell'asse Z dei clip filmato 3D sullo stage. Gli assi Z di tutti i clip filmato in un file FLA recedono verso il fuoco prospettico. Il riposizionamento del fuoco prospettico determina la modifica della direzione in cui un oggetto si sposta quando viene traslato lungo il proprio asse Z. Mediante il regolamento della posizione del fuoco prospettico potete controllare con precisione l'aspetto degli oggetti 3D e dell'animazione sullo stage.

Ad esempio, se posizionate il fuoco prospettico nell'angolo superiore sinistro dello stage (0,0), l'incremento del valore della proprietà Z di un clip filmato allontana il clip da chi guarda avvicinandolo all'angolo superiore sinistro dello stage.

Poiché il fuoco prospettico influenza tutti i clip filmato tridimensionali, la sua modifica cambia la posizione di tutti i clip filmato a cui è stata applicata una traslazione dell'asse Z.

Il fuoco prospettico è una proprietà del documento che influenza tutti i clip filmato a cui è stata applicata una traslazione o rotazione dell'asse Z. Il fuoco prospettico non influenza altri clip filmato. La posizione predefinita del fuoco prospettico è il centro dello stage.

Per visualizzare o impostare il fuoco prospettico nella finestra di ispezione Proprietà, è necessario che il clip filmato 3D sia stato selezionato nello stage. Le modifiche apportate al fuoco prospettico sono immediatamente visibili nello stage.

Per impostare il fuoco prospettico:

1. Nello stage, selezionate un clip filmato a cui è stata applicata una rotazione o una traslazione 3D.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettete un nuovo valore nel campo Fuoco prospettico oppure trascinate il testo per modificare il valore. Durante il trascinamento del testo, sullo stage vengono visualizzate guide che indicano la posizione del fuoco prospettico.
3. Per riposizionare il fuoco prospettico al centro dello stage, fate clic sul pulsante Ripristina nella finestra di ispezione Proprietà.

Nota: se ridimensionate lo stage, il fuoco prospettico non viene aggiornato automaticamente. Per mantenere l'aspetto tridimensionale creato da un posizionamento specifico del fuoco prospettico, dovete riposizionare il fuoco prospettico in relazione alle nuove dimensioni dello stage.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Operazioni con oggetti in tre dimensioni \(3D\)](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Applicare pattern con lo strumento Pennello spray

Opzioni dello strumento Pennello spray

Il Pennello spray agisce come un nebulizzatore di particelle permettendo di nebulizzare un pattern di forme alla volta sullo stage. Per impostazione predefinita, il Pennello spray emette una nebulizzazione di particelle di punti utilizzando il colore di riempimento correntemente selezionato. Potete tuttavia utilizzare lo strumento Pennello spray per applicare come pattern qualsiasi clip filmato o simbolo grafico.

1. Selezionate lo strumento Pennello spray.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà dello strumento Pennello spray, selezionate un colore di riempimento per la nebulizzazione predefinita di punti. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo personalizzato dalla libreria.

Potete utilizzare come “particella” qualsiasi clip filmato o simbolo grafico. Queste particelle basate su simboli garantiscono un significativo controllo creativo sulle immagini create in Flash.

3. Fate clic o trascinate il puntatore sullo stage nel punto in cui desiderate inserire il pattern.

Opzioni dello strumento Pennello spray

[Torna all'inizio](#)

Le opzioni dello strumento Pennello spray sono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando selezionate Pennello spray nel pannello Strumenti.

Modifica Apre la finestra di dialogo Seleziona simbolo in cui potete selezionare un clip filmato o un simbolo grafico da utilizzare come particella per il Pennello spray. Quando nella libreria è selezionato un simbolo, il relativo nome viene visualizzato accanto al pulsante Modifica.

Selettore colori Consente di selezionare un colore di riempimento per la nebulizzazione predefinita. Il selettore colori è disattivato quando utilizzate un simbolo nella libreria come particella per la nebulizzazione.

Scala Questa proprietà appare solo quando non viene utilizzato un simbolo della libreria come particella. Ridimensiona il simbolo utilizzato come particella della nebulizzazione. Ad esempio, il valore 10% riduce del 10% le dimensioni del simbolo Il valore 200% ingrandisce il simbolo del 200%.

Larghezza scala Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Ridimensiona la larghezza di un simbolo utilizzato come particella della nebulizzazione. Ad esempio, il valore 10% riduce del 10% la larghezza del simbolo Il valore 200% aumenta del 200% la larghezza del simbolo.

Altezza scala Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Ridimensiona l'altezza di un simbolo utilizzato come particella della nebulizzazione. Ad esempio, il valore 10% riduce del 10% l'altezza del simbolo. Il valore 200% aumenta del 200% l'altezza del simbolo.

Modifica in scala casuale Specifica che ogni particella della nebulizzazione basata su simbolo è posizionata sullo stage con una scala casuale e pertanto la dimensione di ogni particella è diversa. Questa opzione è disattivata quando si utilizza la nebulizzazione predefinita di punti.

Ruota simbolo Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Ruota la particella della nebulizzazione basata su simbolo attorno a un punto centrale.

Rotazione casuale Questa proprietà appare solo quando viene utilizzato un simbolo come particella. Specifica che ogni particella della nebulizzazione basata su simbolo è posizionata sullo stage con un grado di rotazione casuale. Questa opzione è disattivata quando utilizzate la nebulizzazione predefinita di punti.

Larghezza La larghezza della particella della nebulizzazione quando non si utilizza un simbolo della libreria.

Altezza L'altezza della particella della nebulizzazione quando non si utilizza un simbolo della libreria.

Angolo pennello La quantità di rotazione in senso orario da applicare alla particella della nebulizzazione quando non si utilizza un simbolo della libreria.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disposizione degli oggetti

[Impilare gli oggetti](#)
[Allineare gli oggetti](#)
[Raggruppare gli oggetti](#)
[Modificare un gruppo o un oggetto all'interno di un gruppo](#)
[Dividere gruppi e oggetti](#)

Impilare gli oggetti

[Torna all'inizio](#)

All'interno di un livello, Flash impila gli oggetti in base all'ordine di creazione, posizionando in cima l'oggetto creato più recentemente. L'ordine di impilamento degli oggetti ne determina l'aspetto quando sono sovrapposti. Potete cambiare l'ordine di impilamento degli oggetti in qualsiasi momento.

Le linee e le forme disegnate appaiono sempre sotto i gruppi e i simboli impilati. Per spostarle in cima, dovete raggrupparle o trasformarle in simboli.

Anche i livelli influiscono sull'ordine di impilamento. Tutto il contenuto del livello 2 viene posizionato davanti a tutto il contenuto del livello 1 e così via. Per cambiare l'ordine dei livelli, trascinate in una nuova posizione il nome del livello nella finestra Linea temporale.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Elabora > Disponi > Porta in primo piano** o **Porta dietro** per spostare l'oggetto o il gruppo all'inizio o alla fine dell'ordine di impilamento.
 - Selezionate **Elabora > Disponi > Porta avanti** o **Sposta dietro** per spostare l'oggetto o il gruppo in avanti o indietro di una posizione nell'ordine di impilamento.

In caso di selezione di più gruppi, questi si spostano dietro o davanti a tutti i gruppi non selezionati, mantenendo comunque l'ordine reciproco.

Allineare gli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Allinea consente di allineare gli oggetti selezionati lungo l'asse orizzontale o verticale. Potete allineare gli oggetti verticalmente lungo il bordo destro, il centro o il bordo sinistro degli oggetti selezionati oppure orizzontalmente lungo il bordo superiore, il centro o il bordo inferiore degli oggetti selezionati.

Per un'esercitazione sugli strumenti di layout in Flash, vedete [Uso degli strumenti di layout nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo \[www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it\]\(http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it\)](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it).

1. Selezionate gli oggetti da allineare.
2. Selezionate **Finestra > Allinea**.
3. Per applicare le modifiche di allineamento in base alle dimensioni dello stage, selezionate **Allo stage**.
4. Per modificare l'oggetto selezionato, selezionate i pulsanti di allineamento.

Raggruppare gli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per gestire degli elementi come un unico oggetto, raggruppateli. Ad esempio, dopo la creazione di un disegno, potete raggruppare gli elementi del disegno in modo da poter selezionare e spostare facilmente l'intero disegno.

Quando si seleziona un gruppo, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le coordinate x e y del gruppo e le sue dimensioni in pixel.

Potete modificare i gruppi senza separarli. Potete inoltre selezionare un singolo oggetto in un gruppo per la modifica senza separare gli oggetti.

❖ Selezionate gli oggetti da raggruppare. Potete selezionare forme, altri gruppi, simboli, testo e così via.

- Per raggruppare gli oggetti, selezionate **Elabora > Raggruppa** oppure premete **Ctrl+G** (Windows) o **Comando+G** (Macintosh).
- Per separare gli oggetti, selezionate **Elabora > Separa** oppure premete **Ctrl+Maiusc+G** (Windows) o **Comando+Maiusc+G** (Macintosh).

Modificare un gruppo o un oggetto all'interno di un gruppo

[Torna all'inizio](#)

1. Una volta selezionato un gruppo, scegliete **Modifica > Modifica selezionato** oppure fate doppio clic sul gruppo con lo strumento Selezione.

Tutto il contenuto della pagina che non fa parte del gruppo viene disattivato, a indicare che non è possibile accedervi.

2. Modificate qualsiasi elemento all'interno del gruppo.
3. Selezionate Modifica > Modifica tutto oppure fate doppio clic su un punto vuoto dello stage con lo strumento Selezione.

Flash annulla il raggruppamento e potete modificare altri elementi sullo stage.

Dividere gruppi e oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per separare gruppi, istanze e bitmap in elementi non raggruppati e modificabili, dovete dividerli. La divisione riduce notevolmente le dimensioni file delle immagini importate.

Sebbene sia possibile selezionare Modifica > Annulla immediatamente dopo aver diviso un gruppo o un oggetto, la divisione non è interamente reversibile, ma influisce sugli oggetti nel modo seguente:

- Separa il collegamento dell'istanza di un simbolo dal simbolo principale.
- Elimina tutti i fotogrammi in un simbolo animato, meno quello corrente.
- Converte una bitmap in un riempimento.
- Inserisce ciascun carattere in un blocco di testo separato quando viene applicata ai blocchi di testo.
- Converte i caratteri in contorni quando viene applicata a un singolo carattere.

Non confondete il comando Dividi con il comando Separa. Quest'ultimo separa gli oggetti raggruppati, riportando gli elementi raggruppati allo stato precedente il raggruppamento. Non divide bitmap, istanze o testo, né converte il testo in contorni.

1. Selezionate il gruppo, la bitmap o il simbolo da dividere.
2. Selezionate Elabora > Dividi.

Nota: la divisione di simboli animati o di gruppi all'interno di un'animazione interpolata non è consigliata e può produrre risultati imprevedibili. La divisione di simboli complessi o di grandi blocchi di testo può richiedere molto tempo. Può essere necessario aumentare la memoria assegnata all'applicazione per dividere correttamente oggetti complessi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Dividere il testo TLF](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Colore

Pannello Colore

Tavolozze di colori

Creare o modificare un colore uniforme

Duplicare, eliminare e cancellare i colori

I modelli colore descrivono i colori visualizzati e usati nella grafica digitale. Ogni modello, ad esempio RGB, HSB o CMYK, rappresenta un metodo diverso di descrivere e classificare il colore. I modelli di colore usano valori numerici per rappresentare lo spettro visibile del colore. Lo spazio colore, o spazio colorimetrico, è una variante del modello di colore e include una gamma (intervallo) specifica di colori. All'interno del modello RGB, ad esempio, vi sono diversi spazi cromatici: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Nonostante questi tre spazi definiscano il colore usando gli stessi tre assi (R, G e B), le gamme corrispondenti sono diverse.

Quando lavorate con i colori in un elemento grafico, in sostanza regolate valori numerici all'interno del file. È facile considerare un colore come un numero. Tuttavia, questi valori numerici non rappresentano colori assoluti, ma hanno un significato solo all'interno dello spazio colorimetrico della periferica di riproduzione.

Dal momento che ogni periferica ha un proprio spazio cromatico, può riprodurre solo i colori della gamma di tale spazio. Quando trasferite un'immagine da una periferica all'altra, i colori possono variare perché le periferiche interpretano i valori RGB o HSB in base al proprio spazio colorimetrico. Ad esempio, non potete ottenere la corrispondenza perfetta tra i colori visualizzati su un monitor e quelli riprodotti con una stampante desktop. Le stampanti usano lo spazio cromatico CMYK, mentre i monitor lo spazio RGB. Pertanto le gamme sono diverse. Alcuni colori stampati non possono essere visualizzati su un monitor e alcuni colori visualizzati su un monitor non possono essere stampati su carta.

Quando create dei colori da utilizzare nei documenti Flash, tenete presente che anche se è impossibile ottenere una corrispondenza perfetta di tutti i colori su dispositivi diversi, potete raggiungere ottimi risultati se prendete in considerazione le capacità di visualizzazione grafica dei dispositivi utilizzati dagli utenti a cui vi rivolgete.

Adobe® Flash® Professional consente di applicare, creare e modificare i colori mediante il modello di colore RGB o HSB. È possibile selezionare i colori da applicare al tratto o al riempimento dell'oggetto che desiderate creare o a un oggetto già esistente sullo stage utilizzando la tavolozza predefinita o una tavolozza creata dall'utente.

Quando applicate un colore del tratto a una forma, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Applicare un colore uniforme, un gradiente o una bitmap al riempimento della forma. Per utilizzare una bitmap come riempimento di una forma, dovete importarla nel file corrente. Selezionate qualsiasi colore uniforme e gradiente, nonché lo stile e il peso (spessore) del tratto.
- Creare una forma contornata priva di riempimento utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Creare una forma piena priva di contorno utilizzando l'opzione Nessun colore.
- Applicare un riempimento di colore uniforme al testo.

Il pannello Colore consente di creare e modificare colori uniformi e riempimenti con gradiente nelle modalità RGB e TSL.

Per accedere al selettore colore di sistema, selezionate l'icona Selettore colore  dal controllo Colore tratto o Colore riempimento del pannello Colore, del pannello Strumenti o della finestra di ispezione Proprietà di una forma.

Pannello Colore

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Colore consente di modificare la tavolozza dei colori di un file FLA e di cambiare il colore di tratti e riempimenti, effettuando le seguenti operazioni:

- Importare, esportare, cancellare o modificare la tavolozza di colori di un file FLA tramite il pannello Campioni colore.
- Selezionare i colori nella modalità Esadecimale.
- Creare gradienti a più colori.
- Utilizzare i gradienti per creare un'ampia gamma di effetti, ad esempio per creare l'illusione della profondità in un oggetto bidimensionale.

Il pannello Colore contiene i controlli seguenti:

Colore tratto Modifica il colore del tratto, del bordo o dell'oggetto grafico.

Colore di riempimento Modifica il colore del riempimento. Il riempimento è l'area di colore che riempie completamente la forma.

Menu Tipo di colore Cambia lo stile del riempimento:

Nessuno Rimuove il riempimento.

Tinta unita Colore Offre un riempimento uniforme in un unico colore.

Gradiente lineare Produce un gradiente che si dissolve e trasforma lungo un percorso lineare.

Gradiente radiale Produce un gradiente che si dissolve e trasforma verso l'esterno in un percorso circolare rispetto a un punto focale centrale.

Riempimento bitmap Consente di sovrapporre all'area di riempimento selezionata un'immagine bitmap scelta dall'utente. Quando si seleziona Bitmap, una finestra di dialogo consente di selezionare un'immagine bitmap nel computer locale e di aggiungerla alla libreria. Potete applicare questa immagine bitmap come riempimento; l'aspetto è simile a un motivo a mosaico al cui interno l'immagine viene ripetuta.

HSB Consente di modificare i valori di tonalità, saturazione e luminosità in un riempimento.

RGB Consente di modificare la densità dei colori rosso, verde e blu (RGB) in un riempimento.

Alfa Imposta l'opacità di un riempimento uniforme o il cursore attualmente selezionato di un riempimento con gradiente. Un valore alfa di 0% crea un riempimento invisibile (trasparente); un valore alfa pari a 100% crea un riempimento opaco.

Campione di colore corrente Visualizza il colore selezionato. Se si seleziona un tipo di riempimento con gradiente (Lineare o Radiale) dal menu Tipo, il campione di colore corrente visualizza le transizioni di colore all'interno del gradiente creato.

Selettore colore di sistema Consente di selezionare visivamente un colore. Fate clic sul selettore colore di sistema e trascinate il mirino finché non si trova il colore desiderato.

Esadecimale Visualizza il valore esadecimale del colore corrente. Per cambiare il colore mediante il valore esadecimale, digitate un nuovo valore. I valori esadecimali dei colori sono combinazioni alfanumeriche di 6 caratteri che rappresentano un colore.

Flusso Consente di controllare i colori applicati oltre i limiti di un gradiente lineare o radiale.

Estendi Colore (Predefinito) Applica i colori specificati oltre il limite del gradiente.

Rifletti Colore Fa in modo che i colori con gradiente riempiano la forma con un effetto di specchio riflettente. I gradienti specificati vengono ripetuti dall'inizio alla fine del gradiente, quindi vengono ripetuti nella sequenza opposta dalla fine all'inizio del gradiente, e ancora dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.

Ripeti Colore Ripete il gradiente dall'inizio alla fine del gradiente finché tutta la forma selezionata non viene riempita.

Nota: le modalità di Limite sono supportate solo in Adobe Flash Player 8 e versioni successive.

RGB lineare Crea un gradiente lineare o radiale compatibile con SVG (Scalable Vector Graphics).

Tavolozze di colori

[Torna all'inizio](#)

Ogni file Flash Professional contiene la propria tavolozza di colori, memorizzata nel documento Flash Professional. Questa tavolozza viene visualizzata in Flash Professional sotto forma di campioni di colore nei controlli Colore di riempimento e Colore tratto e nel pannello Campioni colore. La tavolozza predefinita è la tavolozza web-safe a 216 colori. Per aggiungere colori alla tavolozza corrente, utilizzate il pannello Colore.

Potete importare ed esportare tavolozze di colori sia con gradiente che uniformi da un file Flash Professional all'altro, nonché da Flash Professional ad altre applicazioni.

Tavolozza predefinita e tavolozza web-safe

Potete salvare la tavolozza corrente come tavolozza predefinita, sostituire la tavolozza corrente con quella predefinita specificata per il file oppure caricare la tavolozza web-safe per sostituire quella corrente.

- Per caricare o salvare la tavolozza predefinita, nel pannello Campioni colore selezionate uno dei seguenti comandi dal menu nell'angolo superiore destro:

Carica colori predefiniti Sostituisce la tavolozza corrente con quella predefinita.

Salva come predefiniti Salva la tavolozza di colori corrente come predefinita. La nuova tavolozza predefinita viene utilizzata quando create nuovi file.

- Per caricare la tavolozza web-safe a 216 colori, nel pannello Campioni colore selezionate Web 216 dal menu nell'angolo superiore destro.

Ordinare i colori della tavolozza per tonalità

Per semplificare l'individuazione di un colore, potete ordinare i colori della tavolozza per tonalità.

❖ Nel pannello Campioni colore, selezionate Ordina per colore dal menu nell'angolo superiore destro.

Importare ed esportare le tavolozze di colori

Per importare ed esportare colori e gradienti RGB da un file Flash Professional all'altro, utilizzate i file Gruppo colori Flash Professional (file CLR). Per importare ed esportare tavolozze di colori RGB, utilizzate i file Tavola colori (file ACT). Potete anche importare tavolozze di colori, ma non gradienti, dai file GIF. Non è possibile importare o esportare gradienti da file ACT.

Importare una tavolozza di colori

1. Nel pannello Campioni colore, selezionate uno dei comandi descritti di seguito dal menu nell'angolo superiore destro:

- L'opzione Aggiungi colori aggiunge i colori importati alla tavolozza corrente.
- L'opzione Sostituisci colori sostituisce la tavolozza corrente con i colori importati.

2. Accedete al file desiderato, selezionatelo e fate clic su OK.

Esportare una tavolozza di colori

1. Nel pannello Campioni colore, selezionate Salva colori dal menu nell'angolo superiore destro e immettete un nome per la tavolozza di colori.
2. Come tipo di file da specificare in Salva come (Windows) o Formato (Macintosh), selezionate Gruppo colori Flash o Tavola colori. Fate clic su Salva.

[Torna all'inizio](#)

Creare o modificare un colore uniforme

Il pannello Colore consente di modificare qualsiasi colore. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. Potete selezionare i colori nelle modalità RGB o TSL oppure espandere il pannello per usare la modalità Esadecimale. Potete inoltre specificare un valore alfa per definire il grado di trasparenza di un colore nonché selezionare un colore dalla tavolozza dei colori esistente.

Potete ingrandire il pannello Colore per visualizzare i seguenti elementi: un'area dei colori in sostituzione della barra, un campione di colore separato indicante il colore corrente e quello precedente nonché un cursore per la luminosità, che consente di modificare la luminosità del colore in tutte le modalità di colore.

1. Per applicare il colore a un'immagine esistente, selezionate uno o più oggetti sullo stage e scegliete Finestra > Colore.
2. Fate clic sull'icona del tratto o del riempimento per specificare l'attributo da modificare.

Nota: fate clic sull'icona e non sul controllo dei colori, che determina l'apertura del selettore Colora.

3. Se al punto 3 avete selezionato l'icona del riempimento, verificate che nel menu Tipo sia selezionato Uniforme.
4. Se si seleziona un oggetto sullo stage, le modifiche apportate ai colori nel pannello Colore vengono applicate all'oggetto selezionato. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un colore, fate clic sull'area del colore desiderato nel pannello Colore. Per regolare la luminosità del colore, trascinate il cursore Luminosità.

Nota: per creare colori diversi dal bianco o dal nero, accertatevi che il cursore non sia posizionato su uno dei due estremi.

- Immettete i valori dei colori nelle relative caselle: Rosso, Verde e Blu per la visualizzazione RGB, i valori di tonalità, saturazione e luminosità per la visualizzazione TSL oppure i valori esadecimali per la visualizzazione esadecimale. Immettete un valore alfa per specificare il grado di trasparenza, da 0 per la trasparenza completa a 100 per l'opacità completa.
- Per ritornare alle impostazioni di colore predefinite, cioè bianco e nero (tratto nero e riempimento bianco), fate clic sul pulsante Bianco e nero .
- Per invertire i colori di riempimento e tratto, fate clic sul pulsante Scambia colori .
- Se non desiderate applicare alcun colore al riempimento o al tratto, fate clic sul pulsante Nessun colore .

Nota: questa opzione non può essere applicata a un oggetto esistente. In alternativa, selezionate il tratto o riempimento esistente e cancellatelo.

- Fate clic sul controllo Colore tratto o Colore riempimento e selezionate un colore.
5. Per aggiungere il nuovo colore all'elenco di campioni di colore del documento corrente, selezionate Aggiungi campione dal menu nell'angolo superiore destro.

[Torna all'inizio](#)

Duplicare, eliminare e cancellare i colori

Potete duplicare i colori nella tavolozza, eliminare singoli colori oppure cancellare tutti i colori dalla tavolozza.

- Per duplicare o eliminare un colore, selezionate Finestra > Campioni colore, fate clic sul colore da duplicare o eliminare, quindi selezionate Duplica campione o Elimina campione dal menu del pannello. Quando duplicate un campione, viene visualizzata l'icona del secchio di vernice. Fate clic nell'area vuota del pannello Campioni con il secchio di vernice per creare un duplicato del colore selezionato.
- Per cancellare tutti i colori dalla tavolozza, nel pannello Campioni colore selezionate Cancella colori dal menu del pannello. Vengono rimossi tutti i colori a eccezione del bianco e del nero.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno in Flash

Informazioni sul disegno

Modalità di disegno e oggetti grafici

Informazioni sul disegno

[Torna all'inizio](#)

Gli strumenti di disegno disponibili in Adobe® Flash® Professional consentono di creare e modificare le linee e le forme delle immagini contenute nei documenti. Le linee e le forme che create in Flash Professional sono tutti elementi di grafica vettoriale leggera, che consente di ottenere file FLA di dimensioni contenute.

Prima di iniziare a disegnare e colorare in Flash Professional, è importante comprendere in che modo in Flash Professional vengono create immagini e in che modo il disegno, la colorazione e la modifica di forme può influire su altre forme presenti nello stesso livello.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare gli strumenti di disegno in Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- [Using the drawing tools \(1:55\)](#)
- [Using the drawing tools \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Object and merge drawing \(2:09\)](#)

Grafica bitmap e vettoriale

I computer visualizzano le immagini in formato vettoriale o bitmap. Comprendere la differenza tra i due formati può essere utile per lavorare in modo più efficiente. Con Flash Professional potete creare e animare immagini vettoriali compatte. Flash Professional consente inoltre di importare e manipolare immagini bitmap e vettoriali create in altre applicazioni.

Immagini vettoriali

Le immagini vettoriali descrivono le immagini utilizzando linee e curve, denominate vettori, che includono anche proprietà relative al colore e alla posizione. L'immagine di una foglia, ad esempio, è descritta da punti attraverso i quali passano le linee che creano il contorno della foglia. Il colore della foglia è determinato dal colore del contorno e dell'area racchiusa dal contorno.



Linee nella grafica vettoriale.

Quando modificate un'immagine vettoriale, vengono di fatto modificate le proprietà delle linee e delle curve che ne descrivono la forma. È possibile spostare, ridimensionare, rimodellare e cambiare il colore delle immagini vettoriali senza modificare la qualità del loro aspetto. Le immagini vettoriali sono indipendenti dalla risoluzione, ossia possono essere visualizzate su dispositivi di output con risoluzioni diverse senza alcuna riduzione della qualità.

Immagini bitmap

La grafica bitmap descrive le immagini utilizzando punti colorati, denominati pixel, disposti su una griglia. Ad esempio, l'immagine di una foglia è descritta dalla posizione e dal colore specifici di ogni pixel della griglia, con un processo di creazione molto simile a quello di un mosaico.



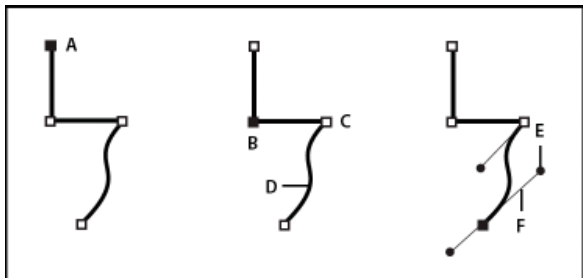
Pixel nella grafica bitmap.

Quando modificate immagini bitmap, vengono modificati i pixel anziché le linee e le curve. Le immagini bitmap variano con la risoluzione, in quanto i dati che descrivono l'immagine sono fissati a una griglia di dimensioni specifiche. La modifica di un'immagine bitmap può cambiarne la qualità dell'aspetto. In particolare, il ridimensionamento delle immagini bitmap può rendere irregolari i bordi dell'immagine poiché i pixel all'interno della griglia vengono ridistribuiti. La visualizzazione delle immagini bitmap su un dispositivo di output con una risoluzione inferiore rispetto a quella dell'immagine ne riduce la qualità.

Tracciati

Ogni volta che disegnatte una linea o una forma in Flash, viene creata una linea denominata tracciato. Un tracciato è composto da uno o più segmenti retti o curvi. L'inizio e la fine di ogni segmento sono contrassegnati da punti di ancoraggio, analoghi per funzione a puntine che fissano una cordicella in posizione. Un tracciato può essere chiuso (ad esempio un cerchio) o aperto, con punti terminali riconoscibili (ad esempio una linea ondulata). linee:rimodellazione

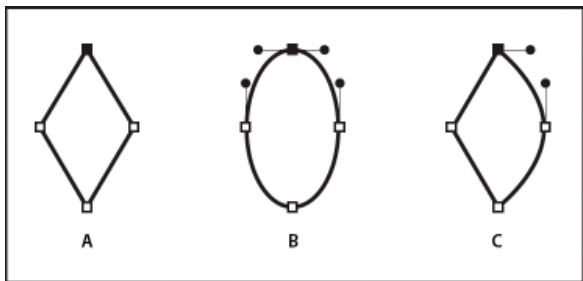
Potete modificare la forma di un tracciato trascinandone i punti di ancoraggio, i punti di direzione alla fine delle linee di direzione che vengono visualizzate in corrispondenza dei punti di ancoraggio o lo stesso segmento del tracciato.



Componenti di un tracciato

A. Punto terminale selezionato (pieno) **B.** Punto di ancoraggio selezionato **C.** Punto di ancoraggio non selezionato **D.** Segmento tracciato curvilineo **E.** Punto di direzione **F.** Linea di direzione.

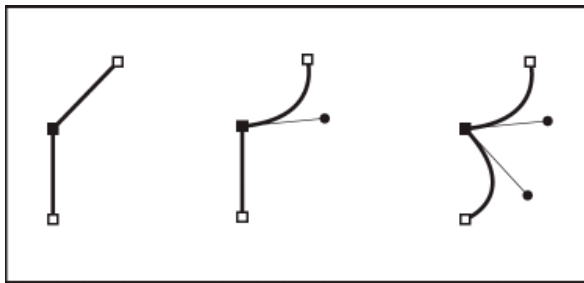
I tracciati possono avere due tipi di punti di ancoraggio: punti d'angolo e punti curva. In corrispondenza di un punto d'angolo il tracciato cambia bruscamente direzione. In corrispondenza di un punto curva, i segmenti di tracciato si uniscono in una curva continua. Potete disegnare un tracciato con qualsiasi combinazione di punti d'angolo e punti curva. Se usate un punto di tipo errato, potete cambiarlo in un secondo momento.



Punti di un tracciato

A. Quattro punti d'angolo **B.** Quattro punti curva **C.** Combinazione di punti d'angolo e punti curva.

Un punto d'angolo può collegare due segmenti retti o curvi; un punto curva collega sempre due segmenti curvi.



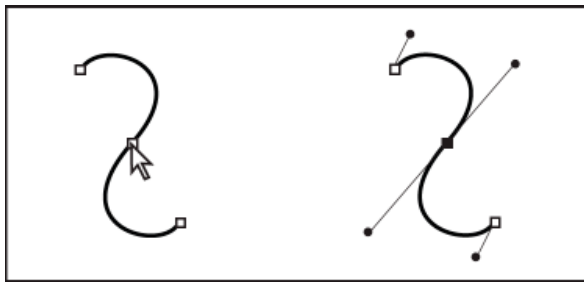
Un punto d'angolo può collegare sia segmenti retti che curvi.

Nota: prestate attenzione a non confondere i punti d'angolo e i punti curva con i segmenti retti e curvi.

Il profilo di un tracciato è detto tratto. Un colore o una sfumatura applicato all'area interna di un tracciato aperto o chiuso è detto riempimento. Un tratto può essere caratterizzato da uno spessore, da un colore e da un motivo di tratteggio. Dopo avere creato un tracciato o una forma, potete modificare le caratteristiche del tratto e del riempimento.

Linee e punti di direzione

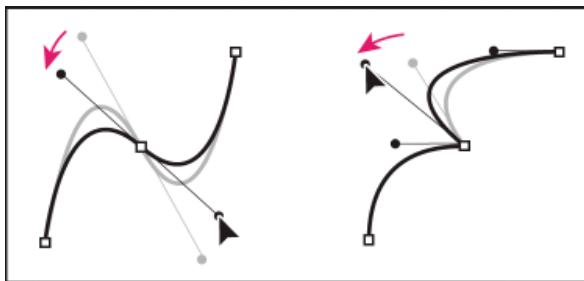
Quando si seleziona un punto di ancoraggio che collega segmenti curvi (o si seleziona il segmento stesso), in corrispondenza dei punti di ancoraggio dei segmenti di collegamento vengono visualizzate maniglie di direzione formate da linee di direzione che terminano in punti di direzione. L'angolo e la lunghezza delle linee di direzione determinano la forma e le dimensioni dei segmenti curvi. Lo spostamento dei punti di direzione cambia la forma delle curve. Le linee di direzione non vengono visualizzate nel risultato finale.



Dopo che avete selezionato un punto di ancoraggio (a sinistra), le linee di direzione appaiono su tutti i segmenti curvi collegati dal punto di ancoraggio (a destra).

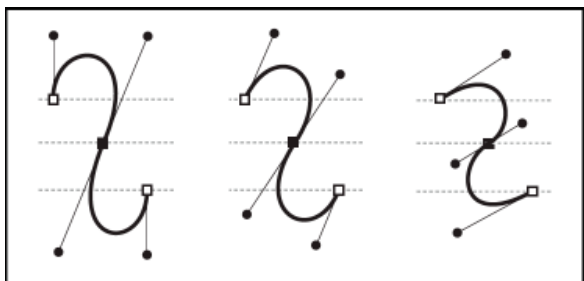
Un punto curva ha sempre due linee di direzione che si spostano insieme come una singola unità retta. Quando spostate una linea di direzione su un punto curva, i segmenti curvi su entrambi i lati del punto vengono regolati contemporaneamente, mantenendo una curva continua in corrispondenza di quel punto di ancoraggio.

Un punto d'angolo può invece avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo. Le linee di direzione dei punti d'angolo mantengono l'angolo usando differenti angolature. Se invece spostate una linea direzionale in corrispondenza di un punto d'angolo, vengono regolate soltanto le curve dello stesso lato della linea direzionale.



Regolazione delle linee di direzione su un punto curva (a sinistra) e su un punto d'angolo (a destra).

Le linee di direzione sono sempre tangenti alla curva (perpendicolari al raggio della curva) in corrispondenza dei punti di ancoraggio. L'angolo di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva, mentre la lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.



Lo spostamento e il ridimensionamento delle linee di direzione cambiano l'inclinazione delle curve.

Modalità di disegno e oggetti grafici

In Flash Professional potete creare diversi tipi di oggetti grafici mediante diverse modalità e strumenti di disegno, ciascuno dei quali presenta vantaggi e svantaggi. Se avete familiarità con le funzionalità dei diversi tipi di oggetti grafici, potete decidere in modo adeguato quali tipi di oggetti sono più adatti per il vostro lavoro.

Nota: in Flash Professional, gli oggetti grafici sono elementi che vengono inseriti nello stage. Flash consente di spostare, copiare, eliminare, trasformare, impilare, allineare e raggruppare gli oggetti grafici. gli oggetti grafici in Flash sono diversi dagli oggetti di ActionScript®, in quanto questi ultimi fanno parte del linguaggio di programmazione ActionScript. Le due accezioni del termine oggetto, pertanto, non sono da confondere. Per ulteriori informazioni sugli oggetti nel linguaggio di programmazione, vedete *Informazioni sui tipi di dati* in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) o *Tipi di dati* in Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.

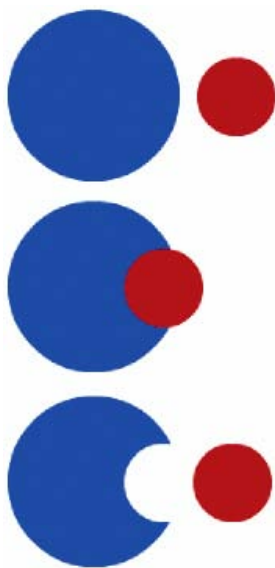
Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare gli strumenti di disegno in Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- [Object and merge drawing \(2:09\)](#)
- [Using the drawing tools \(CS3\) \(5:03\)](#)

Modalità Disegno unione

Con la modalità di disegno predefinita le forme disegnate vengono automaticamente unite nel momento in cui vengono sovrapposte. Quando disegnate forme che si sovrappongono l'una all'altra nello stesso livello, la forma superiore "ritaglia" l'area della forma sottostante. In questo senso il disegno di forme costituisce una modalità di disegno distruttiva. Se ad esempio disegnate un cerchio e quindi gli sovrapponetene un cerchio più piccolo, selezionate quest'ultimo e lo spostate, la porzione del primo cerchio su cui era stato sovrapposto il secondo viene rimossa.

Quando una forma comprende sia un tratto che un riempimento, questi vengono considerati elementi grafici separati, spostabili e selezionabili in modo indipendente.



Le forme create mediante il modello Disegno unione si uniscono tra loro quando vengono sovrapposte. La selezione di una forma e il suo spostamento hanno come risultato la modifica della forma sovrapposta.

Accedere alla modalità Disegno unione

1. Selezionate l'opzione Disegno unione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate uno strumento di disegno nel pannello Strumenti e disegnatelo sullo stage

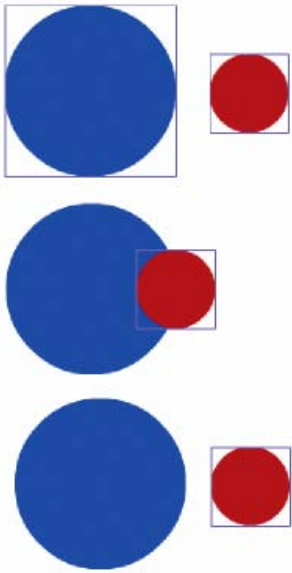
Nota: per impostazione predefinita, in Flash Professional viene utilizzata la modalità Disegno unione.

Modalità Disegno oggetto

Consente di creare forme dette *oggetti di disegno*, ovvero oggetti grafici separati che non vengono automaticamente uniti se vengono sovrapposti. In questo modo potete sovrapporre le forme senza alterarne l'aspetto nel momento in cui decidete di separarle o riordinarle. In Flash Professional ogni forma viene creata come oggetto separato, gestibile individualmente.

Quando uno strumento di disegno si trova in modalità Disegno oggetto, le forme create sono autonome. Il tratto e il riempimento di una forma non sono elementi separati e le forme che si sovrappongono non si alterano l'una con l'altra. Quando selezionate una forma creata con la modalità Disegno oggetto, in Flash Professional la forma viene circondata con un riquadro di delimitazione rettangolare che la identifica.

Nota: potete impostare preferenze per la sensibilità del contatto in caso di selezione delle forme create in modalità Disegno oggetto.



Le forme create in modalità Disegno oggetto restano oggetti separati gestibili individualmente.

Accedere alla modalità Disegno oggetto

Per disegnare forme utilizzando la modalità Disegno oggetto, dovete attivarla esplicitamente.

1. Selezionate uno strumento di disegno che supporti la modalità Disegno oggetto (Matita, Linea, Penna, Pennello, Ovale, Rettangolo e Poligono).
2. Selezionate il pulsante Disegno oggetto  nella categoria Opzioni del pannello Strumenti oppure premete il tasto J per alternare le modalità Disegno unione e Disegno oggetto. Il pulsante Disegno oggetto consente di passare dalla modalità Disegno oggetto alla modalità Disegno unione e viceversa. Potete impostare le preferenze per la sensibilità del contatto in caso di selezione delle forme create con la modalità Disegno oggetto.
3. Disegnate sullo stage.

Convertire una forma creata in modalità Disegno unione in una forma della modalità Disegno oggetto

1. Selezionate la forma sullo stage.
2. Per convertirla in una forma della modalità Disegno oggetto, selezionate **Elabora > Combina oggetti > Unione**. Dopo la conversione, la forma viene trattata come un oggetto di disegno basato su vettori il cui aspetto non viene alterato a seguito dell'interazione con altre forme.

Nota: per unire due o più forme in un'unica forma basata sull'oggetto, utilizzate il comando **Unione**.

Oggetti di base

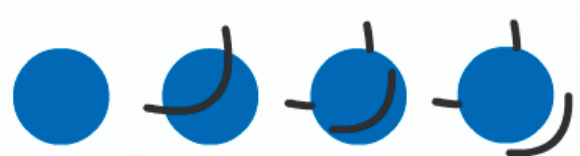
Gli oggetti di base sono forme le cui caratteristiche possono essere regolate nella finestra di ispezione Proprietà. Potete controllare in modo preciso le dimensioni, il raggio dell'angolo e altre proprietà della forma in qualsiasi momento dopo averla creata senza doverla ridisegnare da capo.

Sono disponibili due tipi di forme di base: rettangolo e ovale.

1. Selezionate lo strumento rettangolo di base  o Ovale di base  nel pannello Strumenti.
2. Disegnate sullo stage.

Sovrapposizione di forme

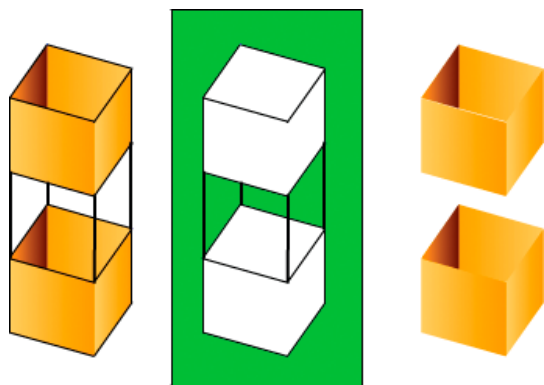
Quando disegnate una linea su un'altra linea o su una forma colorata in modalità Disegno unione, le linee sovrapposte vengono suddivise in segmenti in corrispondenza dei punti di intersezione. Potete utilizzare lo strumento Selezione per selezionare, spostare e rimodellare i singoli segmenti.



Un riempimento, un riempimento attraversato da una linea e i tre segmenti creati dalla suddivisione della linea.

Quando disegnate sopra forme e linee, la porzione sottostante viene sostituita da ciò che è sovrastante. Parti con lo stesso colore vengono unite. Parti di colore diverso rimangono distinte. Potete utilizzare queste funzioni per creare maschere, ritagli e altre immagini in negativo. Ad esempio, il

ritaglio illustrato di seguito è stato creato spostando l'immagine dell'aquilone separata sulla forma di colore verde, deselegionando l'aquilone e quindi rimuovendo dalla forma di colore verde le aree occupate dall'aquilone.



Creazione di un ritaglio con l'immagine di un aquilone.

Per evitare di alterare inavvertitamente le forme e le linee sovrapponendole, potete raggrupparle o separarle usando i livelli.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disegno di modelli con lo strumento di disegno Decorazione

[Applicare l'effetto Pennello simmetria](#)
[Applicare l'effetto Riempimento griglia](#)
[Applicare l'effetto Riempimento a rampicante](#)
[Applicare l'effetto Sistema particellare](#)
[Applicare l'effetto Pennello 3D](#)
[Applicare l'effetto Pennello edificio](#)
[Applicare l'effetto Pennello decorato](#)
[Applicare l'effetto Animazione fuoco](#)
[Applicare l'effetto Pennello fiamma](#)
[Applicare l'effetto Pennello fiore](#)
[Applicare l'effetto Pennello lampo](#)
[Applicare l'effetto Animazione fumo](#)
[Applicare l'effetto Pennello albero](#)

Lo strumento di disegno Decorazione permette di creare forme geometriche e motivi di elevata complessità. Gli strumenti di disegno Decorazione utilizzano dei calcoli algoritmici noti come *disegno procedurale*.

Video ed esercitazioni

- Video: [Using the decorative drawing tools \(5:36\)](#)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco tool \(22:00\)](#)
- Video: [Using the Deco tool](#) (Lunghezza = 4:28, Peachpit.com)
- Jonathan Duran ha scritto un articolo approfondito dal titolo "Using the Deco tool and Spray Brush for creating complex, geometric patterns in Flash" (Uso dello strumento Decorazione e del pennello Spray per creare motivi geometrici complessi in Flash", disponibile all'indirizzo www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html).

Applicare l'effetto Pennello simmetria

[Torna all'inizio](#)

Usate l'effetto Pennello simmetria per disporre i simboli simmetricamente intorno a un punto centrale. Quando disegnate i simboli sullo stage, viene visualizzata una serie di maniglie, che potete utilizzare per controllare la simmetria aumentando il numero di simboli, aggiungendo ulteriori simmetrie o modificando l'effetto.

Utilizzate l'effetto Pennello simmetria per creare elementi dell'interfaccia utente circolari (ad esempio, un orologio analogico o un tachimetro) e pattern di vortici. Il simbolo predefinito dell'effetto Pennello simmetria è una forma di rettangolo nera senza tratto, di 25 x 25 pixel.

1. Selezionate lo strumento Disegno decorativo e quindi selezionate Pennello simmetria dal menu Effetto di disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà dello strumento Disegno decorativo, selezionate un colore di riempimento da utilizzare per la forma di rettangolo predefinita. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo personalizzato dalla libreria.

Potete utilizzare qualsiasi clip filmato o simbolo grafico della libreria con l'effetto Pennello simmetria. Queste particelle basate su simboli garantiscono un significativo controllo creativo sulle immagini create.

3. Le opzioni avanzate del Pennello simmetria sono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando selezionate Pennello simmetria dal menu a comparsa Effetto di disegno della finestra di ispezione Proprietà.

Ruota intorno Ruota le forme nella simmetria attorno a un punto fisso che specificate. Il punto di riferimento predefinito è il punto centrale della simmetria. Per ruotare l'oggetto attorno al punto centrale, trascinatelo con un movimento circolare.

Rifletti attraverso la linea Riflette le forme a uguale distanza in base a una linea invisibile che specificate.

Rifletti attraverso il punto Inserisce due forme a uguale distanza attorno a un punto fisso che specificate.

Traslazione griglia Crea una griglia utilizzando le forme nell'effetto Simmetria che disegnate. A ogni clic dello strumento Disegno decorativo sullo stage viene creata una griglia di forme. Modificate l'altezza e la larghezza di queste forme utilizzando le coordinate X e Y definite dalle maniglie del Pennello simmetria.

Verifica collisioni Impedisce che le forme presenti nell'effetto Simmetria che state disegnando entrino in collisione le une con le altre, a prescindere da quanto aumentate il numero di istanze all'interno dell'effetto Simmetria. Deselezionate questa opzione per far sovrapporre le forme nell'effetto Simmetria.

4. Fate clic sullo stage nel punto in cui desiderate che venga visualizzata l'immagine del Pennello simmetria.
5. Utilizzate le maniglie del Pennello simmetria per modificare la dimensione della simmetria e il numero di istanze di simboli.

Applicare l'effetto Riempimento griglia

L'effetto Riempimento griglia consente di riempire lo stage, un simbolo o un'area chiusa con un simbolo della libreria. Dopo il disegno del Riempimento griglia sullo stage, se il simbolo con riempimento viene spostato o ridimensionato, il Riempimento griglia si sposta o si ridimensiona di conseguenza.

Usate l'effetto Riempimento griglia per creare una scacchiera, uno sfondo a mosaico o un'area o una forma con un pattern personalizzato. Il simbolo predefinito per l'effetto Simmetria è una forma di rettangolo nera senza tratto, 25 x 25 pixel.

1. Selezionate lo strumento Disegno decorativo e quindi selezionate Riempimento griglia dal menu Effetto di disegno nella finestra di ispezione Proprietà.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate un colore di riempimento per la forma di rettangolo predefinita. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo personalizzato dalla libreria.

Potete utilizzare fino a 4 clip filmato o simboli grafici della libreria con l'effetto Riempimento griglia. I simboli si alternano mentre Flash riempie la griglia.

3. Scegliete un layout per il riempimento griglia. Sono disponibili 3 opzioni per il layout.

Pattern a tessere I simboli vengono disposti in un semplice schema a griglia.

Pattern a mattoni I simboli vengono disposti in uno schema a griglia con offset orizzontale.

Pattern pavimento I simboli vengono disposti in uno schema a griglia con offset verticale.

4. Per consentire al riempimento di sovrapporsi al bordo del simbolo, della forma o dello stage che funge da contenitore, selezionate l'opzione Colora oltre il bordo.

5. Per consentire la distribuzione casuale dei simboli nella griglia, selezionate l'opzione Ordine casuale.

6. Potete specificare la spaziatura orizzontale e verticale e la scala della forma di riempimento. Dopo l'applicazione dell'effetto Riempimento griglia, non potete cambiare le opzioni avanzate nella finestra di ispezione Proprietà per modificare il pattern di riempimento.

Spaziatura orizzontale Specifica la distanza orizzontale in pixel tra i simboli utilizzati nel riempimento della griglia.

Spaziatura verticale Specifica la distanza verticale in pixel tra i simboli utilizzati nel riempimento della griglia.

Scala pattern Ingrandisce o restringe i simboli in senso orizzontale (lungo l'asse X) e verticale (lungo l'asse Y).

7. Fate clic sullo stage o all'interno della forma o del simbolo in cui desiderate visualizzare il Riempimento griglia.

Applicare l'effetto Riempimento a rampicante

L'effetto Riempimento a rampicante consente di riempire lo stage, un simbolo o un'area chiusa con un pattern a rampicante. Potete sostituire le foglie e i fiori con un'immagine personalizzata selezionando simboli dalla libreria. Il pattern risultante è contenuto in un clip filmato che a sua volta contiene i simboli che costituiscono il pattern.

1. Selezionate lo strumento Disegno decorativo e quindi selezionate Riempimento a rampicante dal menu Effetto di disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà dello strumento Disegno decorativo selezionate un colore di riempimento per le forme predefinite dei fiori e delle foglie. In alternativa, fate clic su Modifica per selezionare un simbolo predefinito dalla libreria e sostituire uno o entrambi i simboli delle foglie e dei fiori.

Potete utilizzare qualsiasi clip filmato o simbolo grafico della libreria per sostituire i simboli predefiniti dei fiori e delle foglie con l'effetto Riempimento a rampicante.

3. Potete specificare la spaziatura orizzontale e verticale e la scala della forma di riempimento. Dopo l'applicazione dell'effetto Riempimento a rampicante, non potete cambiare le opzioni avanzate nella finestra di ispezione Proprietà per modificare il pattern di riempimento.

Angolo ramo Specifica l'angolo del pattern del ramo.

Colore ramo Specifica quale colore utilizzare per il ramo.

Scala pattern Eseguire la scala di un oggetto significa ingrandirlo o ridurlo orizzontalmente (lungo l'asse x) e verticalmente (lungo l'asse y).

Lunghezza segmento Specifica la lunghezza dei segmenti tra i nodi delle foglie e dei fiori.

Anima pattern Specifica che ogni iterazione dell'effetto viene disegnata in un nuovo fotogramma nella linea temporale. Questa opzione crea una sequenza animata fotogramma per fotogramma del pattern dei fiori mentre viene disegnato.

Passaggio fotogramma Specifica il numero di fotogrammi al secondo dell'effetto che disegnatte.

4. Fate clic sullo stage o all'interno della forma o del simbolo in cui desiderate visualizzare il Riempimento griglia.

Applicare l'effetto Sistema particellare

Utilizzando l'effetto Sistema particellare, potete creare animazioni di particelle con fuoco, acqua, bolle e altri effetti.

Per utilizzare l'effetto Sistema particellare:

1. Selezionate lo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Impostate le proprietà per l'effetto nel pannello Proprietà.
3. Fate clic sullo stage nel punto in cui desiderate che venga visualizzato l'effetto.

Flash crea un'animazione fotogramma per fotogramma dell'effetto particellare in base alle proprietà che avete impostato. Le particelle generate sullo stage sono contenute in un gruppo in ciascun fotogramma dell'animazione.

L'effetto Sistema particellare ha le proprietà seguenti:

Particella 1 Questo è il primo dei due simboli che potete assegnare per utilizzarli come particelle. Se non specificate un simbolo, viene utilizzato un quadratino nero. Scegliendo una grafica adeguata, potete generare effetti realistici e interessanti.

Particella 2 Questo è il secondo simbolo che potete assegnare come particella.

Lunghezza totale La durata dell'animazione in fotogrammi, a partire dal fotogramma corrente.

Generazione particelle Il numero di fotogrammi in cui le particelle vengono generate. Se il numero di fotogrammi è inferiore alla proprietà Lunghezza totale, lo strumento cessa di creare nuove particelle nei fotogrammi rimanenti, ma le particelle già generate continuano a essere animate.

Frequenza per fotogramma Il numero di particelle generate per fotogramma.

Durata Il numero di fotogrammi durante i quali una singola particella rimane visibile sullo stage.

Velocità iniziale La velocità con cui si muove ogni particella all'inizio della propria durata. Viene espressa in pixel per fotogramma.

Dimensione iniziale La dimensione di ogni particella all'inizio della propria durata.

Direzione iniziale minima Il valore minimo delle possibili direzioni di movimento di ogni particella all'inizio della propria durata. Viene espresso in gradi. Zero corrisponde alla direzione verso l'alto, 90 a destra, 180 in basso, 270 a sinistra e 360 di nuovo verso l'alto. Sono ammessi anche i numeri negativi.

Direzione iniziale massima Il valore massimo delle possibili direzioni di movimento di ogni particella all'inizio della propria durata. Viene espresso in gradi. Zero corrisponde alla direzione verso l'alto, 90 a destra, 180 in basso, 270 a sinistra e 360 di nuovo verso l'alto. Sono ammessi anche i numeri negativi.

Gravità Quando questo numero è positivo, le particelle cambiano direzione andando verso il basso e la loro velocità aumenta, come se stessero cadendo. Se invece il valore è negativo, le particelle cambiano direzione andando verso l'alto.

Velocità di rotazione I gradi di rotazione da applicare a ciascuna particella per ogni fotogramma.

Applicare l'effetto Pennello 3D

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello 3D permette di disegnare più istanze di un simbolo sullo stage, con una prospettiva 3D. Flash crea la prospettiva 3D riducendo le dimensioni dei simboli verso la parte alta dello stage (lo sfondo) e aumentandole vicino alla parte bassa (il primo piano). I simboli più vicini alla parte bassa dello stage vengono disegnati sopra quelli più prossimi alla parte alta, indipendentemente dall'ordine nel quale sono stati aggiunti.

Potete includere da 1 a 4 simboli nel motivo di disegno. Ciascuna istanza di simbolo che appare sullo stage è nel proprio gruppo. Potete disegnare direttamente sullo stage oppure all'interno di una forma o di un simbolo. Se il primo clic del pennello 3D avviene all'interno di una forma, il pennello 3D è attivo solo dentro quella forma.

Per utilizzare l'effetto Pennello 3D:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Pennello 3D dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Selezionate da 1 a 4 simboli da includere nel motivo di disegno.
4. Impostate le altre proprietà per l'effetto nella finestra di ispezione Proprietà. Verificate che la proprietà Prospettiva sia selezionata, per poter creare un effetto 3D.
5. Trascinate il puntatore sullo stage per iniziare a disegnare. Spostate il cursore verso la parte alta dello stage per disegnare istanze più piccole. Spostate il cursore verso la parte bassa dello stage per disegnare istanze più grandi.

L'effetto Pennello 3D ha le proprietà seguenti:

Oggetti massimi Il numero massimo di oggetti da disegnare.

Area spray La distanza massima dal cursore alla quale le istanze vengono disegnate.

Prospettiva Consente di attivare e disattivare l'effetto 3D. Per disegnare istanze di dimensioni uniformi, deselezionate questa opzione.

Scala distanza Questa proprietà determina l'intensità dell'effetto prospettiva 3D. Aumentate il valore se volete incrementare il ridimensionamento determinato dallo spostamento del cursore verso l'alto o verso il basso.

Raggio di scala casuale Questa proprietà consente di determinare casualmente il ridimensionamento per ciascuna istanza. Aumentate il valore se volete incrementare la gamma di valori di ridimensionamento che possono essere applicati a ciascuna istanza.

Raggio di rotazione casuale Questa proprietà consente di determinare casualmente la rotazione per ciascuna istanza. Aumentate il valore se volete incrementare la rotazione massima possibile per ciascuna istanza.

[Torna all'inizio](#)

Applicare l'effetto Pennello edificio

L'effetto Pennello edificio permette di disegnare edifici sullo stage. L'aspetto degli edifici dipende dai valori che scegliete per le varie proprietà disponibili.

Per disegnare un edificio sullo stage:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'effetto Pennello edificio dal menu Effetto disegno.
3. Impostate le proprietà dell'effetto Pennello edificio.
4. A partire dal punto in cui volete che venga a trovarsi la base dell'edificio, trascinate il cursore verticalmente fino a raggiungere l'altezza che dovrà avere l'edificio finito.

L'effetto Pennello edificio ha le proprietà seguenti:

Tipo di edificio Lo stile dell'edificio da creare.

Dimensione edificio La larghezza dell'edificio. Più alto è il valore, più largo è l'edificio.

Applicare l'effetto Pennello decorato

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello decorato consente di disegnare linee decorative, ad esempio punteggiate, ondulate e di altro tipo. Fate varie prove con questo effetto per scoprire l'impostazione più adatta al progetto sul quale state lavorando.

Per utilizzare l'effetto Pennello decorato:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Impostate le proprietà per l'effetto nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Trascinate il cursore sullo stage.

L'effetto Pennello decorato crea una linea decorativa che segue il percorso del cursore.

L'effetto Pennello decorato ha le proprietà seguenti:

Stile linea Lo stile della linea da disegnare. Provate tutte le 20 opzioni disponibili per vedere i vari effetti.

Colore pattern Il colore della linea.

Dimensione pattern La dimensione del motivo selezionato.

Larghezza pattern La larghezza del motivo selezionato.

Applicare l'effetto Animazione fuoco

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Animazione fuoco crea un fuoco stilizzato fotogramma per fotogramma.

Per utilizzare l'effetto Animazione fuoco:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Animazione fuoco dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Animazione fuoco.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per creare l'animazione.

Flash aggiunge dei fotogrammi alla linea temporale mentre tenete premuto il pulsante del mouse.

Nella maggior parte delle situazioni, è meglio inserire l'animazione del fuoco in un simbolo distinto, ad esempio un simbolo di clip filmato.

L'effetto Animazione fuoco ha le proprietà seguenti:

Dimensione fuoco La larghezza e l'altezza delle fiamme. A un valore più alto corrispondono fiamme più grandi.

Velocità fuoco La velocità dell'animazione. Più alto è il valore, più veloce è il movimento delle fiamme.

Durata fuoco Il numero di fotogrammi creati nella linea temporale durante l'animazione.

Termina animazione Selezionate questa opzione per creare un'animazione di un fuoco che si spegne progressivamente anziché di un fuoco che continua ad ardere. Flash aggiunge altri fotogrammi dopo quelli creati in base all'impostazione Durata fuoco per creare l'effetto di spegnimento progressivo. Se volete creare un fuoco che brucia in continuazione, non selezionate questa opzione.

Colore fiamma Il colore delle punte delle fiamme.

Colore nucleo fiamma Il colore alla base delle fiamme.

Scintilla di fuoco Il numero di singole fiamme alla base del fuoco.

Applicare l'effetto Pennello fiamma

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello fiamma consente di disegnare delle fiamme sullo stage nel fotogramma corrente della linea temporale.

Per utilizzare l'effetto Pennello fiamma:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate Pennello fiamma dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello fiamma.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per disegnare le fiamme.

L'effetto Pennello fiamma ha le proprietà seguenti:

Dimensione fiamma La larghezza e l'altezza delle fiamme. A un valore più alto corrispondono fiamme più grandi.

Colore fiamma Il colore al centro delle fiamme. Mentre disegnate, il colore delle fiamme cambia da quello selezionato al nero.

Applicare l'effetto Pennello fiore

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello fiore consente di disegnare dei fiori stilizzati nel fotogramma corrente della linea temporale.

Per utilizzare l'effetto Pennello fiore:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate Pennello fiore dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Selezionate un fiore dal menu Tipo di fiore:
4. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello fiore.
5. Trascinate il puntatore sullo stage per disegnare i fiori.

L'effetto Pennello fiore ha le proprietà seguenti:

Colore fiore Il colore dei fiori.

Dimensione fiore La larghezza e l'altezza dei fiori. A un valore più alto corrispondono fiori più grandi.

Colore foglia Il colore delle foglie.

Dimensione foglia La larghezza e l'altezza delle foglie. A un valore più alto corrispondono foglie più grandi.

Colore frutto Il colore del frutto.

Ramo Selezionate questa opzione per disegnare dei rami, oltre ai fiori e alle foglie.

Colore ramo Il colore dei rami.

Applicare l'effetto Pennello lampo

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello lampo consente di creare dei fulmini. Potete anche creare lampi animati.

Per utilizzare l'effetto Pennello lampo:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Pennello lampo dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello lampo.
4. Trascinate il puntatore sullo stage. Flash disegna il lampo nella direzione di spostamento del mouse.

L'effetto Pennello lampo ha le proprietà seguenti:

Colore lampo Il colore del lampo.

Scala lampo La lunghezza del lampo.

Animazione Questa opzione permette di animare il lampo un fotogramma dopo l'altro. Flash aggiunge dei fotogrammi al livello corrente della linea temporale mentre il lampo viene disegnato.

Larghezza raggio Lo spessore del lampo nel punto di origine.

Complessità Il numero di ramificazioni di ogni ramo del lampo. Più alto è il valore, più ramificazioni avrà il lampo.

Applicare l'effetto Animazione fumo

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Animazione fumo crea un fumo stilizzato e animato su più fotogrammi.

Per utilizzare l'effetto Animazione fumo:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate l'effetto Animazione fumo dal menu Effetto disegno nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Animazione fumo.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per creare l'animazione.

Flash aggiunge dei fotogrammi alla linea temporale mentre tenete premuto il pulsante del mouse.

Nella maggior parte delle situazioni, è meglio inserire l'animazione del fumo in un simbolo distinto, ad esempio un simbolo di clip filmato.

L'effetto Animazione fumo ha le proprietà seguenti:

Dimensione fumo La larghezza e l'altezza del fumo. A un valore più alto corrispondono fiamme più grandi.

Velocità fumo La velocità dell'animazione. Più alto è il valore, più veloce è il movimento del fumo.

Durata fumo Il numero di fotogrammi creati nella linea temporale durante l'animazione.

Termina animazione Selezionate questa opzione per creare un'animazione di un fumo che si esaurisce progressivamente anziché di un fumo continuo. Flash aggiunge altri fotogrammi dopo quelli creati in base all'impostazione Durata fumo per creare l'effetto di spegnimento progressivo. Se volete creare un fumo continuo, non selezionate questa opzione.

Colore fumo Il colore del fumo.

Colore di sfondo Il colore di sfondo del fumo. Il fumo assume questo colore man mano che viene dissipato.

Applicare l'effetto Pennello albero

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Pennello albero consente di creare rapidamente disegni a forma di albero.

Per utilizzare l'effetto Pennello albero:

1. Fate clic sullo strumento Decorazione nel pannello Strumenti.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'effetto Pennello albero dal menu Effetto disegno.
3. Impostate le proprietà per l'effetto Pennello albero.
4. Trascinate il puntatore sullo stage per creare un albero.

Potete creare i rami grandi trascinando il cursore e quelli più piccoli tenendo fermo il cursore in un punto particolare.

Flash create i rami in gruppi sullo stage.

L'effetto Pennello albero ha le proprietà seguenti:

Stile albero Il tipo di albero da creare. Ogni stile di albero è basato sulla specie della pianta.

Scala albero Le dimensioni dell'albero. I valori devono essere compresi tra 75 e 100. A un valore più alto corrisponde un albero più grande.

Colore ramo Il colore dei rami dell'albero.

Colore foglia Il colore delle foglie.

Colore fiore/frutto Il colore dei fiori e dei frutti.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Preferenze di disegno

Impostazioni di disegno

Opzioni di contatto degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo

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

Impostazioni di disegno

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi selezionate Disegno.

2. Nella categoria Disegno, selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

Strumento Penna Consente di impostare le opzioni dello strumento Penna. Selezionate Mostra anteprima penna per visualizzare un'anteprima della linea che unisce l'ultimo punto su cui avete fatto clic e la posizione corrente del puntatore. Selezionate Mostra punti solidi per visualizzare i punti di controllo sotto forma di piccoli quadrati pieni anziché vuoti. Selezionate Mostra cursori precisi per visualizzare un cursore sotto forma di mirino anziché di icona dello strumento Penna quando utilizzate lo strumento Penna. Questa opzione consente di visualizzare più facilmente la destinazione esatta dei clic.

Collega linee Indica quanto distante deve essere l'estremità della linea che si sta tracciando da un segmento di una linea esistente affinché il punto finale si agganci al punto più vicino sull'altra linea. Questa impostazione controlla anche il riconoscimento orizzontale e verticale della linea, ossia con quale grado di approssimazione una linea deve essere disegnata orizzontalmente o verticalmente prima che Flash Professional la renda esattamente orizzontale o verticale. Quando l'opzione Aggancia agli oggetti è attivata, questa impostazione controlla quanto devono essere vicini gli oggetti per poter essere agganciati tra di loro.

Curve smussate Consente di specificare il grado di smussatura applicato alle linee curve disegnate con lo strumento Matita quando la modalità di disegno è impostata su Raddrizza o Attenua. È più facile rimodellare le curve smussate, mentre le curve più approssimate conservano una maggiore somiglianza con i tratti della linea originale.

Nota: potete inoltre smussare segmenti curvilinei esistenti utilizzando *Elabora > Forma > Attenua ed Elabora > Forma > Ottimizza*.

Riconosci linee Consente di definire il grado di precisione con cui è necessario disegnare un segmento con lo strumento Matita per fare in modo che Flash Professional lo riconosca come linea retta e lo trasformi di conseguenza. Se l'opzione Riconosci linee è disattivata mentre si disegna, potete raddrizzare successivamente le linee selezionando uno o più segmenti della linea e scegliendo *Elabora > Forma > Raddrizza*.

Riconosci forme Consente di definire il grado di precisione con cui è necessario disegnare cerchi, ovali, quadrati, rettangoli e archi a 90 e 180 gradi in modo che siano riconosciuti come forme geometriche e ridisegnati in modo accurato. Le opzioni disponibili sono Disattivato, Rigida, Normale e Tollerante. L'opzione Rigida richiede che la forma da disegnare sia il più possibile caratterizzata da linee rette; l'opzione Tollerante consente di accettare forme più approssimate che verranno ridisegnate in Flash. Se l'opzione Riconosci forme è disattivata mentre si disegna, potete raddrizzare successivamente le linee selezionando una o più forme (ad esempio segmenti di linee collegate) e selezionando *Elabora > Forma > Raddrizza*.

Precisione clic Consente di specificare quanto un elemento deve essere vicino al puntatore prima che Flash Professional lo riconosca.

Opzioni di contatto degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo

[Torna all'inizio](#)

Specificate le opzioni di sensibilità al contatto degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo quando create forme in modalità Disegno oggetto. Per impostazione predefinita, un oggetto viene selezionato solo quando è completamente circondato dal perimetro di selezione dello strumento. Se deselectionate questa opzione potete selezionare interi oggetti anche se sono racchiusi solo parzialmente dal riquadro di selezione degli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).

2. Nella categoria Generali, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se desiderate selezionare solo gli oggetti e i punti completamente racchiusi dal perimetro di selezione, deselectionate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto. I punti che si trovano all'interno dell'area di selezione verranno comunque selezionati.
- Per selezionare gli oggetti o i gruppi solo parzialmente racchiusi dal perimetro di selezione, selezionate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto.

Nota: gli strumenti Sottoselezione utilizzano la stessa impostazione sensibile al contatto.

Disegno con lo strumento Penna

Stati del disegno con lo strumento Penna
Disegnare linee rette con lo strumento Penna
Disegnare curve con lo strumento Penna
Aggiungere o modificare punti di ancoraggio
Regolare i punti di ancoraggio sui tracciati
Regolare i segmenti
Preferenze strumento Penna

Utilizzate lo strumento Penna per disegnare tracciati precisi come linee rette o curve smussate. Quando disegnate con lo strumento Penna, fate clic per creare punti su segmenti rettilinei e trascinate il puntatore per creare punti su segmenti curvilinei. Potete spostare segmenti rettilinei e curvilinei muovendo i punti sulla linea.

La seguente esercitazione video illustra come utilizzare lo strumento Penna in Flash Professional.

- [Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool \(10:55\)](#) (YouTube.com)

Stati del disegno con lo strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Penna fornisce indicazioni sullo stato attuale del disegno visualizzando puntatori diversi. I vari stati del disegno vengono indicati dai seguenti puntatori:

Puntatore del punto di ancoraggio iniziale  Il primo puntatore visualizzato quando si seleziona lo strumento Penna. Indica che facendo ulteriormente clic sullo stage verrà creato un punto di ancoraggio iniziale, che costituisce l'inizio di un nuovo tracciato (tutti i nuovi tracciati iniziano con un punto di ancoraggio iniziale). Eventuali tracciati di disegno esistenti verranno terminati.

Puntatore del punto di ancoraggio sequenziale  Indica che facendo ulteriormente clic verrà creato un punto di ancoraggio con una linea che lo collega al punto di ancoraggio precedente. Questo puntatore viene visualizzato durante la creazione di tutti i punti di ancoraggio definiti dall'utente tranne il punto di ancoraggio iniziale di un tracciato.

Puntatore di aggiunta di un punto di ancoraggio  Indica che facendo ulteriormente clic verrà aggiunto un punto di ancoraggio a un tracciato esistente. Per aggiungere un punto di ancoraggio è necessario selezionare il tracciato e lo strumento Penna non deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente. Il tracciato esistente viene ridisegnato in base al punto di ancoraggio aggiunto. Potete aggiungere un solo punto di ancoraggio alla volta.

Puntatore di eliminazione di un punto di ancoraggio  Indica che facendo ulteriormente clic su un tracciato esistente verrà eliminato un punto di ancoraggio. Per rimuovere un punto di ancoraggio, è necessario selezionare il tracciato con lo strumento Selezione e il puntatore deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente. Il tracciato esistente viene ridisegnato in base all'eliminazione del punto di ancoraggio. Potete rimuovere un solo punto di ancoraggio alla volta.

Puntatore di tracciato continuo  Consente di estendere un nuovo tracciato da un punto di ancoraggio esistente. Per attivare questo puntatore, il mouse deve trovarsi sopra un punto di ancoraggio esistente di un tracciato. Il puntatore è disponibile solo quando non state disegnando un tracciato. Il punto di ancoraggio non deve essere uno dei punti di ancoraggio terminali del tracciato; qualsiasi punto di ancoraggio può indicare la posizione di un tracciato continuo.

Puntatore di chiusura tracciato  Consente di chiudere il tracciato che state disegnando sul punto iniziale. È possibile chiudere solo il tracciato che state disegnando e il punto di ancoraggio esistente deve essere il punto di ancoraggio iniziale dello stesso tracciato. Il tracciato risultante non deve avere impostazioni di riempimento colore specificate applicate alla forma chiusa; il colore di riempimento deve essere applicato separatamente.

Puntatore di unione di tracciati  È simile allo strumento Chiudi tracciato, tranne per il fatto che il mouse non deve trovarsi sopra il punto di ancoraggio iniziale dello stesso tracciato. Il puntatore deve trovarsi sopra uno dei punti terminali di un tracciato esclusivo. Il segmento può essere selezionato o meno.

Nota: l'unione di tracciati può portare o meno alla creazione di una forma chiusa.

Puntatore di chiusura di maniglie di curve Bézier  Viene visualizzato quando il mouse si trova sopra un punto di ancoraggio in cui vengono visualizzate maniglie di curve Bézier. Facendo clic con il mouse, le maniglie delle curve di Bézier vengono chiuse; in questo modo il tracciato curvo attraverso il punto di ancoraggio torna ai segmenti rettilinei.

Puntatore di conversione del punto di ancoraggio  Consente di convertire un punto d'angolo senza linee di direzione in un punto d'angolo con linee di direzione indipendenti. Per abilitare il puntatore di conversione del punto di ancoraggio, utilizzate il tasto Maiusc + C per passare allo strumento Penna.

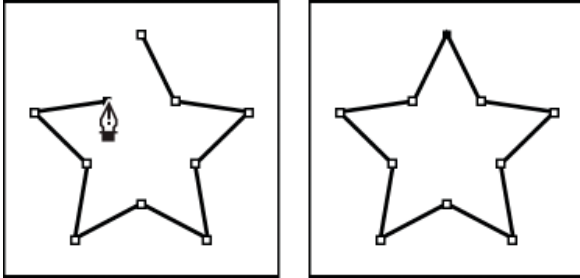
Per un'esercitazione video sullo strumento Penna, vedete www.adobe.com/go/vid0120_it.

Disegnare linee rette con lo strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

Il tracciato più semplice da disegnare con lo strumento Penna è una linea retta, realizzata facendo clic con lo strumento due volte per creare i due punti di ancoraggio. Continuando a fare clic, create un tracciato composto di segmenti retti collegati mediante punti d'angolo.

1. Selezionate lo strumento Penna .
2. Posizionate la penna nel punto in cui deve iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio. Se vengono visualizzate linee di direzione, significa che lo strumento Penna è stato erroneamente trascinato; selezionate Modifica > Annulla e fate di nuovo clic.
Nota: il primo segmento disegnato non è visibile fino a quando non fate clic su un secondo punto di ancoraggio (a meno che non abbiate selezionato l'opzione *Mostra anteprima penna* nella categoria *Disegno* della finestra di dialogo *Preferenze*).
3. Fate di nuovo clic sul punto in cui desiderate che finisca il segmento (tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per vincolare l'angolo del segmento a un multiplo di 45°).
4. Continuate a fare clic per impostare i punti di ancoraggio per altri segmenti retti.



Segmenti retti creati facendo clic con lo strumento penna

5. Per completare il tracciato come forma aperta o chiusa, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per completare un tracciato aperto, fate doppio clic sull'ultimo punto, fate clic sullo strumento Penna nel pannello Strumenti, oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh) su un punto qualsiasi fuori dal tracciato.
 - Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento Penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, viene visualizzato un cerchietto accanto allo strumento Penna . Per chiudere il tracciato, fate clic o trascinate.
 - Per completare la forma così com'è, selezionate Modifica > Deseleziona tutto oppure selezionate uno strumento diverso nel pannello Strumenti.

Disegnare curve con lo strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

Per creare una curva, aggiungete un punto di ancoraggio dove una curva cambia direzione e trascinate le linee di direzione che modellano la curva. La lunghezza e l'inclinazione delle linee di direzione determinano la forma della curva.

Le curve risultano più facili da modificare e più veloci da visualizzare e stampare se sono disegnate con il minor numero possibile di punti di ancoraggio. Troppi punti di ancoraggio possono inoltre provocare irregolarità indesiderate in una curva. Disegnate punti di ancoraggio ben distanziati tra loro e provate a cambiare la forma delle curve regolando lunghezza e angolazione delle linee di direzione.

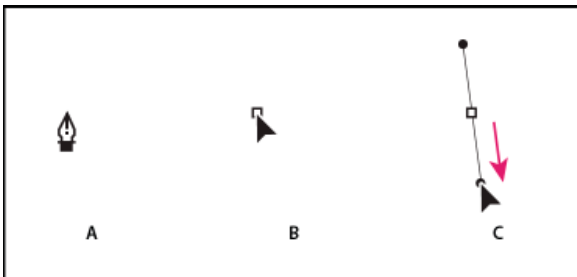
1. Selezionate lo strumento Penna .
2. Posizionate lo strumento Penna sul punto in cui deve iniziare la curva e tenete premuto il pulsante del mouse.

Viene visualizzato il primo punto di ancoraggio e il puntatore della penna assume la forma di una freccia (in Photoshop, il puntatore cambia solo dopo avere iniziato il trascinamento).

3. Trascinate per impostare l'inclinazione della curva che state creando, quindi rilasciate il pulsante del mouse.

In generale, prolungate la linea di direzione di circa un terzo della distanza che la separa dal punto di ancoraggio successivo (potrete regolare successivamente uno o entrambi i lati delle linee di direzione).

Tenete premuto Maiusc per misurare in multipli di 45°.

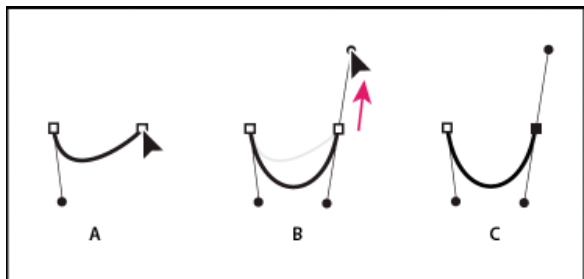


Disegnare il primo punto di una curva

A. Posizionare lo strumento Penna B. Iniziare il trascinamento (con il pulsante del mouse premuto) C. Trascinate per estendere le linee di direzione.

4. Posizionate lo strumento Penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

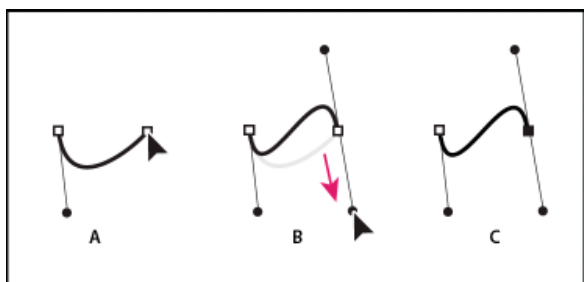
- Per creare una curva a forma di C, effettuate il trascinamento in direzione opposta alla linea di direzione precedente e rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare il secondo punto in una curva

A. Iniziare a trascinare il secondo punto curva **B.** Trascinate nella direzione opposta alla linea di direzione precedente per creare una curva a C **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse.

- Per creare una curva a forma di S, effettuate il trascinamento nella stessa direzione della linea di direzione precedente e rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare una curva a S

A. Iniziare a trascinare un nuovo punto curva **B.** Trascinate nella stessa direzione della linea di direzione precedente per creare una curva a S **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse.

5. Per creare una serie di curve smussate, continuate a trascinare lo strumento Penna da punti diversi. Posizionate punti di ancoraggio all'inizio e alla fine di ogni curva, non sulla sua punta.

 Per separare le linee di direzione di un pulsante di ancoraggio, premete **Alt** (Windows) o **Opzione** (Macintosh) e trascinate le linee di direzione.

6. Per completare il tracciato, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento Penna sul primo punto di ancoraggio (vuoto). Quando il puntatore è posizionato correttamente, appare un cerchietto accanto allo strumento Penna . Per chiudere il tracciato, fate clic o trascinate.
- Per lasciare il tracciato aperto, premete **Ctrl** (Windows) o **Comando** (Macintosh) in un punto qualsiasi lontano da tutti gli oggetti, selezionate uno strumento diverso e selezionate **Modifica > Deseleziona tutto**.

Aggiungere o modificare punti di ancoraggio

[Torna all'inizio](#)

Aggiungendo ulteriori punti di ancoraggio potete controllare meglio il tracciato o estendere un tracciato aperto. Tuttavia può essere una buona idea non aggiungere più punti del dovuto. Un tracciato con meno punti è più facile da modificare, visualizzare e stampare. Per ridurre la complessità di un tracciato, eliminate i punti non necessari.

La casella degli strumenti contiene tre strumenti per l'aggiunta o l'eliminazione di punti: lo strumento Penna , lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio  e lo strumento Elimina punto di ancoraggio .

Per impostazione predefinita, lo strumento Penna si trasforma nello strumento Aggiungi punto di ancoraggio se lo si posiziona sopra un tracciato selezionato, oppure nello strumento Elimina punto di ancoraggio se lo si posiziona sopra un punto di ancoraggio.

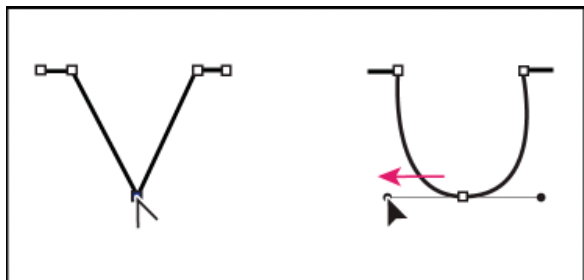
Nota: non utilizzate i tasti ritorno unitario, **Backspace** e **Canc** o i comandi **Modifica > Taglia** o **Modifica > Cancella** per eliminare i punti di ancoraggio; con questi tasti e comandi vengono eliminati il punto e i segmenti di linea che collegano a tale punto.

1. Selezionate il tracciato da modificare.
2. Fate clic con il pulsante del mouse sullo strumento Penna  e tenetelo premuto, quindi selezionate lo strumento Penna , lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio  o lo strumento Elimina punto di ancoraggio .
3. Per aggiungere un punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un segmento del tracciato e fate clic. Per eliminare un punto di ancoraggio, posizionate il puntatore su un punto di ancoraggio e fate clic.

Regolare i punti di ancoraggio sui tracciati

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

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



Trascinamento di un punto di direzione da un punto d'angolo per creare un punto smussato.

Spostare o aggiungere i punti di ancoraggio

- Per spostare un punto di ancoraggio, trascinatelo utilizzando lo strumento Sottoselezione .
- Per spostare leggermente uno o più punti di ancoraggio, selezionate il punto o i punti di ancoraggio con lo strumento Sottoselezione e utilizzate i tasti freccia per spostare il punto o i punti. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più punti.
- Per aggiungere un punto di ancoraggio, fate clic su un segmento di linea con lo strumento Penna. Un segno più (+) viene visualizzato accanto allo strumento Penna  se è possibile aggiungere un punto di ancoraggio al segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fate clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi aggiungete un punto di ancoraggio.

Eliminare i punti di ancoraggio

L'eliminazione di punti di ancoraggio superflui su un tracciato curvilineo ottimizza la curva e riduce le dimensioni del file SWF risultante.

- Per eliminare un punto d'angolo, fate clic una volta sul punto utilizzando lo strumento Penna. Un segno meno (-) viene visualizzato accanto allo strumento Penna se è possibile eliminare un punto di ancoraggio dal segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fate clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi eliminate il punto di ancoraggio.
- Per eliminare un punto curva, fate clic una volta sul punto utilizzando lo strumento Penna. Un segno meno (-) viene visualizzato accanto allo strumento Penna se è possibile eliminare un punto di ancoraggio dal segmento della linea selezionato. Se il segmento non è ancora stato selezionato, fate clic su di esso con lo strumento Penna per selezionarlo, quindi eliminate il punto d'angolo. Fate clic una sola volta per convertire il punto in un punto d'angolo, quindi fate clic ancora una volta per eliminare il punto.

Convertire segmenti da rettilinei a curvilinei

Per convertire i segmenti di una linea da rettilinei a curvilinei, convertite i punti d'angolo in punti curva. Potete anche eseguire l'operazione inversa.

- Per convertire un punto d'angolo in un punto curva, utilizzate lo strumento Sottoselezione per selezionare il punto, quindi trascinatelo tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per posizionare le maniglie tangenti.
- Per convertire un punto curva in un punto d'angolo, fate clic sul punto con lo strumento Penna. Il marcatore ^ accanto al puntatore  indica quando si trova sopra il punto curva.

Regolare i segmenti

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

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

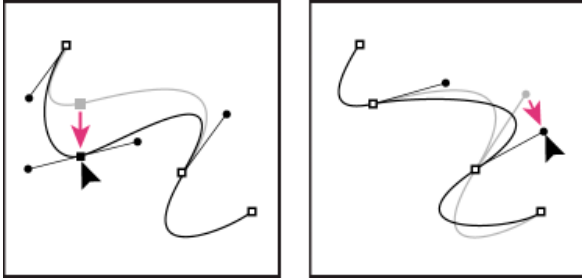
- Per regolare un segmento rettilineo, selezionate lo strumento Sottoselezione  e selezionate un segmento rettilineo. Usare lo strumento Sottoselezione per trascinare in una nuova posizione un punto di ancoraggio sul segmento.
- Per regolare un segmento curvo, selezionate lo strumento Sottoselezione e trascinate il segmento.

Nota: quando fate clic sul tracciato, in Flash Professional vengono visualizzati i punti di ancoraggio. L'adattamento di un segmento con lo strumento Sottoselezione potrebbe aggiungere punti al tracciato.

- Per eliminare punti o maniglie tangenti su una curva, selezionate lo strumento Sottoselezione e quindi un punto di ancoraggio su un

segmento curvo.

- Per modificare la forma della curva su una delle due estremità del punto di ancoraggio, trascinate il punto di ancoraggio o la maniglia tangente. Per vincolare la curva a multipli di 45°, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc. Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per trascinare le maniglie tangenti singolarmente.



Trascinate il punto di ancoraggio o il punto di direzione.

Preferenze strumento Penna

[Torna all'inizio](#)

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

1. Selezionate lo strumento Penna , quindi selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Nell'elenco Categoria selezionate Disegno.
3. Impostate le seguenti opzioni per lo strumento Penna:

Mostra anteprima Penna Consente di visualizzare un'anteprima dei segmenti della linea mentre si disegna. Viene visualizzata un'anteprima del segmento della linea mentre si sposta il puntatore sullo stage prima che si faccia clic per creare il punto finale del segmento. Se questa opzione non è selezionata, un segmento di linea non viene visualizzato fino a che non create il punto finale.

Mostra punti solidi Consente di visualizzare i punti di ancoraggio selezionati come punti vuoti e quelli deselezionati come punti solidi. Se questa opzione non è selezionata, i punti di ancoraggio selezionati sono solidi e quelli deselezionati sono vuoti.

Mostra puntatori precisi Consente di specificare che il puntatore dello strumento Penna deve essere visualizzato come mirino anziché come icona predefinita dello strumento Penna, così da consentire un posizionamento più accurato delle linee. Deselezionate questa opzione per visualizzare l'icona predefinita dello strumento Penna.

Nota: per passare dal mirino all'icona predefinita dello strumento Penna e viceversa, premete Bloc Maiusc.

4. Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Regolare il colore di un tratto e di un riempimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Trova e sostituisci in Flash

Informazioni su Trova e sostituisci

Trovare e sostituire il testo

Cercare e sostituire caratteri

Cercare e sostituire colori

Cercare e sostituire simboli

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

Informazioni su Trova e sostituisci

[Torna all'inizio](#)

La funzione Trova e sostituisci consente di effettuare le seguenti operazioni:

- Cercare una stringa di testo, un carattere, un colore, un simbolo, un file audio, un file video o un file bitmap importato.
- Sostituire l'elemento specificato con un altro elemento dello stesso tipo. Le opzioni della finestra di dialogo Trova e sostituisci variano a seconda del tipo di elemento selezionato per la ricerca.
- Trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella scena corrente.
- Cercare l'occorrenza successiva o tutte le occorrenze di un elemento e sostituire l'occorrenza corrente o tutte le occorrenze.

Nota: in un documento basato su schermate, potete trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella schermata corrente, ma non potete utilizzare le scene.

L'opzione Modifica dal vivo consente di modificare l'elemento specificato direttamente nello stage. Se utilizzate Modifica dal vivo durante la ricerca di un simbolo, Flash Professional apre il simbolo in modalità di modifica in posizione.

Il registro di Trova e sostituisci nella parte inferiore della finestra di dialogo Trova e sostituisci visualizza la posizione, il nome e il tipo degli elementi da cercare.

Trovare e sostituire il testo

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Testo dal menu a comparsa Per.
3. Nella casella Testo, immettete il testo da trovare.
4. Nella casella Sostituisci con, immettete il testo da utilizzare per sostituire il testo esistente.
5. Selezionate le opzioni di ricerca del testo:

Parola intera Cerca la stringa di testo specificata solo come parola intera delimitata da spazi, virgolette o marcatori simili. Se Parola intera è deselezionato, potete cercare il testo specificato come parte di un'altra parola. Ad esempio, se Parola intera non è selezionato, la ricerca di *posta* produrrà come risultato le parole *imposta*, *postazione* e così via.

Maiuscole/minuscole Cerca un testo in cui l'uso delle maiuscole o delle minuscole corrisponde esattamente a quello del testo specificato per la ricerca.

Espressioni regolari Cerca un testo nelle espressioni regolari di ActionScript. Un'espressione è qualsiasi istruzione che Flash Professional è in grado di interpretare e che restituisce un valore.

Contenuto dei campi testo Esegue la ricerca nel contenuto di un campo di testo.

Fotogrammi/livelli/parametri Esegue la ricerca nelle etichette di fotogrammi, nei nomi di livelli, nei nomi di scene e nei parametri di componenti.

Stringhe di ActionScript Esegue la ricerca nelle stringhe (testo compreso tra virgolette) di ActionScript all'interno del documento o della scena (ma non nei file ActionScript esterni).

ActionScript Esegue la ricerca di tutti gli elementi ActionScript, compreso il codice e le stringhe.

6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del testo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.

Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 7.

7. Per cercare un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del testo specificato.
- Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del testo specificato.

8. Per sostituire un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del testo specificato.
- Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del testo specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire caratteri

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Carattere dal menu a comparsa Per, quindi effettuate la selezione tra le opzioni seguenti:
 - Per eseguire la ricerca in base al nome del carattere, selezionate Nome carattere, quindi selezionate un carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome di carattere nella casella. Se Nome carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i caratteri presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base al formato del carattere, selezionate Formato carattere, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i formati di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base alle dimensioni del carattere, selezionate Dimensione carattere, quindi selezionate i valori massimo e minimo per le dimensioni del carattere, in modo da indicare l'intervallo di ricerca. Se Dimensione carattere non è selezionato, vengono cercate tutte le dimensioni di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per sostituire il carattere specificato con un altro nome di carattere, selezionate Nome carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un nome di carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome nella casella. Se Nome carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il nome di carattere corrente rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con un diverso formato di carattere, selezionate Formato carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il formato corrente del carattere specificato rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con altre dimensioni di carattere, selezionate Dimensione carattere sotto Sostituisci con, quindi immettete i valori minimo e massimo per le dimensioni del carattere. Se Dimensione carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, le dimensioni correnti del carattere specificate rimangono invariate.
3. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del carattere specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 4.
4. Per cercare un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del carattere specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del carattere specificato.
5. Per sostituire un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del carattere specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del carattere specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire colori

Non è possibile cercare e sostituire i colori negli oggetti raggruppati.

Nota: per cercare e sostituire i colori in un'immagine GIF o JPEG all'interno di un documento Flash Professional, modificare il file grafico in un'applicazione di modifica delle immagini.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Colore dal menu a comparsa Per.
3. Per cercare un colore, fate clic sul controllo Colore ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.
4. Per selezionare il colore da sostituire al colore specificato, fate clic sul controllo Colore sotto Sostituisci con ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.

5. Per specificare quale occorrenza del colore deve essere cercata e sostituita, selezionate l'opzione Riempimenti, Tratti o Testo oppure una combinazione di queste opzioni.
6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del colore specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
7. Trovate un colore.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del colore specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del colore specificato.
8. Sostituire un colore.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del colore specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del colore specificato.

Cercare e sostituire simboli

[Torna all'inizio](#)

Per cercare e sostituire i simboli, eseguite la ricerca in base al nome. Potete sostituire un simbolo con un altro simbolo di qualsiasi tipo: clip filmato, pulsante o simbolo grafico.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Simbolo dal menu a comparsa Per.
3. In Nome, selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. In Nome, sotto Sostituisci con, selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del simbolo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Per trovare un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del simbolo specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del simbolo specificato.
7. Per sostituire un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del simbolo specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del simbolo specificato.

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Audio, Video o Bitmap dal menu a comparsa Per.
3. Per Nome, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. Per Nome, sotto Sostituisci con, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del file audio, video o bitmap specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Trovate un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.
7. Sostituite un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Bitmap importate e Flash

Operazioni con bitmap importate

Impostare le proprietà delle bitmap

Importare una bitmap in fase di runtime

Applicare una bitmap come riempimento

Modifica di bitmap con un editor esterno

Divisione di una bitmap e creazione di un riempimento bitmap

Operazioni con bitmap importate

[Torna all'inizio](#)

Quando importate una bitmap in Flash Professional, potete elaborarla e usarla nel documento Flash Professional in diversi modi.

Se il documento Flash Professional visualizza una bitmap importata con dimensioni superiori a quelle originali, l'immagine potrebbe risultare distorta. Per accertarvi che l'immagine visualizzata sia corretta, visualizzate l'anteprima delle bitmap importate.

Quando si seleziona una bitmap sullo stage, nella finestra di ispezione Proprietà viene visualizzato il nome del simbolo della bitmap, le dimensioni in pixel e la posizione sullo stage. Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, potete scambiare un'istanza della bitmap, vale a dire sostituirla con l'istanza di un'altra bitmap contenuta nel documento corrente.

La seguente esercitazione video (in inglese) descrive l'uso delle bitmap in Flash Professional:

- [Working with bitmap graphics \(0:56\)](#)

Visualizzare la finestra di ispezione Proprietà con le proprietà delle bitmap

1. Selezionate un'istanza della bitmap sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.

Sostituire l'istanza di una bitmap con l'istanza di un'altra bitmap

1. Selezionate l'istanza di una bitmap sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà e fate clic su Scambia.
3. Selezionate una bitmap con cui sostituire quella attualmente assegnata all'istanza.

Impostare le proprietà delle bitmap

[Torna all'inizio](#)

Potete applicare l'antialiasing a una bitmap per attenuare i bordi dell'immagine. Inoltre, potete selezionare un'opzione di compressione per ridurre la dimensione del file bitmap e modificare il formato del file per la visualizzazione sul Web.

1. Selezionate una bitmap nel pannello Libreria e fate clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore del pannello.
2. Selezionate Consenti smussatura. La smussatura migliora la qualità delle immagini bitmap quando vengono modificate in scala.
3. Per Compressione, selezionate una delle opzioni seguenti:
Foto (JPEG) Comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionate l'opzione Usa qualità predefinita documento. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, deselezionate l'opzione Usa qualità predefinita documento e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.
Senza perdita (PNG/GIF) Questa opzione comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.
Nota: utilizzate la compressione Foto per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzate la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.
4. Per verificare i risultati della compressione del file, fate clic su Prova. Per stabilire se l'impostazione selezionata per la compressione è accettabile, confrontate le dimensioni originali del file con quelle del file compresso.
5. Fate clic su OK.

Nota: le impostazioni relative alla qualità JPEG selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione non equivalgono all'impostazione della qualità dei file JPEG importati. Specificate un'impostazione di qualità per ciascun file JPEG importato nella finestra di dialogo Proprietà bitmap.

[Torna all'inizio](#)

Importare una bitmap in fase di runtime

Per aggiungere immagini bitmap a un documento in fase di runtime, utilizzate il comando BitmapData di ActionScript® 2.0 o di ActionScript 3.0. A questo scopo, specificate un identificatore di concatenamento per la bitmap. Per maggiori informazioni, vedete Assegnazione di identificatori di concatenamento alle risorse della libreria in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Esportazione dei simboli della libreria per ActionScript](#) nella Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.

1. Selezionate la bitmap nel pannello Libreria.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Concatenamento dal menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) sul nome di una bitmap nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.

Se le proprietà del concatenamento non sono visibili nella finestra di dialogo Proprietà, fate clic sul pulsante Avanzato.
3. In Concatenamento, selezionate Esporta per ActionScript.
4. Immettete una stringa di identificazione nel campo di testo e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Applicare una bitmap come riempimento

Per applicare una bitmap come riempimento a un oggetto grafico, utilizzate il pannello Colore. Quando applicate una bitmap come riempimento, questa si sovrappone all'oggetto riempiendolo. Lo strumento Trasformazione gradiente consente di modificare in scala, ruotare o inclinare un'immagine e il relativo riempimento bitmap.

1. Per applicare il riempimento a un'immagine esistente, selezionate gli oggetti grafici sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Colore.
3. Selezionate Bitmap dal menu a comparsa visualizzato nella parte superiore a destra del pannello.
4. Per utilizzare una finestra di anteprima di dimensioni maggiori per visualizzare più bitmap nel documento corrente, fate clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro per espandere il pannello Colore.
5. Fate clic su una bitmap per selezionarla.

La bitmap assume il colore del riempimento corrente. Se avete selezionato un'immagine al punto 1, la bitmap viene applicata all'immagine come riempimento.

[Torna all'inizio](#)

Modifica di bitmap con un editor esterno

Se modificate un file PNG di Fireworks importato come unico livello, potete modificare il file PNG sorgente della bitmap, se disponibile.

Nota: non è possibile modificare in un editor di immagini esterno le bitmap dei file PNG di Fireworks importate come oggetti modificabili.

Se sul sistema è installato Fireworks 3 o una versione successiva oppure un'altra applicazione di elaborazione delle immagini, potete avviare l'applicazione direttamente da Flash Professional per modificare una bitmap importata.

Modificare una bitmap con Photoshop CS5 o versioni successive

Nota: se utilizzate Flash Pro CS5.5, per accedere a questa funzione dovete usare Photoshop CS5.1.

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'icona della bitmap e selezionate Modifica con Photoshop CS5.
2. Effettuate le modifiche desiderate in Photoshop.
3. In Photoshop, selezionate File > Salva. (Non modificate il nome del file o il formato).
4. Tornate a Flash Professional.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash Professional.

Modificare una bitmap con Fireworks 3 o versioni successive

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'icona della bitmap e selezionate Modifica con Fireworks 3.
2. Specificate se aprire il file PNG sorgente oppure il file bitmap.
3. Effettuate le modifiche desiderate in Fireworks.
4. In Fireworks, selezionate File > Aggiorna.
5. Tornate a Flash Professional.

Il file viene automaticamente aggiornato in Flash Professional.

Modificare una bitmap da un'altra applicazione di elaborazione delle immagini

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl (Macintosh) e fate clic sull'icona della bitmap e selezionate Modifica con.
2. Selezionate un'applicazione di elaborazione delle immagini per aprire il file bitmap e fate clic su OK.
3. Effettuate le modifiche desiderate nell'applicazione di elaborazione delle immagini.
4. Salvate il file nell'applicazione di elaborazione delle immagini.
Il file viene automaticamente aggiornato in Flash Professional.
5. Tornate a Flash Professional per proseguire la modifica del documento.

[Torna all'inizio](#)

Divisione di una bitmap e creazione di un riempimento bitmap

La divisione di una bitmap sullo stage separa l'immagine sullo stage dal corrispondente elemento della libreria e la converte da istanza bitmap a forma. Quando viene divisa, la bitmap può essere modificata utilizzando gli strumenti di disegno e colorazione di Flash Professional. Utilizzando lo strumento Lazo con il modificatore Bacchetta magica, potete selezionare le aree della bitmap che contengono lo stesso colore o colori simili.

Per eseguire colorazioni con una bitmap divisa, selezionate la bitmap con lo strumento Contagocce e applicatela come riempimento con lo strumento Secchio di vernice o un altro strumento di disegno.

Dividere una bitmap

1. Selezionate una bitmap nella scena corrente.
2. Selezionate **Elabora > Dividi**.

Modificare il riempimento delle aree di una bitmap divisa

1. Selezionate lo strumento Lazo, fate clic sul modificatore Bacchetta magica e impostate le opzioni seguenti:
 - Per Soglia immettete un valore compreso tra 1 e 200 per definire il grado di similitudine del colore per i pixel adiacenti da includere nella selezione. A un numero superiore corrisponde una gamma più ampia di colori. Se immettete 0, vengono selezionati solo i pixel esattamente dello stesso colore del primo pixel selezionato.
 - In Smussatura, selezionate un'opzione per definire il grado di attenuazione dei bordi della selezione.
2. Per selezionare un'area, fate clic sulla bitmap. Per aggiungere una selezione, continuate a fare clic.
3. Per riempire le aree selezionate della bitmap, selezionate il riempimento da utilizzare dal controllo Colore riempimento.
4. Per applicare il nuovo riempimento, selezionate lo strumento Secchio di vernice e fate clic in un punto qualsiasi dell'area selezionata.

Convertire una bitmap in un'immagine vettoriale

Il comando Ricalca bitmap converte una bitmap in grafica vettoriale con aree di colore distinte e modificabili. Potete manipolare l'immagine come grafica vettoriale e ridurre le dimensioni del file.

Se convertite una bitmap in un'immagine vettoriale, tale immagine non è più collegata al simbolo della bitmap nel pannello Libreria.

Nota: se la bitmap importata contiene forme complesse e un elevato numero di colori, le dimensioni dell'immagine vettoriale ottenuta dopo la conversione potrebbero essere superiori a quelle del file della bitmap originale. Per ottenere un rapporto soddisfacente tra dimensioni del file e qualità dell'immagine, provate diverse impostazioni nella finestra di dialogo *Ricalca bitmap*.

Potete inoltre dividere una bitmap per modificare l'immagine utilizzando gli strumenti di disegno e di colorazione di Flash Professional.

1. Selezionate una bitmap nella scena corrente.
2. Selezionate **Elabora > Bitmap > Ricalca bitmap**.
3. Immettete un valore per Soglia colori.

Quando due pixel vengono confrontati, se la differenza nei valori dei colori RGB è inferiore alla soglia, i due pixel sono considerati dello stesso colore. A un aumento del valore di soglia corrisponde una diminuzione del numero di colori.

4. In Area minima, immettete un valore con cui impostare il numero di pixel circostanti da considerare quando si assegna un colore al pixel.
5. Per Adattamento curva, selezionate un'opzione per determinare il grado di attenuazione dei contorni disegnati.
6. Per Soglia angoli, selezionate un'opzione per determinare se gli spigoli devono rimanere acuti oppure essere arrotondati.

Per creare un'immagine vettoriale che assomigli il più possibile alla bitmap originale, immettete i seguenti valori:

- Soglia colori: 10
- Area minima: 1 pixel
- Adattamento curva: Pixel

Usare lo strumento Contagocce per applicare un riempimento bitmap

1. Selezionate lo strumento Contagocce, quindi fate clic sulla bitmap divisa sullo stage. Lo strumento Contagocce imposta la bitmap come riempimento e attiva lo strumento Secchio di vernice.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per utilizzare la bitmap come riempimento, fate clic su un oggetto grafico esistente con lo strumento Secchio di vernice
 - Selezionate lo strumento Ovale, Rettangolo o Penna e disegnate un nuovo oggetto. L'oggetto viene riempito con la bitmap divisa.Per modificare in scala, ruotare o inclinare il riempimento della bitmap, utilizzate lo strumento Trasformazione libera.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Trasformare i riempimenti con gradiente e bitmap](#)

[Regolare il colore di un tratto e di un riempimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Spostamento e copiatura di oggetti

[Spostare gli oggetti mediante trascinamento](#)
[Spostare gli oggetti mediante i tasti freccia](#)
[Spostare gli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà](#)
[Spostare gli oggetti mediante il pannello Informazioni](#)
[Spostare e copiare gli oggetti con Incolla](#)
[Copiare gli oggetti mediante gli Appunti](#)
[Copiare gli oggetti trasformati](#)

Spostare gli oggetti mediante trascinamento

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate lo strumento Selezione , posizionate il puntatore sull'oggetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare l'oggetto, trascinatelo nella nuova posizione.
 - Per copiare l'oggetto e spostare la copia, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
 - Per limitare il movimento dell'oggetto a multipli di 45° gradi, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.

Spostare gli oggetti mediante i tasti freccia

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare l'oggetto di 1 pixel alla volta, premete il tasto freccia che indica la direzione in cui desiderate spostare l'oggetto.
 - Per spostare la selezione di 10 pixel alla volta, premete i tasti Maiusc+freccia.

Nota: quando l'opzione *Aggancia a pixel* è selezionata, le frecce spostano gli oggetti con incrementi di un pixel sulla griglia del documento e non di pixel sullo schermo.

Spostare gli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Se la finestra di ispezione Proprietà non è visibile, selezionate Finestra > Proprietà.
3. Immettete i valori x e y per la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.

Le unità di misura si riferiscono all'angolo superiore sinistro dello stage.

Nota: la finestra di ispezione Proprietà utilizza le unità specificate per l'opzione *Unità di misura righello* nella finestra di dialogo Proprietà documento.

Spostare gli oggetti mediante il pannello Informazioni

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Se il pannello Informazioni non è visualizzato, selezionate Finestra > Informazioni.
3. Immettete i valori x e y per la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.

Le unità di misura si riferiscono all'angolo superiore sinistro dello stage.

Spostare e copiare gli oggetti con Incolla

[Torna all'inizio](#)

Per spostare o copiare oggetti tra livelli, scene o altri file Flash, usate il comando Incolla. Potete incollare un oggetto in una posizione relativa alla sua posizione originale.

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate Modifica > Taglia o Modifica > Copia.
3. Selezionate un altro livello, un'altra scena o un altro file, quindi selezionate Modifica > Incolla in posizione per incollare la selezione nella

stessa posizione relativa nello stage. Selezionate Modifica > Incolla al centro per incollare la selezione al centro dell'area di lavoro.

Copiare gli oggetti mediante gli Appunti

[Torna all'inizio](#)

Agli elementi copiati negli Appunti viene applicata la funzione di antialiasing, in modo che vengano visualizzati in altre applicazioni come in Flash. Questa funzione risulta utile per i fotogrammi che includono un'immagine bitmap, gradienti, trasparenza o un livello maschera.

Le immagini incollate da altri documenti o programmi Flash vengono inserite nel fotogramma corrente del livello corrente. Il modo in cui un elemento grafico viene incollato in una scena di Flash dipende dal tipo di elemento, dalla sua origine e dalle preferenze impostate:

- Il testo proveniente da un editor di testo diventa un oggetto testo singolo.
- La grafica vettoriale di qualsiasi programma di disegno diventa un gruppo che può essere separato e modificato.
- Le bitmap diventano un unico oggetto raggruppato proprio come le bitmap importate. Potete dividere le bitmap incollate o convertirle in grafica vettoriale.

Nota: prima di incollare immagini da Illustrator in Flash, convertite i colori in RGB in Illustrator.

Copiare gli oggetti trasformati

[Torna all'inizio](#)

Potete creare una copia modificata in scala, ruotata o inclinata di un oggetto.

1. Selezionate un oggetto.
2. Selezionate Finestra > Trasforma.
3. Immettete i valori di scala, rotazione o inclinazione.
4. Fate clic sul pulsante Duplica selezione e trasforma  nel pannello Trasforma.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Inserimento di immagini in Flash

[Informazioni sull'inserimento di immagini in Flash](#)

[Formati file supportati per l'importazione](#)

[Importare immagini in Flash](#)

[Importazione di file FXG](#)

[Informazioni sui file DXF di AutoCAD](#)

[Caricamento di disegni con ActionScript](#)

Informazioni sull'inserimento di immagini in Flash

[Torna all'inizio](#)

Adobe® Flash® Professional è in grado di utilizzare immagini create con altre applicazioni. Potete importare immagini vettoriali e bitmap in più formati di file. Se sul sistema è installato QuickTime® 4 o versioni successive, potete importare formati bitmap o vettoriali aggiuntivi. Potete importare i file di Adobe® FreeHand® (versione MX e precedenti) e i file PNG di Adobe® Fireworks® direttamente in Flash Professional, conservando gli attributi propri di tali formati.

I file di grafica importati in Flash Professional devono avere dimensioni di almeno 2 x 2 pixel.

Per caricare file JPEG in un file SWF Flash Professional in fase di runtime, utilizzate l'azione o il metodo loadMovie. Per informazioni dettagliate, vedete loadMovie (metodo MovieClip.loadMovie) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#) oppure [Operazioni con i clip filmato](#) nella [Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0](#).

Flash Professional consente di importare immagini vettoriali, bitmap e sequenze di immagini con le modalità descritte di seguito.

- Quando importate file di Adobe® Illustrator® e di Adobe® Photoshop® in Flash Professional, potete specificare delle opzioni di importazione che consentono di mantenere gran parte dei dati visivi delle immagini e la possibilità di modificare determinati attributi visivi utilizzando l'ambiente di creazione Flash Professional.
- Quando importate immagini vettoriali da FreeHand in Flash Professional, selezionate le opzioni che consentono di conservare i livelli, le pagine e i blocchi di testo di FreeHand.
- Quando importate immagini PNG da Fireworks in Flash, importate i file come oggetti modificabili in Flash Professional o come file su un unico livello che è possibile modificare e aggiornare in Fireworks.
- Selezionate le opzioni che consentono di conservare immagini, testo e guide.

Nota: se importate un file PNG da Fireworks usando la funzione taglia e incolla, il file verrà convertito in una bitmap.

- Le immagini vettoriali contenute in file SWF e WMF (Windows® Metafile Format) importati direttamente in un documento Flash Professional anziché in una libreria vengono importate nel livello corrente come gruppo.
- Le bitmap, (cioè le fotografie acquisite tramite scansione e i file BMP) importate direttamente in un documento Flash Professional, vengono importate nel livello corrente come oggetti singoli. Flash Professional conserva le impostazioni di trasparenza delle bitmap importate. Poiché l'importazione di una bitmap può provocare l'aumento delle dimensioni del file di un file SWF, si consiglia di comprimere le bitmap importate.

Nota: la trasparenza della bitmap potrebbe non essere mantenuta se la bitmap viene importata mediante trascinamento da un'applicazione o dal desktop a Flash Professional. Per mantenere la trasparenza, eseguite l'importazione mediante il comando **File > Importa nello stage o Importa nella libreria**.

- Qualsiasi sequenza di immagini, ad esempio una sequenza PICT o BMP, importata direttamente in un documento Flash Professional, viene importata come fotogramma chiave del livello corrente.

Formati file supportati per l'importazione

[Torna all'inizio](#)

Nota: per un elenco completo di ogni formato di file supportato da Flash per l'importazione, l'esportazione o la modifica, vedete la [Nota tecnica Supported File Formats](#) (Formati file supportati).

Formati grafici

In Flash Professional è possibile importare formati di file bitmap o vettoriali diversi, a seconda che sul sistema sia installato o meno QuickTime 4 (o una versione successiva). L'uso di Flash Professional con QuickTime 4 è utile in particolare nei progetti di gruppo in cui gli sviluppatori lavorano sia su piattaforma Windows che Macintosh. QuickTime 4 estende il supporto per determinati formati di file (inclusi PICT, QuickTime Movie e altri) a entrambe le piattaforme.

Di seguito sono elencati i formati di file bitmap e vettoriali che è possibile importare in Flash Professional 8 e versioni successive a prescindere dall'installazione di QuickTime 4:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (versione 10 o precedente))	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Enhanced Windows Metafile	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF e GIF animati	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Windows Metafile	.wmf	•	•
File grafico Adobe XML	.fxg	•	•

I formati di file bitmap elencati di seguito possono essere importati in Flash Professional solo se sul sistema è installato QuickTime 4 o una versione successiva:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Immagine QuickTime	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Formati audio

I seguenti formati di file audio possono essere importati in Flash:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Onda	.wav	•	
Audio Interchange File Format	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

I formati di file audio elencati di seguito possono essere importati in Flash solo se nel sistema è installato QuickTime 4 o una versione successiva:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Audio Interchange File Format	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Filmati QuickTime solo audio	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
Suoni System 7	.snd		•
Onda	.wav	•	•

Formati video

I seguenti formati di file video possono essere importati in Flash:

Tipo di file	Estensione	Windows	Macintosh
Video per Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Filmato QuickTime	.mov, .qt	•	•
Video for Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Digital Video	.dv, .dvi	•	•
3GPP/3GPP2 per dispositivi mobili	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Importare immagini in Flash

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional consente di importare le immagini salvate in diversi formati di file direttamente nello stage oppure nella libreria.

Importare un file in Flash

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per importare un file direttamente nel documento Flash Professional corrente, selezionate File > Importa > Importa nello stage.
 - Per importare un file nella libreria del documento Flash Professional corrente, selezionate File > Importa > Importa nella libreria. (Per utilizzare un elemento della libreria nel documento corrente, trascinatelo sullo stage.)
2. Selezionate il formato di file dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Mostra (Macintosh).
3. Individuate il file desiderato e selezionatelo. Se in Flash Professional è stato importato un file con più livelli, è possibile che vengano creati nuovi livelli a seconda del tipo di file importato. Qualsiasi nuovo livello viene visualizzato nella linea temporale.
4. Fate clic su Apri.
5. Se il nome del file da importare termina con un numero e nella stessa cartella sono presenti altri file numerati in sequenza, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per importare tutti i file della sequenza, fate clic su Sì.
 - Per importare solo il file specificato, fate clic su No.

Di seguito sono forniti esempi di nomi di file che è possibile utilizzare come sequenza:

Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

Bird 1, Bird 2, Bird 3

Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Incollare una bitmap da un'altra applicazione direttamente nel documento Flash corrente

1. Nell'applicazione di origine, copiare l'immagine.
2. In Flash Professional, selezionate Modifica > Incolla al centro.

Importazione di file FXG

[Torna all'inizio](#)

Il formato FXG consente di scambiare elementi grafici di Flash con altre applicazioni Adobe, ad esempio Adobe Illustrator, Fireworks e Photoshop, mantenendo tutte le informazioni grafiche complesse. Flash vi permette di importare file FXG (solo in versione 2.0) e di salvare le selezioni di oggetti sullo stage oppure l'intero stage in formato FXG. Per ulteriori informazioni sui file FXG, vedete Informazioni sui file FXG.

- Per importare un file FXG, scegliete File > Importa > Importa nello stage o Importa nella libreria, quindi selezionate il file FXG da aprire.

Informazioni sui file DXF di AutoCAD

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional supporta il formato AutoCAD DXF in AutoCAD 10.

I file DXF non supportano i caratteri di sistema standard. Flash Professional tenta di mappare i caratteri in modo appropriato ma i risultati possono essere imprevedibili, in particolare per quanto riguarda l'allineamento del testo.

Poiché il formato DXF non supporta riempimenti uniformi, le aree piene sono esportate solo come contorni. Per questo motivo, il formato DXF è il più adatto per i disegni lineari, quali piante e mappe.

Potete importare in Flash Professional i file DXF bidimensionali. Flash Professional non supporta invece i file DXF tridimensionali.

Sebbene Flash Professional non supporti la modifica in scala di un file DXF, tutti i file DXF importati producono file 12 x 12 pollici che è possibile modificare scegliendo **Elabora > Trasforma > Scala**. Inoltre, Flash Professional supporta soltanto i file DXF ASCII. Se i file DXF sono binari, dovete convertirli in ASCII prima di importarli in Flash Professional.

Caricamento di disegni con ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Con ActionScript potete caricare risorse o file di immagine esterni dalla libreria in fase di runtime.

Per informazioni sull'uso di immagini e risorse in Flash, leggete il seguente articolo:

- [Caricamento di immagini e risorse della libreria in Flash con ActionScript 3](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Rimodellare linee e forme

[Visualizzare e regolare i punti con lo strumento Sottoselezione](#)

[Rimodellare una linea o forma](#)

[Raddrizzare e smussare le linee](#)

[Ottimizzare le curve](#)

[Modificare le forme](#)

[Cancellare tutti gli elementi sullo stage](#)

[Rimuovere segmenti di tratti o aree piene](#)

[Cancellare tramite trascinamento](#)

Visualizzare e regolare i punti con lo strumento Sottoselezione

[Torna all'inizio](#)

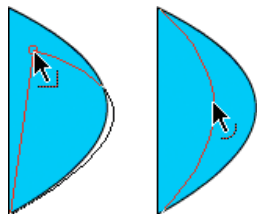
1. Selezionate lo strumento Sottoselezione .
2. Fate clic sulla linea o sul contorno della forma.

Rimodellare una linea o forma

[Torna all'inizio](#)

Per rimodellare una linea o il contorno di una forma, potete trascinare un punto qualsiasi di una linea utilizzando lo strumento Selezione. Il puntatore cambia aspetto per indicare quale tipo di rimodellazione può essere eseguita sulla linea o sul riempimento.

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



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

È più semplice rimodellare alcune aree con tratti a pennello se vengono visualizzate come contorni.

In caso di problemi durante la rimodellazione di una linea complessa, potete smussarla per rimuovere alcuni dei dettagli, semplificando l'operazione di rimodellazione. L'incremento dell'ingrandimento può anche facilitare e rendere più accurata la rimodellazione.

1. Selezionate lo strumento Selezione .
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per rimodellare il segmento, trascinatelo da un punto qualsiasi.
 - Premete Ctrl in Windows o Opzione in Macintosh per trascinare una linea per creare un nuovo punto d'angolo.

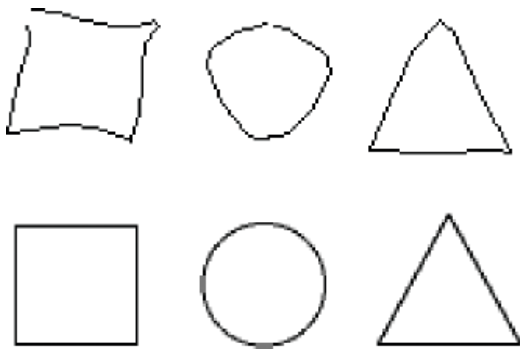
Raddrizzare e smussare le linee

[Torna all'inizio](#)

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

Nota: potete regolare il grado di smussatura e di raddrizzamento automatico specificando le preferenze per le impostazioni del disegno.

Potete inoltre utilizzare la tecnica di raddrizzamento in modo che Flash Professional riconosca le forme. Se disegnate forme ovali, rettangolari o triangolari con l'opzione Riconosci forme disattivata, potete utilizzare il modificatore Raddrizza per rendere tali forme geometricamente perfette. Non vengono riconosciute le forme a contatto tra loro, ossia quelle collegate ad altri elementi.



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

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

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

- Per attenuare la curva di ogni tratto selezionato, selezionate lo strumento Selezione  e fate clic sul modificatore Attenua nella sezione Opzioni del pannello Strumenti. A ogni clic sul pulsante del modificatore Attenua, il tratto selezionato viene attenuato progressivamente.
- Per immettere parametri specifici per un'operazione di attenuazione, selezionate **Elabora > Forma > Attenua**. Nella finestra di dialogo Attenua, immettete i valori per i parametri di attenuazione degli angoli sopra, sotto e per l'intensità di attenuazione.
- Per eseguire piccole regolazioni di raddrizzamento su ogni contorno di riempimento o linea curva selezionati, selezionate lo strumento Selezione  e fate clic sul modificatore Raddrizza  nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.
- Per immettere parametri specifici per un'operazione di raddrizzamento, selezionate **Elabora > Forma > Raddrizza**. Nella finestra di dialogo Raddrizza, immettete un valore per il parametro relativo all'intensità di raddrizzamento.
- Per utilizzare il riconoscimento forme selezionate lo strumento Selezione  e fate clic sul modificatore Raddrizza  oppure selezionate **Elabora > Forma > Raddrizza**.

Ottimizzare le curve

[Torna all'inizio](#)

Questo metodo ottimizza le curve smussate e i contorni di riempimento riducendo il numero di curve usate per definire gli elementi. L'ottimizzazione delle curve riduce inoltre le dimensioni del documento Flash Professional (file FLA) e dell'applicazione Flash Professional esportata (file SWF). Potete applicare l'ottimizzazione più volte agli stessi elementi.

1. Selezionate gli elementi disegnati da ottimizzare e scegliete **Elabora > Forma > Ottimizza**.
2. Per specificare il grado di smussatura, trascinate il cursore Intensità ottimizzazione. I risultati dipendono dalle curve selezionate. In generale, l'ottimizzazione produce meno curve, con una minore somiglianza al contorno originale.
3. Per visualizzare un messaggio che indica il numero di segmenti nella selezione prima e dopo l'ottimizzazione, selezionate l'opzione Mostra messaggio totali. Flash Professional visualizza il messaggio dopo il completamento dell'operazione.
4. Fate clic su OK.

Modificare le forme

[Torna all'inizio](#)

1. Per convertire le linee in riempimenti, selezionate una o più linee, quindi selezionate **Elabora > Forma > Converti linee in riempimenti**. Le linee selezionate vengono convertite in riempimenti, consentendo di riempire le linee con gradienti o di cancellare parte di una linea. La conversione di linee in riempimenti può aumentare le dimensioni del file, ma può anche rendere più veloce la riproduzione a schermo per alcune animazioni.
2. Per espandere la forma di un oggetto pieno, selezionate una forma piena, quindi selezionate **Elabora > Forma > Espandi riempimento**. Immettete un valore in pixel per Distanza e selezionate Verso l'esterno o Verso l'interno per Direzione. L'opzione Verso l'esterno allarga la forma e l'opzione Verso l'interno la riduce.

Questa funzione è più adatta all'uso con una singola forma piena colorata senza tratti di piccole dimensioni, non contenente dettagli troppo piccoli.

3. Per sfumare i bordi di un oggetto, selezionate una forma piena, quindi selezionate **Elabora > Forma > Sfuma bordi riempimento**. Impostate le seguenti opzioni:

Distanza La larghezza in pixel del bordo sfumato.

Numero di passaggi Permette di selezionare il numero di curve utilizzato per ottenere l'effetto del bordo sfumato. Maggiore è il numero di passaggi, più attenuato è l'effetto. Tuttavia, l'aumento dei passaggi crea anche file di dimensioni maggiori, rallentando le operazioni di

disegno.

Verso l'esterno o Verso l'interno Permette di determinare se la forma viene allargata o ridotta quando vengono sfumati i bordi.

Questa funzione è più adatta all'uso con una singola forma piena senza tratti e può aumentare le dimensioni del file di un documento Flash Professional e del risultante file SWF.

Cancellare tutti gli elementi sullo stage

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate doppio clic sullo strumento Gomma  nella barra degli strumenti. Viene così cancellato ogni tipo di contenuto sullo stage e sul tavolo di montaggio.

Rimuovere segmenti di tratti o aree piene

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate lo strumento Gomma, quindi fate clic sul modificatore Rubinetto .
2. Fate clic sul segmento del tratto o sull'area piena da eliminare.

Cancellare tramite trascinamento

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate lo strumento Gomma.
2. Fate clic sul modificatore Modalità gomma, quindi selezionate una modalità di cancellazione:
 - Cancella normale** Cancella i tratti e i riempimenti che si trovano sullo stesso livello.
 - Cancella riempimenti** Cancella solo i riempimenti, mentre i tratti rimangono inalterati.
 - Cancella linee** Cancella solo i tratti, mentre i riempimenti rimangono inalterati.
 - Cancella riempimenti selezionati** Cancella solo i riempimenti selezionati, mentre i tratti rimangono inalterati a prescindere che siano o meno selezionati. Prima di utilizzare lo strumento Gomma in questa modalità, selezionate i riempimenti che desiderate cancellare.
 - Cancella all'interno** Cancella solo il riempimento sul quale viene iniziata l'applicazione della gomma. Se iniziate a cancellare da un punto vuoto, non viene cancellato nulla. In questa modalità i tratti rimangono invariati.
3. Fate clic sul modificatore Forma gomma, quindi selezionate la forma e le dimensioni della gomma. Assicurarsi che il modificatore Rubinetto non sia selezionato.
4. Trascinate il puntatore sullo stage.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Selezione degli oggetti

[Selezionare gli oggetti con lo strumento Selezione](#)

[Disegnare un'area di selezione a mano libera](#)

[Disegnare un'area di selezione a linee rette](#)

[Disegnare aree di selezione a mano libera e a linee rette](#)

[Nascondere l'evidenziazione della selezione](#)

[Impostare i colori del riquadro di delimitazione personalizzato per oggetti selezionati](#)

[Impostare le preferenze per la selezione](#)

Per modificare un oggetto, dovete prima di tutto selezionarlo. Selezionate gli oggetti con gli strumenti Selezione, Sottoselezione e Lazo. Potete raggruppare singoli oggetti per gestirli come un unico oggetto. La modifica di linee e forme può causare la variazione di altre linee e forme sullo stesso livello. Quando selezionate oggetti o tratti, Flash li evidenzia con un perimetro.

Potete scegliere di selezionare solo i tratti o i riempimenti di un oggetto. È possibile nascondere l'evidenziazione della selezione quando si modificano gli oggetti.

Quando selezionate un oggetto, la finestra di ispezione Proprietà mostra quanto segue:

- Il tratto e il riempimento dell'oggetto, le dimensioni in pixel e le coordinate x e y del punto di trasformazione dell'oggetto.
- Una selezione mista, se sono stati selezionati più oggetti. Le dimensioni in pixel e le coordinate x e y del set di oggetti selezionati.

Potete utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per una forma per cambiare il tratto e il riempimento dell'oggetto.

Per evitare che un gruppo o un simbolo venga selezionato e modificato accidentalmente, potete bloccarlo.

Selezionare gli oggetti con lo strumento Selezione

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Selezione  consente di selezionare interi oggetti facendo clic su di essi o trascinando il puntatore per racchiuderli dentro un perimetro di selezione rettangolare.

Nota: per selezionare lo strumento Selezione, potete anche premere il tasto V. Per passare temporaneamente allo strumento Selezione quando è attivo un altro strumento, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

Per disattivare l'opzione di selezione con il tasto Maiusc, deselectionate la relativa opzione nella scheda Generali della finestra Preferenze di Flash. Vedete Impostare le preferenze in Flash. Per poter essere selezionati, istanze, gruppi e blocchi di testo devono essere completamente racchiusi.

- Per selezionare un tratto, un riempimento, un gruppo, un'istanza o un blocco di testo, fate clic sull'oggetto.
- Per selezionare linee collegate, fate doppio clic su una delle linee.
- Per selezionare una forma piena e il suo contorno tratteggiato, fate doppio clic sul riempimento.
- Per selezionare oggetti all'interno di un'area rettangolare, trascinate un perimetro di selezione intorno agli oggetti da selezionare.
- Per aggiungere una selezione, tenete premuto il tasto Maiusc mentre effettuate le selezioni.
- Per selezionare tutti gli elementi di tutti i livelli di una scena, selezionate Modifica > Seleziona tutto, oppure premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Macintosh). Seleziona tutto non seleziona gli oggetti sui livelli bloccati o nascosti o sui livelli che non si trovano sulla linea temporale corrente.
- Per deselectionare tutti gli elementi di tutti i livelli, selezionate Modifica > Deseleziona tutto oppure premete Ctrl+Maiusc+A (Windows) o Comando+Maiusc+A (Macintosh).
- Per selezionare tutti gli elementi compresi tra due fotogrammi chiave su un livello, fate clic su un fotogramma nella linea temporale.
- Per bloccare o sbloccare un gruppo o un simbolo, selezionate l'oggetto, quindi scegliete Elabora > Disponi > Blocca. Selezionate Elabora > Disponi > Sblocca tutto per sbloccare tutti i gruppi e i simboli bloccati.

Disegnare un'area di selezione a mano libera

[Torna all'inizio](#)

1. Trascinate lo strumento Lazo  intorno all'area.
2. Terminate il perimetro approssimativamente nel punto di inizio oppure lasciate che venga chiuso automaticamente con una linea retta.

Disegnare un'area di selezione a linee rette

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate il modificatore Modalità poligono  dello strumento Lazo nella sezione Opzioni del pannello Strumenti.
2. Fate clic per impostare il punto iniziale.

3. Posizionate il puntatore nel punto in cui desiderate che termini la prima linea e fate clic. Continuate a impostare punti finali per aggiungere segmenti di linea.
4. Per chiudere l'area di selezione, fate doppio clic.

[Torna all'inizio](#)

Disegnare aree di selezione a mano libera e a linee rette

Quando utilizzate lo strumento Lazo e il relativo modificatore Modalità poligono, potete alternare tra la modalità di selezione a mano libera e a linee rette.

1. Deselezionate il modificatore Modalità poligono dello strumento Lazo.
2. Per disegnare un segmento a mano libera, trascinate lo strumento Lazo sullo stage.
3. Per disegnare un segmento rettilineo, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o tenendo premuto Opzione (Macintosh) per impostare i punti iniziale e finale per ciascun segmento di linea nuovo.
4. Per chiudere un'area di selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Rilasciate il pulsante del mouse; Flash Professional chiuderà automaticamente l'area di selezione.
 - Fate doppio clic sull'estremità iniziale della linea dell'area di selezione.

[Torna all'inizio](#)

Nascondere l'evidenziazione della selezione

Se nascondete l'evidenziazione, potete vedere l'aspetto finale delle immagini mentre selezionate e modificate gli oggetti.

❖ Selezionate Visualizza > Nascondi bordi.

Selezionate di nuovo il comando per disattivare i pulsanti.

[Torna all'inizio](#)

Impostare i colori del riquadro di delimitazione personalizzato per oggetti selezionati

Potete impostare colori diversi da utilizzare per i rettangoli dei riquadri di delimitazione che vengono visualizzati intorno a tipi diversi di oggetti selezionati sullo stage.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Fate clic sulla categoria Generali.
3. Nella sezione Colore evidenziazione, selezionate un colore per ogni tipo di oggetto e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Impostare le preferenze per la selezione

Per selezionare gli oggetti mediante questi strumenti, è sufficiente fare clic su di essi. Gli strumenti Selezione e Sottoselezione consentono di selezionare gli oggetti mediante il trascinamento di un perimetro di selezione rettangolare attorno all'oggetto. Lo strumento Lazo consente di selezionare gli oggetti mediante il trascinamento di un perimetro di selezione a forma libera attorno all'oggetto. Quando un oggetto è stato selezionato, attorno a esso viene visualizzato un riquadro rettangolare.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Nella categoria Generali della finestra di dialogo Preferenze, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se desiderate selezionare solo gli oggetti e i punti completamente racchiusi dal perimetro di selezione, deselegate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto. I punti che si trovano all'interno dell'area di selezione verranno comunque selezionati.
 - Per selezionare gli oggetti o i gruppi solo parzialmente racchiusi dal perimetro di selezione, selezionate Strumenti Selezione e Lazo sensibili al contatto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Aggancio di immagini in posizione

[Attivare o disattivare l'aggancio agli oggetti](#)
[Regolare le tolleranze di aggancio agli oggetti](#)
[Usare l'aggancio ai pixel](#)
[Selezionare le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio](#)
[Attivare Allinea agganciato](#)
[Creare un livello guida](#)

La funzione di aggancio vi permette di allineare automaticamente gli elementi tra di loro. Flash Professional mette a disposizione tre modi per allineare gli oggetti sullo stage:

- L'opzione Aggancia agli oggetti consente di agganciare gli oggetti direttamente ad altri oggetti lungo i bordi.
- L'opzione Aggancia ai pixel consente di agganciare gli oggetti direttamente a singoli pixel o linee di pixel sullo stage.
- L'opzione Allinea agganciato consente di agganciare gli oggetti in base a una tolleranza di aggancio specificata, ossia in base a un limite preimpostato tra i diversi oggetti oppure tra gli oggetti e il bordo dello stage.

***Nota:** potete anche agganciare alla griglia e alle guide.*

Attivare o disattivare l'aggancio agli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per attivare la funzione di aggancio agli oggetti, utilizzate il modificatore Aggancia agli oggetti dello strumento Selezione o il comando Aggancia agli oggetti del menu Visualizza.

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

❖ Selezionate Visualizza > Aggancio > Aggancia agli oggetti. Accanto al comando, quando è attivato, appare un segno di spunta.

Quando spostate o rimodellate un oggetto, la posizione dello strumento Selezione sull'oggetto fornisce il punto di riferimento per l'anello di agganciamento. Ad esempio, se spostate una forma piena trascinandola vicino al centro, il punto centrale si aggancia ad altri oggetti. Ciò è particolarmente utile per l'aggancio di forme a tracciati di movimento per l'animazione.

***Nota:** per un migliore controllo del posizionamento di un oggetto durante l'aggancio, iniziate a trascinare da un punto centrale o d'angolo.*

Regolare le tolleranze di aggancio agli oggetti

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fate clic su Disegno.
2. Nelle impostazioni Disegno, regolare l'impostazione Collega linee.

Usare l'aggancio ai pixel

[Torna all'inizio](#)

Per attivare la funzione di aggancio ai pixel, utilizzate il comando Aggancia a pixel nel menu Visualizza. Se l'opzione Aggancia a pixel è attiva, quando l'ingrandimento della visualizzazione è impostato su un valore pari a 400% o superiore viene visualizzata una griglia di pixel. La griglia mostra i singoli pixel che appariranno nell'applicazione Flash Professional. Quando create o spostate un oggetto, questo è agganciato alla griglia di pixel.

Se create una forma i cui bordi ricadono tra i limiti dei pixel, ad esempio se utilizzate un tratto con una larghezza decimale (ad es. 3,5 pixel), l'opzione Aggancia a pixel esegue l'aggancio ai limiti dei pixel, non al bordo della forma.

- Per attivare o disattivare l'aggancio automatico ai pixel, selezionate Visualizza > Aggancio > Aggancia a pixel. Se l'ingrandimento è impostato su un valore pari a 400% o superiore, viene visualizzata una griglia. Accanto al comando, quando è attivato, appare un segno di spunta.
- Per attivare o disattivare temporaneamente l'aggancio ai pixel, premete il tasto C. Quando rilasciate il tasto C, l'aggancio ai pixel torna allo stato selezionato con Visualizza > Aggancio > Aggancia a pixel.
- Per nascondere temporaneamente la griglia di pixel, premete il tasto X. Quando rilasciate il tasto X, la griglia di pixel viene nuovamente visualizzata.

Selezionare le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio

[Torna all'inizio](#)

Quando selezionate le impostazioni di allineamento dell'aggancio, potete impostare la tolleranza di aggancio tra i bordi orizzontale o verticale degli

oggetti oppure tra i bordi degli oggetti e il bordo dello stage. Potete anche attivare l'allineamento dell'aggancio tra i centri orizzontale e verticale degli oggetti. Tutte le impostazioni per l'allineamento dell'aggancio sono misurate in pixel.

1. Selezionate **Visualizza > Aggancio > Modifica Allinea agganciato**.
2. Nella finestra di dialogo **Modifica Allinea agganciato**, selezionate i tipi di oggetti a cui volete agganciarvi.
3. Fate clic sul pulsante **Avanzate** e selezionate le opzioni seguenti:
 - Per impostare la tolleranza di aggancio tra gli oggetti e il bordo dello stage, immettete un valore in **Bordo stage**.
 - Per impostare la tolleranza di aggancio tra i bordi orizzontale o verticale degli oggetti, immettete un valore in **Orizzontale**, **Verticale** o in entrambi.
 - Per attivare **Allineamento centrato orizzontale** o **Allineamento centrato verticale**, selezionate una o entrambe le opzioni.

Attivare Allinea agganciato

[Torna all'inizio](#)

Con l'allineamento dell'aggancio attivato, quando l'oggetto trascinato si posiziona alla distanza stabilita dalla tolleranza di aggancio specificata, sullo stage vengono visualizzate delle linee punteggiate. Ad esempio, se impostate la tolleranza di aggancio **Orizzontale** su 18 pixel, ossia l'impostazione predefinita, viene visualizzata una linea punteggiata lungo il bordo dell'oggetto che state trascinando quando questo si trova a una distanza di esattamente 18 pixel da un altro oggetto. Se attivate l'opzione **Allineamento centrato orizzontale**, viene visualizzata una linea punteggiata lungo i vertici del centro orizzontale dei due oggetti quando i vertici risultano allineati con precisione.

❖ Selezionate **Visualizza > Aggancio > Allinea agganciato**. Accanto al comando, quando è attivato, appare un segno di spunta.

Creare un livello guida

[Torna all'inizio](#)

Per agevolare l'allineamento degli oggetti nelle operazioni di disegno, create dei livelli guida e allineate gli oggetti presenti sugli altri livelli a quelli creati sui livelli guida. I livelli guida non vengono esportati né visualizzati in un file SWF pubblicato. Potete assegnare la funzione di livello guida a qualsiasi livello, che viene contrassegnato da un'icona a forma di guida a sinistra del nome.

❖ Selezionate il livello e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Macintosh) e scegliete **Guida** dal menu di scelta rapida. Per convertire nuovamente il livello in un livello normale, selezionate di nuovo **Guida**.
Altri argomenti presenti nell'**Aiuto**



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Trasformazione e combinazione di oggetti grafici

Trasformazione di oggetti
Combinazione degli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Trasformazione di oggetti

Potete trasformare gli oggetti grafici, così come i gruppi, i blocchi di testo e le istanze, utilizzando lo strumento Trasformazione libera o le opzioni in **Elabora > Trasforma**. A seconda del tipo di elemento selezionato, potete trasformare, ruotare, inclinare, modificare in scala o distorcere l'elemento. Potete modificare o aggiungere una selezione nel corso di una trasformazione.

Quando trasformate un oggetto, un gruppo, una casella di testo o un'istanza, la finestra di ispezione **Proprietà** di quell'elemento visualizza ogni modifica apportata alle dimensioni o alla posizione dell'elemento.

Durante le operazioni di trasformazione che comportano un trascinamento viene visualizzato un riquadro di delimitazione. Il riquadro di delimitazione è rettangolare (a meno che non sia stato modificato con il comando **Distorci** o con il modificatore **Involucro**) con i bordi inizialmente allineati parallelamente ai bordi dello stage. Le maniglie di trasformazione sono situate su ciascun angolo e al centro di ciascun lato. Durante il trascinamento, il riquadro di delimitazione visualizza un'anteprima delle trasformazioni.

Spostare, riallineare, modificare e tracciare il punto di trasformazione

Durante una trasformazione, al centro dell'elemento selezionato viene visualizzato un punto di trasformazione. Il punto di trasformazione inizialmente è allineato al punto di registrazione dell'oggetto. Potete spostare il punto di trasformazione, riportarlo nella posizione predefinita e spostare il punto di origine predefinito.

Durante le operazioni di modifica in scala, inclinazione o rotazione degli oggetti grafici, dei gruppi e dei blocchi di testo, il punto di origine è per impostazione predefinita il punto opposto a quello che si trascina. Per le istanze, il punto di origine è per impostazione predefinita il punto di trasformazione. Potete spostare il punto di origine predefinito per una trasformazione.

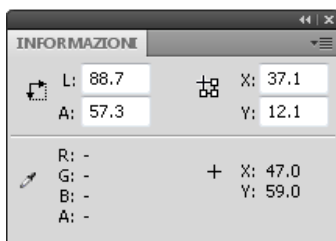
1. Selezionate lo strumento **Trasformazione libera** , oppure selezionate uno dei comandi **Elabora > Trasforma**.

Una volta iniziata una trasformazione, potete tenere traccia della posizione del punto di trasformazione nel pannello **Informazioni** e nella finestra di ispezione **Proprietà**.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare il punto di trasformazione, trascinatelo nell'oggetto grafico selezionato.
- Per allineare nuovamente il punto di trasformazione con il punto centrale dell'elemento, fate doppio clic sul punto di trasformazione.
- Per spostare il punto di origine per una modifica in scala o un'inclinazione, trascinate il punto di controllo dell'oggetto selezionato tenendo premuto **Alt** (Windows) o **Opzione** (Macintosh) durante la trasformazione.
- Per visualizzare le coordinate del punto di trasformazione nel pannello **Informazioni**, fate clic sul pulsante **Punto di registrazione/trasformazione** nel pannello **Informazioni**. Il quadrato nella parte inferiore destra del pulsante diventa un cerchio a indicare la visualizzazione delle coordinate del punto di registrazione

Quando il quadrato centrale viene selezionato, i valori **X** e **Y** a destra della griglia delle coordinate nel pannello **Informazioni** riportano le coordinate **x** e **y** del punto di trasformazione. Inoltre, i valori **X** e **Y** del punto di trasformazione vengono visualizzati nella finestra di ispezione **Proprietà** del simbolo.



*Griglia delle coordinate; pannello Informazioni con il pulsante **Punto di registrazione/trasformazione** in modalità di trasformazione; sono visualizzate le coordinate **x** e **y** del punto di trasformazione della selezione.*

Per impostazione predefinita, il pulsante **Punto di registrazione/trasformazione** si trova in modalità di registrazione e i valori **X** e **Y** indicano la posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione corrente, che è relativa all'angolo superiore sinistro dello stage

Nota: per le istanze dei simboli, i valori **X** e **Y** indicano la posizione del punto di registrazione del simbolo o la posizione dell'angolo

superiore sinistro dell'istanza di simbolo.

Usare lo strumento Trasformazione libera

Potete effettuare singole trasformazioni o combinare più trasformazioni, ad esempio spostamento, rotazione, modifica in scala, inclinazione e distorsione.

Nota: lo strumento Trasformazione libera non consente di trasformare simboli, bitmap, oggetti video, audio, gradienti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per trasformare un blocco di testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.

1. Selezionate un oggetto grafico, un'istanza, un gruppo o un blocco di testo sullo stage.
2. Fate clic sullo strumento Trasformazione libera .

Mentre spostate il puntatore sopra o intorno alla selezione, il puntatore cambia per indicare la funzione di trasformazione disponibile.

3. Per trasformare la selezione, trascinate le maniglie:
 - Per spostare la selezione, posizionate il puntatore sull'oggetto all'interno del riquadro di delimitazione e trascinate l'oggetto in una nuova posizione. Non trascinate il punto di trasformazione.
 - Per impostare il centro di rotazione o di modifica in scala, trascinate il punto di trasformazione su una nuova posizione.
 - Per ruotare la selezione, posizionate il puntatore fuori da una delle maniglie agli angoli e trascinate. La selezione ruota attorno al punto di trasformazione. Per ruotare con incrementi di 45 gradi, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
 - Per ruotare l'oggetto intorno all'angolo opposto, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
 - Per modificare in scala la selezione, trascinate in diagonale una delle maniglie agli angoli per modificare i due lati. Per ridimensionare proporzionalmente, trascinate il puntatore tenendo premuto il tasto Maiusc.
 - Trascinate orizzontalmente o verticalmente una delle maniglie agli angoli o ai lati per modificare in scala solo in una direzione.
 - Per inclinare la selezione, posizionate il puntatore sul contorno tra le maniglie di trasformazione e trascinate.
 - Per distorcere le forme, premete Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinate una delle maniglie agli angoli o ai lati.
 - Per assottigliare l'oggetto, ovvero per muovere l'angolo selezionato e quello adiacente di uguali distanze dalle loro origini, trascinate una delle maniglie agli angoli tenendo premuto Maiusc-Ctrl (Windows) o Maiusc-Comando (Macintosh).
4. Per terminare la trasformazione, fate clic al di fuori dell'oggetto selezionato.

Distorcere gli oggetti

Quando si applica la trasformazione Distorci a un oggetto selezionato, trascinando una delle maniglie agli angoli o ai lati del riquadro di delimitazione si sposta l'angolo o il bordo e si allineano nuovamente i bordi adiacenti. Se si trascina il punto di un angolo tenendo premuto il tasto Maiusc, si ottiene un assottigliamento dell'oggetto, ovvero l'angolo trascinato e quello adiacente vengono spostati di uguali distanze e in direzioni opposte. L'angolo adiacente è l'angolo sullo stesso asse della direzione in cui si trascina. Se si trascina un punto intermedio di un bordo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), si sposta liberamente l'intero bordo.

Potete distorcere gli oggetti grafici utilizzando il comando Distorci. Potete inoltre distorcere gli oggetti durante una trasformazione libera.

Nota: il comando Distorci non consente di modificare simboli, forme di base, bitmap, oggetti video, audio, gradienti, gruppi di oggetti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per modificare il testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.

1. Selezionate uno o più oggetti grafici sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Distorci**.
3. Posizionate il puntatore su una delle maniglie di trasformazione e trascinate.
4. Per terminare la trasformazione, fate clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Modificare forme con il modificatore Involucro

Il modificatore Involucro consente di deformare e distorcere gli oggetti. Un involucro è un riquadro di delimitazione che contiene uno o più oggetti. Le modifiche apportate alla forma di un involucro hanno effetto sugli oggetti contenuti all'interno dell'involucro. La forma di un involucro si modifica aggiustando i punti e le maniglie tangente.

Nota: il modificatore Involucro non consente di modificare simboli, bitmap, oggetti video, audio, gradienti, gruppi d'oggetti o testo. Se una selezione multipla contiene uno di questi elementi, vengono distorti soltanto gli oggetti forma. Per modificare il testo, i caratteri devono essere prima convertiti in oggetti forma.

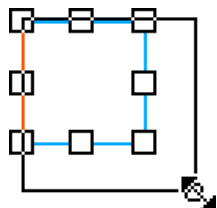
1. Selezionate una forma sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Involucro**.
3. Trascinate i punti e le maniglie tangente per modificare l'involucro.

Modificare in scala gli oggetti

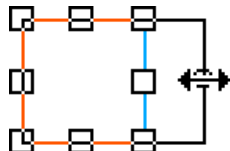
La modifica in scala di un oggetto ingrandisce o riduce l'oggetto orizzontalmente, verticalmente oppure in entrambe le direzioni.

1. Selezionate uno o più oggetti grafici sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Scala**.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare in scala l'oggetto sia orizzontalmente che verticalmente, trascinate una delle maniglie all'angolo. Le proporzioni vengono mantenute mentre si modifica in scala l'oggetto. Per modificare in scala l'oggetto in modo non uniforme, trascinate il puntatore tenendo premuto Maiusc.



- Per modificare in scala l'oggetto orizzontalmente o verticalmente, trascinate la maniglia centrale.



4. Per terminare la trasformazione, fate clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Nota: se aumentate le dimensioni di diversi elementi, è possibile che quelli vicini ai bordi del riquadro di delimitazione si spostino fuori dallo stage. In questo caso, selezionate **Visualizza > Tavolo di montaggio** per visualizzare gli elementi fuori dello stage.

Ruotare e inclinare gli oggetti

Ruotare un oggetto significa farlo girare attorno al suo punto di trasformazione. Il punto di trasformazione è allineato al punto di registrazione, che imposta la posizione predefinita sul centro dell'oggetto, ma potete spostare il punto trascinandolo.

Potete ruotare un oggetto utilizzando uno dei metodi seguenti:

- Trascinamento mediante lo strumento **Trasformazione libera**  (potete inclinare l'oggetto e modificarlo in scala contemporaneamente).
- Selezione di un angolo nel pannello **Trasforma** (potete modificare l'oggetto in scala nel corso della stessa operazione).

Ruotare e inclinare gli oggetti mediante trascinamento

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Ruota e inclina**.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate una delle maniglie agli angoli per ruotare l'oggetto.
 - Trascinate una delle maniglie centrali per inclinare l'oggetto.
4. Per terminare la trasformazione, fate clic fuori dall'oggetto o dagli oggetti selezionati.

Ruotare gli oggetti di 90°

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Ruota di 90° in senso orario** oppure **Ruota di 90° in senso antiorario**.

Inclinare gli oggetti

L'inclinazione di un oggetto lo trasforma inclinandolo lungo uno o entrambi gli assi. Potete inclinare un oggetto mediante trascinamento o immettendo un valore nel pannello **Trasforma**.

1. Selezionate uno o più oggetti.
2. Selezionate **Finestra > Trasforma**.
3. Fate clic su **Inclina**.
4. Immettete i valori per gli angoli orizzontale e verticale.

Riflettere gli oggetti

Gli oggetti possono essere riflessi rispetto all'asse orizzontale o verticale senza che la posizione relativa sullo stage venga modificata.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Selezionate **Elabora > Trasforma > Rifletti in verticale** oppure **Rifletti in orizzontale**.

Ripristinare gli oggetti trasformati

Quando modificate in scala, ruotate e inclinate istanze, gruppi e testo con lo strumento Trasformazione libera o il pannello Trasforma, Flash salva con l'oggetto le dimensioni e i valori di rotazione originali. Questo consente di rimuovere le trasformazioni applicate e di ripristinare i valori iniziali.

Potete annullare solo l'ultima trasformazione scegliendo Modifica > Annulla. Per rimuovere tutte le trasformazioni, fate clic sul pulsante Rimuovi trasformazione nel pannello prima di deselezionare l'oggetto. Quando l'oggetto viene deselezionato, i valori originali vengono persi e non è più possibile rimuovere la trasformazione.

Ripristinare un oggetto trasformato allo stato originale

1. Verificate che l'oggetto trasformato sia ancora selezionato.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sul pulsante Elimina trasformazione  nel pannello Trasforma
 - Selezionate **Elabora > Trasforma > Elimina trasformazione**

Combinazione degli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Per creare nuove forme mediante la combinazione o la modifica di oggetti esistenti, utilizzate i comandi Combina oggetti del menu **Elabora** (**Elabora > Combina oggetti**). In alcuni casi, l'ordine di impilamento degli oggetti selezionati determina il comportamento dell'operazione.

Ogni comando è applicabile a tipi specifici di oggetti grafici, descritti di seguito. Una forma di unione è una forma disegnata con uno strumento impostato sulla modalità **Disegno unione**. Un oggetto di disegno è una forma disegnata con uno strumento impostato sulla modalità **Disegno oggetto**.

I comandi **Combina oggetti** sono:

Unione Consente di unire due o più forme di unione o oggetti di disegno. Il risultato è una singola forma della modalità **Disegno oggetto** costituita da tutte le parti visibili nelle forme prima della loro unione. Le parti sovrapposte non visibili delle forme vengono eliminate.

Nota: *contrariamente a quanto avviene quando usate il comando **Raggruppa** (**Elabora > Raggruppa**), non potete dividere forme unite insieme tramite il comando **Unione**.*

Intersezione Consente di creare un oggetto dall'intersezione di due o più oggetti di disegno. La forma basata sul modello **Disegno oggetto** risultante è formata dalle parti sovrapposte delle forme combinate. Le parti della forma non sovrapposte vengono eliminate. La forma risultante utilizza il tratto e il riempimento della forma più in alto nella sovrapposizione.

Ritaglio interno Consente di rimuovere parti di un oggetto di disegno selezionato definite dalle parti sovrapposte di un altro oggetto di disegno selezionato disposto davanti ad esso. Le parti di un oggetto di disegno sovrapposto dall'oggetto posizionato più in alto vengono eliminate, mentre l'oggetto più in alto viene completamente eliminato. Gli oggetti risultanti restano separati e non si combinano in un unico oggetto (diversamente dai comandi **Unione** o **Intersezione**, che uniscono insieme gli oggetti).

Ritaglio Consente di utilizzare il contorno di un oggetto di disegno per ritagliare un altro oggetto di disegno. La parte frontale o l'oggetto più in alto definisce la forma dell'area di ritaglio. Le parti di un oggetto di disegno sottostante sovrapposto dall'oggetto posizionato più in alto restano, mentre tutte le altre parti degli oggetti sottostanti vengono eliminate e l'oggetto più in alto viene completamente eliminato. Gli oggetti risultanti restano separati e non si combinano in un unico oggetto (diversamente dai comandi **Unione** o **Intersezione**, che uniscono gli oggetti).

Altri argomenti presenti nell'**Aiuto**



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con file di Fireworks in Flash

[Informazioni sui file PNG di Fireworks importati](#)

[Informazioni sui filtri e i metodi di fusione importati dai file PNG di Fireworks](#)

[Importazione di testo da Fireworks a Flash](#)

Informazioni sui file PNG di Fireworks importati

[Torna all'inizio](#)

Potete importare i file PNG di Adobe® Fireworks in Flash Professional come immagini su un unico livello o oggetti modificabili. Quando importate un file PNG come immagine appiattita, l'intero file, incluse eventuali immagini vettoriali, viene rasterizzato o convertito in un'immagine bitmap. Se il file PNG viene importato come insieme di oggetti modificabili, le immagini vettoriali del file vengono mantenute in formato vettoriale. Potete inoltre scegliere di conservare bitmap, testo, filtri (denominati effetti in Fireworks) e livelli guida nel file PNG quando importate il file come insieme di oggetti modificabili.

Informazioni sui filtri e i metodi di fusione importati dai file PNG di Fireworks

[Torna all'inizio](#)

Quando importate file PNG da Fireworks®, potete conservare molti filtri e metodi di fusione applicati agli oggetti in Fireworks e continuare a modificarli mediante Flash Professional.

Flash Professional supporta la modifica di filtri e metodi di fusione solo per gli oggetti importati come testo e clip filmato. Se un effetto o un metodo di fusione non è supportato, Flash Professional ne esegue la rasterizzazione oppure lo ignora durante l'importazione. Per importare un file PNG di Fireworks contenente filtri o metodi di fusione non supportati da Flash Professional, eseguire la rasterizzazione del file durante l'importazione. Dopo questa operazione, non potete modificare il file.

Effetti Fireworks supportati in Flash

Flash Professional consente di importare i seguenti effetti di Fireworks come filtri modificabili:

Effetto Fireworks	Filtro Flash Professional
Ombra esterna	Ombra esterna
Ombra uniforme	Ombra esterna
Ombra interna	Ombra esterna (con Ombra interna selezionata automaticamente)
Sfocatura	Sfocatura (dove sfocatura X = sfocatura Y = 1)
Ulteriore sfocatura	Sfocatura (dove sfocatura X = sfocatura Y = 1)
Sfocatura gaussiana	Sfocatura
Regola colore	Regola colore
Contrasto	Regola colore

Metodi di fusione Fireworks supportati in Flash

Flash Professional consente di importare i seguenti metodi di fusione di Fireworks come fusioni modificabili:

Metodo di fusione Fireworks	Metodo di fusione Flash Professional
Normale	Normale
Scurisci	Scurisci
Moltiplica	Moltiplica
Schiarisci	Schiarisci
Schermo	Schermo

Sovrapponi	Sovrapponi
Luce intensa	Luce intensa
Additiva	Aggiungi
Differenza	Differenza
Inverti	Inverti
Alfa	Alfa
Cancella	Cancella

Flash Professional ignora tutti gli altri metodi di fusione importati da Fireworks. I metodi di fusione non supportati in Flash Professional sono Media, Negazione, Esclusione, Luce leggera, Sottrattiva, Luce media, Schiarisci colori e Scurisci colori.

Importazione di testo da Fireworks a Flash

[Torna all'inizio](#)

Quando importate del testo da Fireworks a Flash Professional 8 o una versione successiva, il testo viene importato con l'impostazione di antialiasing predefinita per il documento corrente.

Se importate il file PNG come immagine appiattita, potete avviare Fireworks da Flash Professional e modificare il file PNG originale (con i dati vettoriali).

Quando importate più file PNG in un batch, dovete selezionare le impostazioni di importazione una sola volta. Flash Professional utilizza le stesse impostazioni per tutti i file inclusi nel batch.

Nota: per modificare le immagini in Flash Professional, convertitele in immagini vettoriali oppure suddividetele in più parti.

1. Selezionate File > Importa > Importa nello stage o Importa nella libreria.
2. Selezionate Immagine PNG dal menu a comparsa Tipo file (Windows) o Mostra (Macintosh).
3. Individuate un'immagine PNG di Fireworks e selezionatela.
4. Fate clic su Apri.
5. Selezionate una delle seguenti opzioni per Posizione:

Importa tutte le pagine in nuova/e scena/e Importa tutte le pagine del file PNG come scene in un clip filmato con tutti i fotogrammi e i livelli invariati all'interno del simbolo di tale clip. Viene creato un nuovo livello che utilizza il nome del file PNG di Fireworks. Il primo fotogramma (pagina) del documento PNG viene collocato su un fotogramma chiave che inizia in corrispondenza dell'ultimo fotogramma chiave ed è seguito da tutti gli altri fotogrammi (pagine).

Importa una pagina nella scena corrente Importa la pagina selezionata (identificata nel menu a comparsa Page Name) del file PNG nel documento Flash Professional corrente, in un nuovo livello singolo come clip filmato. Il contenuto della pagina selezionata viene importato come clip filmato, mantenendo intatta la struttura originale dei livelli e dei fotogrammi. Se il clip filmato della pagina contiene dei fotogrammi, ciascuno di essi è a sua volta un clip filmato.

Nome pagina Specifica la pagina Fireworks da importare nella scena corrente.
6. Selezionate una delle seguenti opzioni per Struttura file:

Importa come clip filmato e mantieni livelli Importa il file PNG come clip filmato (inclusi i fotogrammi) e i livelli invariati all'interno del simbolo di tale clip.

Importa pagina/e come nuovo livello/i Importa il file PNG nel documento Flash Professional corrente in un nuovo livello nella parte superiore dell'ordine di impilamento. I livelli di Fireworks vengono così "appiattiti" in un unico livello. I fotogrammi di Fireworks sono contenuti nel nuovo livello.
7. In Oggetti, scegliete una delle seguenti opzioni:

Rasterizza se necessario per mantenere l'aspetto Conserva i riempimenti, i tratti e gli effetti di Fireworks in Flash Professional.

Mantieni modificabili tutti i tracciati Consente di modificare tutti gli oggetti relativi ai tracciati vettoriali. Alcuni dei riempimenti, dei tratti e degli effetti di Fireworks vengono persi durante l'importazione.
8. Per Testo, selezionate una delle seguenti opzioni:

Rasterizza se necessario per mantenere l'aspetto Conserva i riempimenti, i tratti e gli effetti di Fireworks del testo importato in Flash Professional.

Mantieni modificabili tutti i tracciati Mantiene modificabile tutto il testo. Alcuni dei riempimenti, dei tratti e degli effetti di Fireworks vengono persi durante l'importazione.
9. Per ridurre il file PNG a un'unica immagine bitmap, selezionate l'opzione Importa come immagine singola appiattita. Se questa opzione è selezionata, tutte le altre sono disabilitate.
10. Fate clic su OK.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i file InDesign in Flash

Potete importare immagini InDesign utilizzando file di formato XFL esportati da InDesign CS4 o file di formato FLA esportati da InDesign CS5. Per ulteriori informazioni sul formato XFL, vedete [Apertura di file XFL](#).

Le seguenti esercitazioni video illustrano l'uso dei formati XFL e FLA per trasferire contenuto da InDesign a Flash Professional:

- [How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5](#) (4:49, WonderHowTo.com, esportazione in formato FLA da InDesign per l'importazione in Flash Professional.)
- [Understanding Flash Integration](#) (5:10, Adobe TV, importazione InDesign)
- [Using InDesign Export to Flash](#) (6:22, Adobe TV, uso di XFL)
- [Design and develop workflows](#) (4:49, Adobe TV, da InDesign a Flash tramite XFL)
- [Flash Downunder - InDesign to Flash](#) (28:38, Adobe TV, panoramica completa in CS4.)
- [Design workflows with Creative Suite 4](#) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i file PSD di Photoshop in Flash

[Utilizzo di Photoshop e Flash](#)

[Opzioni di importazione da Photoshop](#)

[Preferenze di Importatore file Photoshop](#)

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di Photoshop e Flash

Potete utilizzare Adobe® Photoshop® e Adobe® Flash® insieme per creare applicazioni, animazioni o elementi di messaggistica interattiva di forte impatto visivo. Photoshop consente di creare immagini statiche e non, offrendo un alto grado di controllo creativo. Flash consente di riunire queste immagini statiche e di incorporarle in contenuto interattivo per Internet.

Gli strumenti di disegno e selezione di Photoshop offrono un maggior grado di controllo creativo di quelli presenti in Flash. Per creare immagini complesse o ritoccare foto da utilizzare in presentazioni interattive, è preferibile utilizzare Photoshop per poi importare le immagini finite in Flash.

Importazione di immagini statiche in Flash

Utilizzando Flash è possibile importare immagini statiche in molti formati, ma in genere per l'importazione da Photoshop in Flash si utilizza il formato PSD nativo di Photoshop.

Quando viene importato un file PSD, Flash è in grado di mantenere molti degli attributi applicati in Photoshop e fornisce opzioni per mantenere la fedeltà visiva dell'immagine e per modificare quest'ultima ulteriormente. Quando un file PSD viene importato in Flash, potete scegliere di rappresentare ogni livello di Photoshop come un livello Flash, come singoli fotogrammi chiave oppure come immagine singola appiattita. Potete anche incorporare il file PSD come clip filmato.

Scambio di filmati QuickTime

Potete scambiare file video QuickTime tra Photoshop e Flash. Per esempio, è possibile eseguire il rendering di un filmato QuickTime direttamente da Photoshop, quindi importarlo in Flash, convertendolo in file FLV (Flash Video), eseguibile in Flash® Player.

Quando utilizzate Photoshop per modificare delle riprese video, potete colorare i fotogrammi in modo non distruttivo. Quando un file di Photoshop viene salvato con un livello video, si salvano le modifiche apportate al livello video, non alle riprese stesse.

Nota: quando importate un video QuickTime da Photoshop in Flash, utilizzate la finestra di dialogo *Importa video* (File > Importa video). Se per importare un video utilizzate la funzionalità di importazione di file PSD di Photoshop, viene importato solo il primo fotogramma di un file video. È anche possibile esportare documenti Flash come video QuickTime, per importarli poi in Photoshop, che consente di colorare in modo non distruttivo i fotogrammi video. Ad esempio, potreste creare una sequenza animata in Flash, esportare il documento Flash come video QuickTime, quindi importare il video in Photoshop.

Colore

Flash lavora internamente con i colori nello spazio colore RGB (rosso, verde, blu) o HSB (tonalità, saturazione, luminosità). Sebbene sia in grado di convertire le immagini CMYK in RGB, è preferibile creare le immagini Photoshop in RGB. Prima di importare immagini CMYK da Photoshop in Flash, eseguite in Photoshop la conversione delle immagini in RGB.

Informazioni sull'importazione di file PSD di Photoshop

Flash Professional consente di importare i file PSD di Photoshop conservando la maggior parte dei dati dell'immagine. L'Importatore file PSD permette di stabilire il modo in cui l'immagine Photoshop viene importata in Flash Professional, permettendo di specificare la modalità di importazione di oggetti specifici di un file PSD e di indicare che il file PSD venga convertito in un clip filmato Flash Professional.

L'Importatore file PSD di Flash Professional fornisce le seguenti funzionalità di base:

- I file PSD importati in Flash Professional conservano la fedeltà dei colori nella conversione da Photoshop.
- Conservazione della possibilità di modificare i metodi di fusione comuni a Flash Professional e Photoshop.
- Gli oggetti avanzati contenuti nel file PSD vengono rasterizzati e importati in Flash Professional come bitmap; ciò consente di mantenere la trasparenza degli oggetti.
- Converte i livelli del file PSD in singoli livelli o fotogrammi di Flash Professional oppure importa il file PSD sotto forma di un'unica immagine bitmap, nel qual caso Flash Professional "appiattisce" (rasterizza) il file.
- Il trascinamento da Photoshop a Flash Professional attiva l'Importatore file PSD, che permette di specificare in che modo importare l'immagine di Photoshop.

Video ed esercitazioni

I video e le esercitazioni seguenti spiegano come lavorare con Photoshop e Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di

Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Import Photoshop files to Flash \(CS3\) \(7:01\)](#)
- Video: [Designing websites with Photoshop and Flash \(CS3\) \(6:01\)](#)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3?](#) (Daniel Koestler, Adobe)

Compatibilità tra Flash e Photoshop

Alcuni attributi visivi non sono importabili in modo accurato oppure in seguito all'importazione perdono la possibilità di essere ulteriormente modificati nell'ambiente di creazione Flash Professional. L'Importatore file PSD fornisce diverse opzioni con cui effettuare l'importazione e l'inserimento delle immagini mantenendo l'aspetto visivo e la possibilità di modificare le immagini. Tuttavia, alcuni attributi visivi non possono essere mantenuti. Le seguenti linee guida permettono di migliorare l'aspetto dei file PSD importati in Flash Professional:

- Flash Professional supporta esclusivamente lo spazio colore RGB e non lo spazio colore CMYK, comunemente utilizzato per la stampa. Flash Professional supporta la conversione delle immagini CMYK in RGB; tuttavia, i colori vengono conservati meglio se convertiti da CMYK a RGB in Photoshop.
- Flash Professional è in grado di importare i seguenti metodi di fusione di Photoshop, mantenendo la possibilità di modificarli: Normale, Scurisci, Moltiplica, Schiarisci, Scolora, Luce intensa, Differenza e Sovrapponi.

Se utilizzate un metodo di fusione non supportato da Flash Professional, potete rasterizzare il livello per mantenerne l'aspetto visivo o rimuovere il metodo di fusione dal livello.

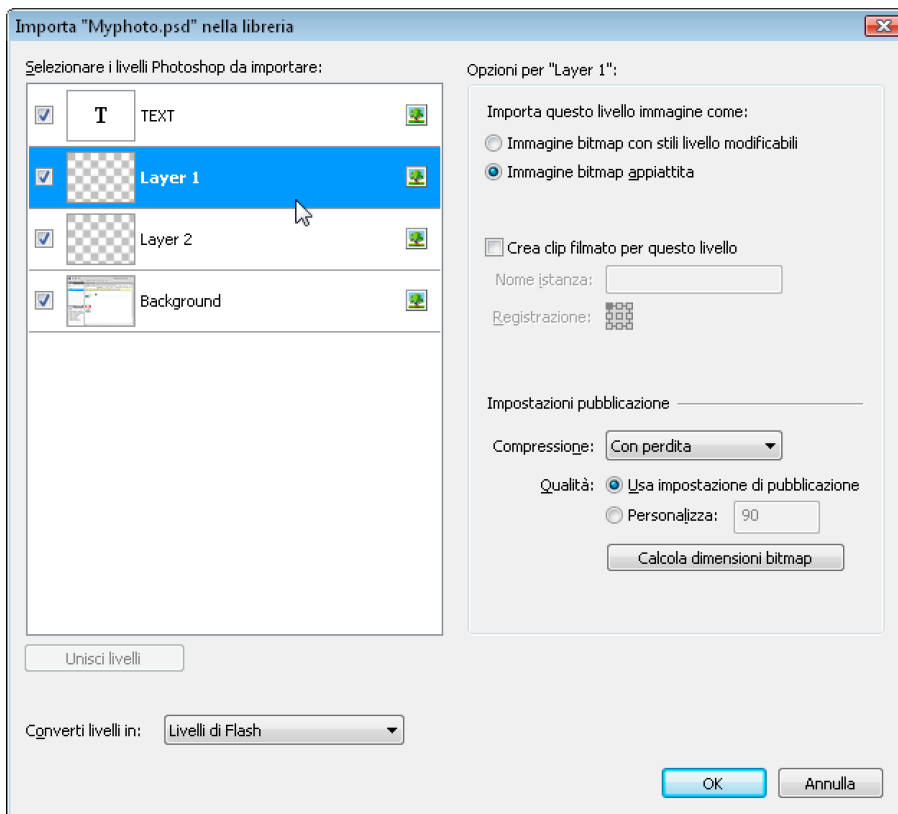
- Flash Professional non è in grado di importare oggetti avanzati di Photoshop come oggetti modificabili. Per mantenere gli attributi visivi degli oggetti avanzati, questi vengono rasterizzati e importati in Flash Professional come bitmap.
- Flash Professional è in grado di importare soltanto il primo fotogramma dei livelli video di Photoshop.
- Quando vengono importati in Flash Professional, i livelli di immagine e di riempimento vengono sempre rasterizzati.
- Gli oggetti PNG in Photoshop vengono convertiti in file JPG al momento dell'importazione in Flash Professional. La trasparenza del PNG originale rimane inalterata nel file JPG risultante.
- Photoshop produce risultati migliori nel ridimensionamento delle immagini bitmap rispetto a Flash Professional. Se prevedete di ridimensionare in Flash Professional una bitmap proveniente da Photoshop, ridimensionatela in Photoshop prima di importarla in Flash Professional.
- Quando importate oggetti che contengono aree trasparenti come bitmap appiattite, tutti gli oggetti che si trovano dietro la porzione trasparente dell'oggetto sono visibili attraverso l'area trasparente (supponendo che vengano importati anche gli oggetti situati dietro l'oggetto che contiene la trasparenza). Per evitare questa situazione, importate solo l'oggetto trasparente come bitmap appiattita.

Per importare più livelli e mantenere la trasparenza escludendo però eventuali residui visibili dei livelli che si trovano dietro la trasparenza, importate il file PSD utilizzando l'opzione Immagine bitmap con stili livello modificabili. In questo modo gli oggetti importati vengono incapsulati in un clip filmato, del quale utilizzano la trasparenza. Questa soluzione è particolarmente utile quando occorre animare livelli diversi in Flash Professional.

Importare file PSD di Photoshop

PSD è il formato predefinito dei file Photoshop. Flash Professional può importare direttamente i file PSD e mantenere molte funzionalità dei file di Photoshop, permettendo di conservare la qualità delle immagini e la possibilità di modificare il file PSD in Flash Professional. Potete inoltre "appiattire" i file PSD durante l'importazione, creando un'unica immagine bitmap che conserva gli effetti visivi dell'immagine ma in cui vengono rimosse le informazioni dei livelli gerarchici proprie del formato di file PSD.

Per il video dell'esercitazione sulla progettazione di siti Web con Photoshop e Flash Professional, vedete www.adobe.com/go/vid0201_it.



Finestra di dialogo di importazione file PSD

A. Livelli da importare del file PSD **B.** Opzioni di importazione disponibili per il livello o l'oggetto selezionato

1. Selezionate File > Importa nello stage o Importa nella libreria.
2. Accedete al file PSD di Adobe Photoshop da importare, selezionatelo e fate clic su OK.
3. (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Importa PSD, selezionate livelli, gruppi e singoli oggetti e specificate come importare ogni elemento.
4. In Converti livelli in, selezionate una delle opzioni seguenti:

Livelli di Flash Tutti i livelli selezionati nell'elenco Selezionate i livelli Photoshop da importare vengono collocati su un livello proprio. A ogni livello viene assegnato il nome del livello del file di Photoshop. I livelli di Photoshop diventano oggetti collocati nei singoli livelli. Quando vengono collocati nel pannello Libreria, anche gli oggetti hanno lo stesso nome del livello di Photoshop.

Fotogrammi chiave Tutti i livelli selezionati nell'elenco Selezionate i livelli Photoshop da importare vengono collocati in fotogrammi chiave singoli di un nuovo livello. Al nuovo livello viene assegnato il nome del file di Photoshop (ad esempio miofile.psd). I livelli di Photoshop diventano oggetti collocati nei singoli fotogrammi chiave. Quando vengono collocati nel pannello Libreria, anche gli oggetti hanno lo stesso nome del livello di Photoshop.

5. Per le restanti opzioni, effettuate le selezioni desiderate:

Colloca livelli nella posizione originale I contenuti del file PSD conservano la posizione esatta che occupavano in Photoshop. Ad esempio, se un oggetto era posizionato su X = 100 Y = 50 in Photoshop, esso assume le stesse coordinate nello stage di Flash Professional.

Se questa opzione non è selezionata, i livelli di Photoshop importati vengono centrati nello stage. Dopo l'importazione, gli elementi del file PSD restano reciprocamente relazionati; tuttavia, tutti gli oggetti vengono centrati come un singolo blocco nella vista corrente. Questa caratteristica può risultare utile se avete eseguito l'ingrandimento di un'area dello stage e state importando un oggetto specifico per tale area dello stage. Se l'oggetto è stato importato utilizzando le coordinate originali, esso potrebbe non essere importato correttamente in quanto posizionato al di fuori della vista dello stage attuale.

Nota: durante l'importazione del file PSD nella libreria di Flash Professional, questa opzione non è disponibile.

Imposta dimensioni stage uguali al quadro di Photoshop Le dimensioni dello stage di Flash Professional vengono riadattate in base alle dimensioni del documento di (o dell'area di ritaglio attiva) di Photoshop utilizzato per creare il file PSD. Per impostazione predefinita questa opzione è deselezionata.

Nota: durante l'importazione del file PSD nella libreria di Flash Professional, questa opzione non è disponibile.

6. Fate clic su OK.

Importazione di file PSD nella libreria di Flash

L'importazione di un file PSD nella libreria prevede una procedura analoga all'importazione nello stage. Quando si importa un file PSD nella libreria, la cartella principale utilizza il nome del file PSD. Dopo l'importazione del file PSD nella libreria potete modificare il nome della cartella principale o spostare i livelli al di fuori della cartella.

Nota: nella libreria i contenuti del file PSD importato vengono ordinati alfabeticamente. Il raggruppamento gerarchico e la struttura delle cartelle restano invariati, ma vengono riordinati alfabeticamente nella libreria.

Viene creato un clip filmato che include tutto il contenuto del file PSD importato nella linea temporale come se il contenuto fosse stato importato nello stage. Alla maggior parte dei clip filmato è associata una bitmap o un'altra risorsa. Per ridurre al minimo le possibilità di confusione e i conflitti di assegnazione dei nomi, queste risorse vengono conservate in una cartella Risorse collocata nella stessa cartella del clip filmato.

Nota: quando eseguite l'importazione nella libreria, i contenuti del file PSD vengono importati nella linea temporale del clip filmato e non nella linea temporale principale di Flash.

[Torna all'inizio](#)

Opzioni di importazione da Photoshop

Quando importate un file di Photoshop che contiene diversi livelli, potete impostare le seguenti opzioni:

Composizione livelli Se il file di Photoshop contiene composizioni di livelli, potete specificare quale versione dell'immagine importare. Una composizione di livelli è un'istantanea dello stato della palette Livelli di Photoshop. Le composizioni di livelli registrano tre tipi di opzioni per i livelli, che vengono importate in Flash Professional:

- **Visibilità del livello**, ovvero se un livello è visualizzato o nascosto.
- **Posizione del livello** nel documento.
- **Aspetto del livello**, ovvero se è stato applicato uno stile al livello e il metodo di fusione del livello.

Se non sono presenti composizioni di livelli, questo menu a comparsa è nascosto. Flash Professional supporta tutti gli aspetti relativi alla fedeltà delle composizioni di livelli, compresa la visibilità, la posizione e lo stile dei livelli.

Selezionate i livelli Photoshop da importare Elenca tutti i livelli, i gruppi e gli effetti di livello di un'immagine. Per selezionare i livelli da importare, utilizzate le opzioni situate a sinistra della miniatura del livello. Per impostazione predefinita tutti i livelli visibili in Photoshop sono selezionati, mentre i livelli invisibili sono deselezionati.

Nota: in Flash Professional non è disponibile un tipo di livello corrispondente ai livelli di regolazione. Pertanto, quando eseguite l'importazione come bitmap appiattita, per mantenere l'aspetto del livello di Photoshop che state importando viene applicato l'effetto visivo del livello di regolazione. Se avete selezionato altre opzioni di importazione, i livelli di regolazione non vengono applicati.

Unisci livelli Questa opzione consente di unire (o comprimere) due o più livelli in un'unica bitmap e quindi di importare l'oggetto bitmap risultante anziché i singoli oggetti. Potete unire soltanto i livelli della stessa gerarchia; la selezione deve essere contigua, cioè non è possibile selezionare un elemento situato all'interno di una cartella e un elemento situato all'esterno di una cartella e poi unirli. Per unirli dovete selezionare la cartella e poi l'elemento situato all'esterno della stessa. Non è possibile premere Ctrl e fare clic su singoli elementi fuori sequenza e poi unire tali elementi.

Nota: se si seleziona un oggetto bitmap unito, il pulsante Unisci livelli si trasforma in Separa. Per separare gli oggetti bitmap uniti creati in precedenza, selezionate la bitmap singola risultante e fate clic sul pulsante Separa.

Importazione di oggetti testo

In Photoshop gli oggetti di testo sono dei livelli di testo. È possibile specificare come eseguire l'importazione del testo in Flash Professional.

Testo modificabile Questa opzione permette di creare un oggetto di testo modificabile dal testo presente nel livello di Photoshop selezionato. È possibile che l'aspetto del testo venga modificato per mantenere la possibilità di modificarlo. Se si importa il testo come clip filmato, il clip filmato contiene del testo modificabile.

Nota: quando si importa del testo modificabile nella libreria, il testo deve trovarsi all'interno di un clip filmato. È possibile conservare nella libreria soltanto clip filmato, bitmap e simboli grafici. Quando si seleziona Testo modificabile come opzione per un livello di testo da importare nella libreria, questo viene importato automaticamente come simbolo grafico.

Profili vettoriali Questa opzione consente di convertire il testo in tracciati vettoriali per conservare l'aspetto visivo del testo. Il testo stesso non è più modificabile, ma l'opacità e i metodi di fusione compatibili possono essere modificati. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare il testo convertendolo in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello di testo come visualizzato in Photoshop. Il testo rasterizzato non è modificabile.

Nota: quando importate un testo su un tracciato, dovete importarlo come immagine bitmap appiattita per mantenere la fedeltà visiva dell'oggetto.

Importazione di oggetti forma

Un oggetto Livello forma è un oggetto che era originariamente un livello forma in Photoshop o un livello immagine a cui è stata applicata una maschera di ritaglio vettoriale.

Stili di livello e tracciati modificabili Questa opzione consente di creare una forma vettoriale modificabile con una bitmap ritagliata all'interno del vettore. I metodi di fusione supportati, i filtri e l'opacità vengono mantenuti. I metodi di fusione non supportati e non riproducibili in Flash Professional vengono rimossi. L'oggetto deve essere convertito in un clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare la forma convertendola in immagine bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello della forma come visualizzato in Photoshop. Un'immagine rasterizzata non è modificabile.

Importazione di livelli immagine o livelli riempimento

Se il livello immagine o livello riempimento è associato a una maschera vettoriale, esso viene considerato come un oggetto del livello forma.

Immagine bitmap con stili livello modificabili Questa opzione permette di creare un clip filmato con una bitmap al suo interno. I metodi di fusione supportati, i filtri e l'opacità vengono mantenuti. I metodi di fusione non supportati e non riproducibili in Flash Professional vengono rimossi.

L'oggetto deve essere convertito in un clip filmato.

Immagine bitmap appiattita Questa opzione permette di rasterizzare l'immagine convertendola in bitmap per mantenere l'aspetto esatto del livello dell'immagine o del riempimento come visualizzato in Photoshop.

Importazione di oggetti bitmap uniti e di oggetti all'interno di una bitmap unita

Una bitmap unita è un oggetto contenente più livelli Photoshop che vengono appiattiti (o uniti) in un'unica bitmap quando vengono importati in Flash Professional. Gli oggetti di una bitmap unita rappresentano i livelli di Photoshop. Per creare una bitmap unita, selezionate due o più livelli e quindi il pulsante Unisci livelli.

Importazione di più oggetti di tipo diverso

Se si importano più oggetti di tipo diverso, Flash Professional consente solo di importare gli oggetti selezionati con le opzioni di importazione che condividono, come Crea clip filmato e Registrazione.

Importazione di più oggetti dello stesso tipo

Se si importano più oggetti dello stesso tipo, le opzioni di importazione visualizzate sono identiche a come sarebbero se fosse selezionato un solo oggetto di quel tipo. Se gli oggetti non hanno attributi in comune, le opzioni di importazione visualizzate si trovano in uno stato non determinato e il risultato ottenuto potrebbe differire da quello desiderato.

Importazione di una cartella di gruppo

Potete importare una cartella di gruppo come clip filmato o collocare ogni livello del gruppo su un proprio livello o fotogramma chiave della linea temporale.

Se si seleziona Importa come clip filmato, ogni livello della cartella di gruppo viene collocato su un livello di un clip filmato, che viene poi collocato su un proprio livello o fotogramma chiave della linea temporale. Il clip filmato utilizza lo stesso nome assegnato alla cartella di gruppo in Photoshop; se importate il clip filmato in un livello di Flash Professional, il livello utilizza lo stesso nome.

Se non inserite il gruppo in un clip filmato, ogni livello viene convertito nel tipo attualmente impostato per esso e ogni livello del gruppo viene importato in un livello di Flash Professional distinto. I livelli di Flash Professional vengono denominati in base ai singoli livelli del file PSD.

Importazione e unione di livelli

L'Importatore file PSD permette di unire due o più livelli in una bitmap che viene importata come un file bitmap singolo anziché come diversi oggetti individuali.

I livelli selezionati per creare una bitmap unita devono formare un intervallo continuo di due o più livelli della stessa gerarchia. Ad esempio, non potete selezionare un livello situato all'interno di un gruppo e un livello situato all'esterno di quel gruppo e poi unirli: dovete selezionare l'intero gruppo e il livello separato.

Impostazione delle opzioni di pubblicazione

Le opzioni di pubblicazione dell'Importatore file PSD consentono di specificare il grado di compressione e la qualità del documento da applicare all'immagine quando pubblicate il documento Flash Professional come file SWF. Queste impostazioni hanno effetto soltanto quando pubblicate il documento come file SWF e non hanno effetto sull'immagine quando essa viene importata nello stage o nella libreria di Flash Professional.

Compressione Permette di scegliere tra il formato di compressione con perdita o senza perdita di informazioni:

Con perdita Con perdita (JPEG) comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionate l'opzione Usa impostazione di pubblicazione. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, selezionate l'opzione di personalizzazione e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.

Senza perdita Senza perdita (PNG/GIF) comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: *utilizzate la compressione Con perdita per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzate la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.*

Calcola dimensioni bitmap Consente di determinare il numero di bitmap create per un determinato livello in base alle selezioni di importazione e le dimensioni comprese in kilobyte delle bitmap risultanti collocate sul livello. Ad esempio, se selezionate un livello contenente un'ombra esterna e una sfocatura e mantenete gli stili dei livelli, le informazioni fornite da Calcola dimensioni bitmap indicano che risulteranno tre bitmap dall'importazione: una per ogni effetto filtro e una per l'immagine stessa. Per calcolare le dimensioni di tutte le bitmap da importare, selezionate tutti i livelli e fate clic su Calcola dimensioni bitmap.

Preferenze di Importatore file Photoshop

[Torna all'inizio](#)

La finestra di dialogo Preferenze di Flash consente di impostare le preferenze di importazione per i file PSD di Photoshop. Le preferenze specificate per l'importazione dei file PSD hanno effetto sulle opzioni inizialmente inserite nella finestra di dialogo Importa documento Photoshop per i tipi di livello di Photoshop.

Nota: *per ignorare le preferenze specificate per i diversi tipi di livello specificando ogni singolo oggetto, utilizzate la finestra di dialogo Importa*

documento Photoshop. Selezionate il livello per il quale modificare le opzioni di importazione e specificate le opzioni necessarie.

Importare le preferenze dei livelli immagine

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli immagine. Potete importare i livelli immagine sotto forma di:

Immagini bitmap con stili livello modificabili Questa opzione permette di creare un clip filmato con una bitmap nidificata al suo interno. Quando viene selezionata, i metodi di fusione supportati e l'opacità vengono mantenuti ma vengono rimossi gli altri attributi visivi non riproducibili in Flash. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare qualsiasi testo convertendolo in immagine bitmap appiattita per mantenere l'aspetto esatto che il livello di testo aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Specifica la conversione dei livelli immagine in clip filmato al momento dell'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo di importazione dei file PSD in base al singolo livello, se non desiderate che tutti i livelli immagine siano convertiti in clip filmato.

Preferenze di importazione livelli testo

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli testo.

Testo modificabile Questa opzione permette di creare un oggetto di testo modificabile dal testo presente nel livello di testo di Photoshop. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato per mantenere la possibilità di modificare il testo. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Profili vettoriali Questa opzione permette di convertire il testo in tracciati vettoriali. È possibile che l'aspetto del testo venga alterato ma gli attributi visivi vengono mantenuti. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare il testo per mantenere l'aspetto esatto che il livello di testo aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Questa opzione specifica la conversione automatica del livello di testo in un clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata nella finestra di dialogo di importazione dei file PSD in base al singolo oggetto, se non desiderate che tutti i livelli testo siano convertiti in clip filmato. Questa opzione è richiesta quando è selezionata l'opzione Testo modificabile o Profili vettoriali.

Preferenze di importazione livelli forma

Queste opzioni specificano l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei livelli forma.

Stili di livello e tracciati modificabili Questa opzione consente di creare una forma vettoriale modificabile con una bitmap ritagliata all'interno della forma vettoriale. Quando viene selezionata, i metodi di fusione supportati e l'opacità vengono mantenuti, ma vengono sacrificati gli altri attributi visivi non riproducibili in Flash. Se questa opzione è selezionata, l'oggetto deve essere convertito in clip filmato.

Immagini bitmap appiattite Questa opzione permette di rasterizzare la forma e mantenere l'aspetto esatto che il livello di forma aveva in Photoshop.

Crea clip filmato Questa opzione imposta la conversione dei livelli forma in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non desiderate che tutti i livelli forma siano convertiti in clip filmato. Questa opzione è disabilitata se è selezionata la casella di controllo Mantieni tracciati e stili di livello modificabili.

Preferenze di importazione gruppi di livelli

Questa opzione specifica l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione dei gruppi di livelli.

Crea clip filmato Specifica la conversione di tutti i gruppi in clip filmato all'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non desiderate che alcuni gruppi di livelli siano convertiti in clip filmato.

Preferenze di importazione bitmap unite

Questa opzione specifica l'impostazione iniziale delle opzioni di importazione delle bitmap unite.

Crea clip filmato Questa opzione imposta la conversione delle bitmap unite in clip filmato al momento dell'importazione in Flash. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto, se non desiderate che tutte le bitmap unite siano convertite in clip filmato. Questa opzione è disabilitata se è selezionata la casella di controllo Mantieni tracciati e stili di livello modificabili.

Preferenze di importazione registrazione clip filmato

Specifica un punto di registrazione globale per i filmati che vengono creati. Questa impostazione si applica al punto di registrazione per tutti i tipi di oggetto. Questa opzione può essere modificata in base al singolo oggetto nella finestra di dialogo di importazione file PSD; quella indicata è l'impostazione iniziale per tutti i tipi di oggetto. Per ulteriori informazioni sulla registrazione di clip filmato, vedete Modificare i simboli.

Impostazioni di pubblicazione per le immagini importate

Le preferenze Impostazioni pubblicazione per un file FLA consentono di specificare il grado di compressione e la qualità del documento da applicare alle immagini quando pubblicate il documento Flash Professional come file SWF. Queste impostazioni hanno effetto soltanto quando si pubblica il documento come file SWF e non hanno effetto sull'immagine quando essa viene importata nello stage o nella libreria di Flash Professional.

Compressione Permette di scegliere tra il formato di compressione con perdita o senza perdita di informazioni:

Con perdita Con perdita (JPEG) comprime l'immagine in formato JPEG. Per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata, selezionate l'opzione Usa impostazione di pubblicazione. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, selezionate l'opzione di personalizzazione e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nel campo Qualità. Un valore più alto assicura una maggiore integrità dell'immagine ma comporta un aumento delle dimensioni del file.

Senza perdita Senza perdita (PNG/GIF) comprime l'immagine senza rimuovere informazioni dall'immagine stessa.

Nota: *utilizzate la compressione Con perdita per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Utilizzate la compressione Senza perdita per le immagini caratterizzate da forme semplici e da un numero limitato di colori.*

Qualità Consente di impostare il livello di qualità della compressione.

Usa impostazione di pubblicazione Applica l'impostazione di qualità JPEG correntemente specificata in Impostazioni pubblicazione.

Personalizzata Consente di specificare una specifica impostazione di qualità separata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Esportazione e pubblicazione

Codec mancanti | Adobe Media Encoder | Installazione di Premiere Pro da Creative Cloud

risoluzione dei problemi (10 maggio 2012)

Export to HTML5 from Flash Professional

Tom Barclay (27 febbraio 2012)

video-esercitazione

Questo video offre sguardo in anteprima alla nuovissima funzione di esportazione in HTML5 sulla quale ha lavorato il team di Adobe Flash Professional. Toolkit for CreateJS facilita la transizione dallo sviluppo in ActionScript al mondo JavaScript.

Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional

Tommi West (16 febbraio 2012)

esercitazione

Questa serie di articoli illustra gli errori di authoring più comuni che possono causare problemi nei progetti Adobe Flash Professional e propone varie tecniche da adottare per evitarli. Le istruzioni fornite indicano anche vari modi per lavorare più efficientemente e ridurre l'incidenza di problemi di prestazioni ed errori in runtime.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Compilazione di applicazioni per AIR for iOS

Video ed esercitazioni

[Distribuzione di applicazioni AIR direttamente sui dispositivi iOS](#)

[Prova e debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo](#)

[Pubblicazione di applicazioni AIR per dispositivi con supporto per il display Retina ad alta risoluzione](#)

[Prova e debug utilizzando la modalità interprete](#)

[Prova e debug su iOS tramite USB](#)

[Connettività per più dispositivi tramite USB](#)

[Risoluzione dei problemi](#)

Flash Professional include il supporto per la pubblicazione di applicazioni per AIR for iOS. Le applicazioni AIR for iOS possono essere eseguite su Apple iPhone e iPad. Quando pubblicate per iOS, Flash converte i file FLA in applicazioni iPhone native.

Per informazioni sui requisiti hardware e software per le applicazioni AIR desktop e mobili, vedete [Requisiti di sistema di Adobe AIR](#).

Per istruzioni dettagliate sulla compilazione di applicazioni per iPhone, vedete Creazione di applicazioni Adobe AIR con Packager per iPhone.

Video ed esercitazioni

[Torna all'inizio](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing content to iOS devices](#) (8:08, Adobe TV)
- Articolo: [Developing for the Apple iPhone using Flash](#)
- Adobe Labs: [Applications for iPhone](#)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Articolo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Articolo: [Compiling large Flash/AIR projects with lot of SWFs for iOS](#) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Esclusione di dispositivi dalla modalità di risoluzione video richiesta](#)

Distribuzione di applicazioni AIR direttamente sui dispositivi iOS

[Torna all'inizio](#)

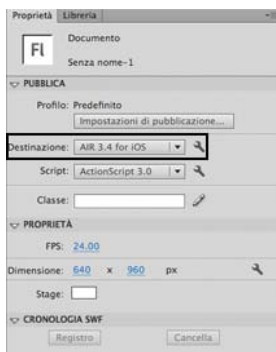
Un'importante modifica al flusso di lavoro di distribuzione delle applicazioni AIR consente di distribuire applicazioni AIR direttamente sui dispositivi iOS. In precedenza, per distribuire applicazioni su dispositivi iOS era necessario richiamare applicazioni AIR da iTunes.

Con Flash Professional, al contrario, è possibile distribuire applicazioni AIR direttamente su iOS, aggirando l'uso di iTunes. Questa funzione riduce il tempo necessario per pubblicare un'applicazione AIR for iOS e migliora sensibilmente la produttività e le prestazioni.

Nota: è necessario che iTunes sia comunque installato sul sistema dove è installato Flash Professional

Per abilitare la distribuzione diretta su un dispositivo iOS, effettuate le operazioni seguenti:

1. Verificate che iTunes sia installato sul computer sul quale è stato installato Flash Professional
2. In Flash Professional, nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante , accanto al menu a discesa Destinazione, per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.



3. Nella scheda Distribuzione, selezionate l'opzione Installa applicazione nel dispositivo iOS collegato.

Dopo la pubblicazione _____
☒ Installa applicazione nel dispositivo iOS collegato

4. Fate clic su Pubblica.

Prova e debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo

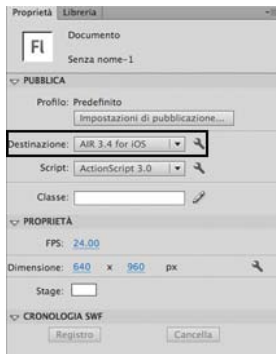
[Torna all'inizio](#)

Flash Professional può essere integrato con Apple Xcode per consentire al programma iOS Simulator nativo di eseguire il test e il debug delle applicazioni AIR scritte per iOS. iOS Simulator è molto utile quando non si ha accesso al dispositivo vero e proprio (iPhone o iPad). Con il programma iOS Simulator nativo, potete anche eseguire test e debug di applicazioni AIR su più dispositivi (iPhone e iPad). Tuttavia, iOS Simulator può essere integrato con Flash Professional CS6 solo su sistemi Macintosh.

Per utilizzare iOS Simulator con Flash Professional, è necessario scaricare e installare Xcode. Per ulteriori informazioni, vedete [Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator](#).

Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator

1. Scaricate e installate Xcode da <http://developer.apple.com> oppure scaricatelo da Mac App Store.
2. Avviate Flash Professional.
3. Create o aprite un documento AIR for iOS esistente.
4. Nel pannello Proprietà, impostate la destinazione del lettore su AIR3.6 for iOS.
5. Fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.



6. Nella scheda Generale, digitate il percorso completo in SDK di iOS Simulator oppure usate il pulsante Sfoglia per specificarne la posizione. Ad esempio:

Applicazioni/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0

Nota: Flash Pro consente di aggiungere il percorso al kit SDK per iOS solo quando l'applicazione AIR include un file ANE. Selezionate **File > Impostazioni ActionScript > Percorso libreria** per includere un file ANE.

SDK di iOS Simulator: 

7. Nella scheda Distribuzione, inserite il certificato e la password. Se necessario, specificate il profilo di provisioning dell'applicazione AIR.



8. Fate clic su OK per terminare.

Ora potete utilizzare iOS Simulator per eseguire il test o il debug dell'applicazione. Per informazioni, vedete [Test di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo](#) e [Debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo](#).

Test di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo

Verificate che Xcode sia configurato e che sia stato impostato il percorso di iPhone SDK prima di iniziare il test dell'applicazione AIR. Per ulteriori

informazioni, vedete [Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator](#).

1. In Flash Professional , selezionate Controllo > Prova filmato > su iOS Simulator per attivare iOS Simulator. Nel caso non abbiate impostato il percorso in SDK di iOS Simulator nella finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS, viene generato un errore.
2. Individuate l'applicazione su iOS Simulator e fate clic per avviarla.

Debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo

Verificate che Xcode sia configurato e che sia stato impostato il percorso di iPhone SDK prima di iniziare il debug dell'applicazione AIR. Per ulteriori informazioni, vedete [Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator](#).

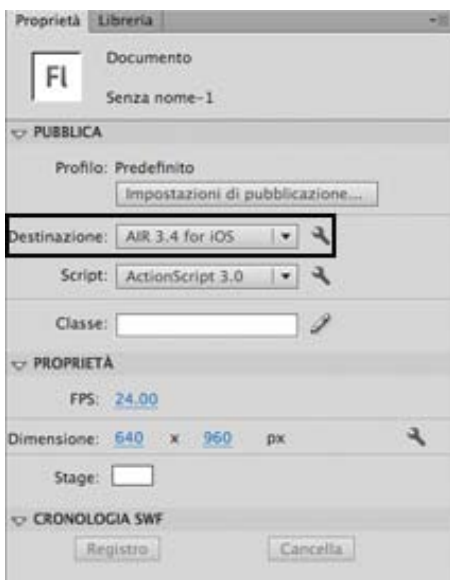
1. In Flash Professional , selezionate Debug > Debug filmato > su iOS Simulator per attivare iOS Simulator. Nel caso non abbiate impostato il percorso di iOS Simulator SDK nella finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS, viene generato un errore.
2. In Flash Professional , selezionate Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 3.0.
3. Individuate l'applicazione su iOS Simulator e fate clic per avviarla.

Pubblicazione di applicazioni AIR per dispositivi con supporto per il display Retina ad alta risoluzione

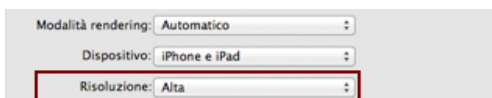
[Torna all'inizio](#)

Flash Professional permette di creare applicazioni AIR multimediali per iOS con supporto esteso per il display Retina ad alta risoluzione. Quando pubblicate un'applicazione AIR, potete infatti scegliere di selezionare il display Retina ad alta risoluzione.

1. In Flash Professional , create o aprite un documento AIR for iOS esistente.
2. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.



3. Nella scheda Generale, impostate Risoluzione su Alta.



4. Fate clic su Pubblica.

Prova e debug utilizzando la modalità interprete

[Torna all'inizio](#)

Novità di Flash Professional CC

La modalità interprete consente di eseguire rapidamente il debug e la prova delle applicazioni AIR scritte per iOS. Quando la modalità interprete è selezionata, le applicazioni AIR vengono installate senza eseguire la conversione nel codice ARM.

Per attivare la modalità interprete, procedete nel modo seguente:



1. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.
2. Nella scheda Distribuzione, selezionate **Prova** dispositivo in modalità interprete oppure **Debug** dispositivo in modalità interprete per l'opzione Tipo di distribuzione iOS.
3. Fate clic su OK per terminare.

Nota: Potete compilare e caricare più file SWF che contengono codice byte ActionScript utilizzando sia la modalità interprete che AOT (Ahead of Time). Per maggiori informazioni, vedete [questo blog](#).

Nota: utilizzate la modalità interprete solo per scopi di prova e debug. I file di installazione AIR prodotti utilizzando la modalità interprete non possono essere caricati nel Mac App Store.

Prova e debug su iOS tramite USB

[Torna all'inizio](#)



Novità di Flash Professional CC

Potete eseguire la prova e il debug delle applicazioni su dispositivi iOS collegati tramite USB. Si tratta di un'aggiunta alle funzionalità di prova e debug tramite wi-fi disponibile in Flash Professional CC. Se si collegano dispositivi tramite USB, i flussi di lavoro di prova e debug vengono semplificati riducendo il numero di passaggi manuali e, di fatto, accelerando i processi di prova e debug.

Per abilitare la prova o il debug tramite USB, effettuate una delle operazioni seguenti:

- **(Per il debug)** Selezionate Debug > Debug filmato > su dispositivo via USB.
- **(Per la prova)** Selezionate Controllo > Prova filmato > su dispositivo via USB.

Connettività per più dispositivi tramite USB

[Torna all'inizio](#)



Novità di Flash Professional CC

Flash Professional supporta la prova di applicazioni su più dispositivi contemporaneamente. Potete collegare e provare più dispositivi via USB.

Potete sfruttare questa funzione per eseguire la prova distribuendo l'applicazione contemporaneamente su più dispositivi dotati di dimensioni schermo, versioni OS e configurazioni hardware diverse. Ciò permette di analizzare le prestazioni dell'applicazione su un'ampia gamma di dispositivi.

1. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.
2. Nella scheda Distribuzione viene visualizzato un elenco di tutti i dispositivi collegati. Selezionate i dispositivi su cui desiderate pubblicare l'applicazione.
3. Fate clic su Pubblica.

Risoluzione dei problemi

[Torna all'inizio](#)

- La pubblicazione di un'applicazione AIR for iOS non riesce se il nome file specificato per il file FLA o SWF contiene caratteri a doppio byte.
- Quando si pubblica un'applicazione AIR for iOS, Flash Pro si blocca se il dispositivo è scollegato.



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Pubblicazione per Adobe AIR per desktop

[Informazioni su Adobe AIR](#)

[Creare un file Adobe AIR](#)

[Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione Adobe AIR](#)

[Creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione AIR](#)

[Aggiunta di una firma all'applicazione](#)

[Aggiungere o rimuovere una versione di AIR SDK](#)

Informazioni su Adobe AIR

[Torna all'inizio](#)

Adobe® AIR™ è un runtime compatibile con diversi sistemi operativi che consente di creare e distribuire applicazioni Rich Internet (RIA) complete sul desktop sfruttando le capacità di sviluppo per il Web che avete già acquisito (in Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax). AIR vi consente di lavorare in ambienti familiari, sfruttare gli strumenti e i metodi con cui avete maggiore dimestichezza e, grazie al supporto di Flash, Flex, HTML, JavaScript e Ajax, di realizzare progetti che soddisfano pienamente le vostre esigenze.

Gli utenti interagiscono con le applicazioni AIR esattamente come con le applicazioni native del desktop. Il runtime viene installato una volta nel computer dell'utente e quindi le applicazioni AIR vengono installate ed eseguite come qualunque altra applicazione desktop. La piattaforma e il framework per l'implementazione delle applicazioni forniti dal runtime hanno caratteristiche omogenee nei diversi sistemi operativi e pertanto eliminano la necessità di testare le applicazioni in più browser, garantendo funzionalità e interazioni uniformi in tutti gli ambienti desktop. Invece di sviluppare per un sistema operativo specifico, potete utilizzare il runtime come unico riferimento.

Con AIR il modo di creare, distribuire e utilizzare le applicazioni cambia radicalmente. Avete a disposizione un maggiore controllo, più spazio per la creatività e potete estendere le vostre applicazioni basate su Flash, Flex, HTML e Ajax all'ambiente desktop senza dover conoscere le tradizionali tecnologie di sviluppo desktop.

Per informazioni sui requisiti hardware e software per le applicazioni AIR desktop e mobili, vedete [Requisiti di sistema di Adobe AIR](#).

Per informazioni complete sullo sviluppo di applicazioni Adobe AIR™, vedete [Creazione di applicazioni Adobe AIR](#).

Video, esercitazioni e altre risorse

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare applicazioni AIR™ in Flash Pro.

- Video: [Converting a Flash Project to AIR \(8:32\)](#)
- Video: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3 \(5:33\)](#)
- Video: [Lynda.com Training for Developers – AIR Essential Training – Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 \(4:57\)](#)
- Video: [Designing an AIR application \(8:51\)](#)
- Video: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash \(6:24\)](#)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Articolo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Nota tecnica: [Overlay di AIR SDK per Flash Professional CS5.5](#)

Creare un file Adobe AIR

[Torna all'inizio](#)

Potete creare documenti Flash di Adobe AIR utilizzando la schermata di benvenuto di Flash o il comando File > Nuovo, oppure creare un file Flash ActionScript® 3.0 e convertirlo in un file Adobe AIR mediante la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Per creare un file Adobe AIR, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Avviate Flash. Viene visualizzata la schermata di benvenuto. Se Flash è già in esecuzione, chiudete tutti i documenti aperti per tornare alla schermata di benvenuto. Nella schermata di benvenuto, selezionate Adobe AIR 2 (CS5) o AIR (CS5.5).

Nota: se avete disattivato la schermata di benvenuto di Flash, potete visualizzarla nuovamente scegliendo *Modifica > Preferenze e selezionando Schermata di benvenuto dal menu a comparsa All'avvio nella categoria Generale*.

- Scegliete File > Nuovo e selezionate Adobe AIR 2 (CS5) o AIR (CS5.5), quindi fate clic su OK.
- Aprite un file Flash esistente e convertitelo in un file AIR selezionando Adobe AIR dal menu Lettore nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione).

Nota: (solo Flash CS5) se salvate un file Flash CS5 AIR nel formato Flash CS4, impostate manualmente la versione del lettore su AIR 1.5 nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione all'apertura del file in Flash CS4. Flash CS4 supporta solo la pubblicazione in AIR 1.5.

Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione Adobe AIR

[Torna all'inizio](#)

Potete visualizzare l'anteprima di un file SWF Flash AIR per verificare come apparirà nella finestra dell'applicazione AIR. L'anteprima è utile per visualizzare l'aspetto dell'applicazione senza dover creare un pacchetto e installare l'applicazione.

1. Verificate che l'impostazione Destinazione nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione corrisponda ad Adobe AIR.
2. Selezionate Controllo > Prova filmato > Prova o premete Ctrl+Invio.

Se non avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, Flash genera un file descrittore dell'applicazione predefinito (*swfname-app.xml*) nella stessa cartella in cui è memorizzato il file SWF. Se invece avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, il file descrittore riflette tali impostazioni.

Per pubblicare un file AIR, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.
- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione.
- Scegliete **File > Pubblica**.
- Scegliete **File > Pubblica > Anteprima**.

Quando pubblicate un file AIR, Flash Pro crea un file SWF e un file XML descrittore dell'applicazione e inserisce delle copie di questi due file, insieme agli altri file che avete aggiunto all'applicazione, in un pacchetto di installazione AIR (*nomeswf.air*).

Nota: (solo per Windows) la pubblicazione di un'applicazione AIR non riesce se il nome del file contiene caratteri che non fanno parte dell'alfabeto inglese.

Creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione AIR

[Torna all'inizio](#)

Al termine dello sviluppo dell'applicazione, specificate le impostazioni per il file descrittore dell'applicazione AIR e il file del programma di installazione necessari per la distribuzione. Flash Pro crea il file descrittore e il file del programma di installazione insieme al file SWF quando pubblicate un file AIR.

Le impostazioni per questi file vengono specificate nella finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione. Dopo la creazione di un file AIR, questa finestra di dialogo può essere aperta dalla finestra di ispezione Proprietà o dal menu Lettore, pulsante Impostazioni, nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Creare il file del programma di installazione e il file dell'applicazione Adobe AIR

1. In Flash, aprite il file FLA o il gruppo di file che compongono l'applicazione Adobe AIR.
2. Salvate il file FLA Adobe AIR prima di aprire la finestra di dialogo Impostazioni AIR.
3. Selezionate **File > Impostazioni Adobe AIR 2**.
4. Inserite le informazioni nella finestra di dialogo Impostazioni AIR, quindi fate clic su **Pubblica**.

Quando fate clic sul pulsante **Pubblica**, viene creato un pacchetto contenente i seguenti file: il file SWF, il file descrittore dell'applicazione, i file delle icone dell'applicazione e i file elencati nella casella di testo **File inclusi**. Se non avete ancora creato un certificato digitale, quando fate clic sul pulsante **Pubblica** viene visualizzata la finestra di dialogo **Firma digitale**.

La finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione è suddivisa in quattro schede: **Generali**, **Firma**, **Icone** e **Avanzate**. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, consultate le sezioni seguenti.

Impostazioni generali

La scheda **Generali** della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione contiene le opzioni seguenti:

File di output Il nome e la posizione del file .air da creare quando si usa il comando **Pubblica**.

Tipo di output Il tipo di pacchetto da creare.

- **Pacchetto AIR** - Crea un file di installazione AIR standard basato sul presupposto che il runtime AIR possa essere scaricato separatamente durante l'installazione o sia già installato sul dispositivo di destinazione.
- **Programma di installazione Mac** - Crea un file di installazione Macintosh completo.

Applicazione con runtime incorporato - Crea un file di installazione AIR che contiene il runtime AIR e quindi non ne richiede il download al momento dell'installazione.

Programma di installazione per Windows Selezionate questa opzione per compilare un programma di installazione nativo specifico per la piattaforma Windows (.exe) invece di un programma di installazione AIR (.air) indipendente dalla piattaforma.

Nome Nome del file principale dell'applicazione. Il valore predefinito corrisponde al nome del file FLA.

Versione Opzionale. Specifica un numero di versione per l'applicazione. Il valore predefinito è 1.0.

ID applicazione Identifica l'applicazione con un ID univoco. Potete modificare l'ID predefinito se necessario. Non utilizzate spazi o caratteri speciali per l'ID. Gli unici caratteri validi sono 0-9, a-z, A-Z, . (punto) e - (trattino), con una lunghezza da 1 a 212 caratteri. Il valore predefinito è com.adobe.example.applicationName.

Descrizione Opzionale. Consente di inserire una descrizione dell'applicazione da visualizzare nella finestra del programma di installazione quando l'utente installa l'applicazione. Per impostazione predefinita, questo campo è vuoto.

Copyright Opzionale. Consente di inserire una nota di copyright. Per impostazione predefinita, questo campo è vuoto.

Stile finestra Specifica lo stile visivo delle finestre (chrome) da utilizzare per l'interfaccia utente quando l'utente esegue l'applicazione sul proprio computer. Potete specificare l'opzione Chrome di sistema (impostazione predefinita), che adotta lo stile grafico standard delle finestre utilizzato dal sistema operativo, oppure l'opzione Chrome personalizzato (opaco) o Chrome personalizzato (trasparente). Per visualizzare l'applicazione senza il chrome di sistema, selezionate Nessuno. Con Chrome di sistema, nell'applicazione vengono utilizzati i controlli standard delle finestre del sistema operativo. Con il chrome personalizzato (opaco), lo stile visivo standard di sistema viene rimosso e potete creare un aspetto personalizzato per l'interfaccia dell'applicazione. (Il chrome personalizzato deve essere creato direttamente nel file FLA.) Il chrome personalizzato (trasparente) è simile a quello opaco, ma aggiunge la trasparenza ai bordi della pagina, permettendo così di utilizzare finestre dell'applicazione che non sono di forma quadrata o rettangolare.

Modalità rendering Consente di specificare il metodo utilizzato dal runtime AIR per eseguire il rendering del contenuto grafico. Le opzioni disponibili sono:

- Automatica - Rileva automaticamente e utilizza il metodo di rendering più veloce disponibile sul dispositivo host.
- CPU - Usa la CPU.
- Diretta - Esegue il rendering mediante Stage3D. Questo è il metodo di rendering più veloce tra quelli disponibili.

Per un elenco dei processori che non supportano la modalità Diretta, vedete [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3](#).

Profili Profili da includere al momento della compilazione del file AIR. Per limitare la vostra applicazione AIR a un profilo specifico, deselezionate i profili non necessari. Per ulteriori informazioni sui profili AIR, vedete [Profili dispositivo](#).

File inclusi Specifica i file e le cartelle aggiuntivi da includere nel pacchetto dell'applicazione. Fate clic sul pulsante Più (+) per aggiungere dei file e sul pulsante della cartella per aggiungere delle cartelle. Per eliminare un file o una cartella dall'elenco, selezionatelo e fate clic sul pulsante Meno (-).

Per impostazione predefinita, il file descrittore dell'applicazione e il file SWF principale vengono aggiunti automaticamente all'elenco del pacchetto. Nell'elenco del pacchetto questi file sono visualizzati anche se non avete ancora pubblicato il file FLA di Adobe AIR. I file e le cartelle sono elencati senza alcuna gerarchia particolare. I file contenuti nelle cartelle non sono compresi nell'elenco, mentre i percorsi completi dei file sono indicati ma, se necessario, troncati.

Se avete aggiunto dei file di estensioni AIR native al percorso di libreria ActionScript, tali file appariranno anche in questo elenco.

I file di icone non sono inclusi nell'elenco. Quando Flash crea il pacchetto per i file, i file di icone vengono copiati in una cartella temporanea la cui posizione è relativa a quella del file SWF. Una volta terminata la creazione del pacchetto, Flash elimina la cartella.

Impostazioni relative alla firma

La scheda Firma della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare un certificato di firma del codice per l'applicazione.

Per ulteriori informazioni sulle firme digitali, vedete [Firma dell'applicazione](#) e [Firma digitale di un file AIR](#).

Impostazioni relative alle icone

La scheda Icone della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare un'icona per l'applicazione, che viene visualizzata quando installate l'applicazione e la eseguite nel runtime di Adobe AIR. Potete specificare quattro dimensioni differenti per l'icona (128, 48, 32 e 16 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Ad esempio, l'icona può apparire nel browser di file nelle viste miniatura, dettaglio e affiancata, oppure come icona sul desktop e nel titolo della finestra dell'applicazione AIR, così come in altre posizioni.

Se non si specificano altri file di icone (solo Flash CS5), come immagine dell'icona viene utilizzata automaticamente l'icona di un'applicazione AIR di esempio.

Per specificare un'icona, fate clic su una dimensione icona nella parte superiore della scheda Icone, quindi specificate il file che volete utilizzare per quella dimensione. I file devono essere in formato PNG (Portable Network Graphics).

Se specificate un'immagine, essa deve avere dimensioni esatte (128 x 128, 48 x 48, 32 x 32 oppure 16 x 16). Se per una dimensione dell'icona non specificate alcuna immagine, una delle immagini specificate viene ridimensionata in Adobe AIR per creare l'immagine mancante dell'icona.

Impostazioni avanzate

La scheda Avanzate permette di specificare ulteriori impostazioni per il file descrittore dell'applicazione.

Potete specificare i tipi di file associati che saranno gestiti dall'applicazione AIR. Ad esempio, se desiderate utilizzare l'applicazione come programma principale per la gestione dei file HTML, questa impostazione deve essere specificata nella casella di testo Tipi di file associati.

Potete inoltre definire le impostazioni relative ai seguenti aspetti dell'applicazione:

- Le dimensioni e la posizione della finestra iniziale
- La cartella in cui deve essere installata l'applicazione
- La cartella del menu Programmi in cui inserire l'applicazione

La finestra di dialogo contiene le seguenti opzioni:

Tipi di file associati Consente di specificare i tipi di file associati che saranno gestiti dall'applicazione AIR. Fate clic sul pulsante Più (+) per aggiungere un nuovo tipo di file alla casella di testo dell'applicazione. Quando selezionate questo pulsante, viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni tipo di file. Il pulsante Meno (-) consente invece di rimuovere una voce selezionata dalla casella di testo. Il pulsante con l'immagine della matita visualizza la finestra di dialogo Impostazioni tipo di file e permette di modificare le impostazioni di una voce selezionata nella casella di testo. Inizialmente, i pulsanti Meno (-) e Matita sono disabilitati. Diventano disponibili quando selezionate una voce nella casella di testo, consentendo così di rimuovere o modificare la voce selezionata. Il valore predefinito della casella di testo è Nessuno.

Impostazioni iniziali della finestra Consente di specificare le dimensioni e la posizione della finestra dell'applicazione iniziale.

- Larghezza: la larghezza iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- Altezza: l'altezza iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- X: la posizione orizzontale iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- Y: la posizione verticale iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- Larghezza massima e Altezza massima: le dimensioni massime della finestra, in pixel. Per impostazione predefinita, entrambi i campi sono vuoti.
- Larghezza minima e Altezza minima: le dimensioni minime della finestra, in pixel. Per impostazione predefinita, entrambi i campi sono vuoti.
- Ingrandibile: permette di specificare se l'utente può ingrandire la finestra. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- Riducibile a icona: permette di specificare se l'utente può ridurre a icona la finestra. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- Ridimensionabile: permette di specificare se l'utente può ridimensionare la finestra. Se questa opzione non è selezionata, le opzioni Larghezza massima, Altezza massima, Larghezza minima e Altezza minima sono disabilitate. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- Visibile: permette di specificare se la finestra dell'applicazione è visibile inizialmente. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

Altre impostazioni Permette di specificare le seguenti informazioni aggiuntive relative all'installazione:

- Cartella di installazione: la cartella in cui viene installata l'applicazione.
- Cartella menu Programmi (solo Windows): il nome della cartella dell'applicazione nel menu Programmi.
- Usa interfaccia personalizzata per aggiornamenti: specifica quale azione viene eseguita quando un utente apre un file di installazione AIR per un'applicazione che risulta già installata. Per impostazione predefinita, AIR visualizza una finestra di dialogo che permette all'utente di aggiornare la versione installata con la versione del file AIR. Per consentire all'applicazione di gestire autonomamente gli aggiornamenti, anziché permettere all'utente di decidere in merito, selezionate questa opzione. In questo modo il comportamento predefinito non viene applicato e l'applicazione ha il controllo totale degli aggiornamenti.

Impostazioni linguistiche

Il riquadro Lingue consente di selezionare le lingue da associare all'applicazione nel negozio online delle applicazioni. Selezionando una lingua, potete permettere agli utenti dei sistemi operativi di quella lingua di scaricare la vostra applicazione. Tenete presente che queste impostazioni linguistiche non hanno alcun altro effetto sull'effettiva localizzazione dell'interfaccia utente dell'applicazione.

Se non selezionate alcuna lingua, l'applicazione viene pubblicata con tutte le lingue supportate. In questo modo potete evitare di selezionare ciascuna lingua individualmente. Le lingue elencate sono quelle supportate da Adobe AIR. Android potrebbe supportare anche altre lingue.

Impostazioni tipo di file

La finestra di dialogo Impostazioni tipo di file viene visualizzata quando fate clic sul pulsante Più (+) o sul pulsante Matita nella sezione Tipi di file

associati della scheda Avanzate per aggiungere o modificare i tipi di file associati all'applicazione AIR.

Gli unici due campi obbligatori di questa finestra di dialogo sono Nome ed Estensione. Se fate clic su OK e uno dei due campi è vuoto, viene visualizzata una finestra di dialogo di errore.

Per un tipo di file associato potete specificare le seguenti impostazioni:

Nome Il nome del tipo di file (ad esempio, Hypertext Markup Language, File di testo o Esempio).

Estensione L'estensione del nome del file (ad esempio html, txt o xml); potete utilizzare fino a 39 caratteri alfanumerici standard, [A-Z, a-z, 0-9], senza il punto iniziale.

Descrizione Opzionale. Descrizione del tipo di file (ad esempio File video Adobe).

Tipo di contenuto Opzionale. Specifica il tipo MIME del file.

Impostazioni icona tipo di file Opzionale. Consente di specificare un'icona associata al tipo di file. Potete specificare quattro dimensioni differenti per l'icona (128x128, 48x48, 32x32 e 16x16 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Ad esempio, l'icona può apparire nel browser di file nelle viste miniatura, dettaglio e affiancata,

Se specificate un'immagine, questa deve essere delle dimensioni che avete impostato. Se non specificate un file per una particolare dimensione, AIR utilizza l'immagine con la dimensione più vicina e la ridimensiona per il tipo non specificato.

Per specificare un'icona, fate clic sulla cartella corrispondente alle dimensioni dell'icona e selezionate un file di icona da utilizzare o immettetene il percorso e il nome nella casella di testo accanto al messaggio di richiesta. L'icona deve essere in formato PNG.

I nuovi tipi di file creati vengono indicati nella casella di riepilogo Tipi di file associati della finestra di dialogo Impostazioni avanzate.

Errore durante la creazione del file dell'applicazione e del file del programma di installazione

La creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione non riesce nei seguenti casi:

- La stringa dell'ID dell'applicazione ha una lunghezza non corretta o contiene caratteri non validi. La stringa dell'ID può contenere da 1 a 212 caratteri e includere i seguenti caratteri: 0-9, a-z, A-Z, . (punto), - (trattino).
- I file inseriti nell'elenco dei file inclusi non esistono.
- Le dimensioni dei file di icone personalizzati non sono corrette.
- La cartella di destinazione AIR non è accessibile in scrittura.
- Non avete firmato l'applicazione o non avete specificato che l'applicazione Adobe AIR verrà firmata in seguito.

Aggiunta di una firma all'applicazione

[Torna all'inizio](#)

Tutte le applicazioni Adobe AIR devono essere firmate per poter essere installate su un altro sistema. Tuttavia, Flash consente di creare file di installazione Adobe AIR senza firma in modo che l'applicazione possa essere firmata in un secondo momento. I file non firmati sono detti pacchetti AIRI (AIR Intermediate). Questa possibilità è utile nei casi in cui il certificato si trova su un computer diverso oppure la firma delle applicazioni viene gestita separatamente rispetto all'attività di sviluppo.

Firmare un'applicazione Adobe AIR con un certificato digitale acquistato da un'autorità di certificazione

1. Scegliete File > Impostazioni Adobe AIR 2, quindi fate clic sulla scheda Firma.

In questa scheda sono disponibili due pulsanti che consentono di firmare l'applicazione Adobe AIR con un certificato digitale oppure di preparare un pacchetto AIRI. Se firmate l'applicazione AIR, potete utilizzare un certificato digitale emesso da un'autorità di certificazione oppure creare un certificato autofirmato. Un certificato autofirmato è facile da creare ma non garantisce lo stesso livello di affidabilità assicurato da un certificato emesso da un'autorità di certificazione.

2. Selezionate un file di certificato dal menu a comparsa oppure fate clic sul pulsante Sfoglia per individuarlo.
3. Selezionate il certificato.
4. Immettete una password.
5. Fate clic su OK.

Per ulteriori informazioni sulla firma delle applicazioni AIR, vedete [Firma digitale di un file AIR](#).

Creare un certificato digitale autofirmato

1. Fate clic sul pulsante Crea. Viene visualizzata la finestra di dialogo Crea certificato digitale autofirmato.
2. Impostate le opzioni Nome editore, Unità organizzativa, Nome organizzazione, Paese, Password e Conferma password. Per il paese potete selezionare un valore dal menu oppure inserire un codice di paese a due lettere non presente nel menu. Per un elenco di codici paese

validi, vedete http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Specificate il tipo di certificato.

L'opzione Tipo si riferisce al livello di sicurezza del certificato: 1024-RSA utilizza una chiave a 1024 bit (meno sicura), mentre 2048-RSA utilizza una chiave a 2048 bit (più sicura).

4. Salvate le informazioni in un file di certificato specificandolo nel campo Salva con nome o facendo clic sul pulsante Sfoglia per selezionarlo da una cartella.

5. Fate clic su OK.

6. Nella finestra di dialogo Firma digitale, immettete la password assegnata al punto 2 di questa procedura, quindi fate clic su OK.

Per fare in modo che Flash memorizzi la password utilizzata per la sessione corrente, fate clic su Ricorda la password per questa sessione.

Se l'opzione Indicazione data/ora è deselezionata quando fate clic su OK, una finestra di dialogo segnala che l'applicazione non potrà essere installata dopo la scadenza del certificato digitale. Se in risposta all'avviso fate clic su Sì, l'indicazione di data e ora viene disattivata. Se fate clic su No, l'opzione Indicazione data/ora viene selezionata e attivata automaticamente.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di un certificato digitale autofirmato, vedete [Firma digitale di un file AIR](#).

Potete anche creare un'applicazione AIR Intermediate (AIRI) priva di firma digitale. In questo caso, tuttavia, gli utenti non potranno installare l'applicazione sul desktop finché non viene aggiunta la firma digitale.

Preparare un pacchetto AIRI da firmare successivamente

- Nella scheda Firma, selezionate Prepara un file AIR Intermediate (AIRI) da firmare in seguito, quindi fate clic su OK.

Lo stato della firma digitale cambia per indicare che avete scelto di preparare un pacchetto AIRI che verrà firmato in seguito, e il pulsante Imposta diventa Cambia.

Se scegliete di firmare l'applicazione in seguito, dovrete utilizzare lo strumento da riga di comando ADT (Air Developer Tool) incluso in Flash Pro e nell'SDK di AIR. Per ulteriori informazioni, consultate [Creazione di applicazioni Adobe AIR](#).

Aggiungere o rimuovere una versione di AIR SDK

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere nuove release e versioni personalizzate di AIR SDK a Flash Pro. Dopo l'aggiunta, il nuovo SDK appare nell'elenco dei lettori di destinazione in Impostazioni pubblicazione.

Per aggiungere una nuova versione dell'SDK:

- Scaricate la nuova cartella AIR SDK.
- In Flash Pro, scegliete Aiuto > Gestisci AIR SDK.
- Nella finestra di dialogo Gestisci AIR SDK, fate clic sul pulsante più "+", quindi scegliete la cartella del nuovo AIR SDK. Fate clic su OK.
- Fare clic su OK nella finestra di dialogo AIR SDK.

Il nuovo SDK appare nell'elenco dei lettori di destinazione in Impostazioni pubblicazione. La versione minima accettabile del kit SDK deve essere successiva alla versione inclusa in Flash Pro.

Per rimuovere una versione dell'SDK:

- In Flash Pro, scegliete Aiuto > Gestisci AIR SDK.
- Nella finestra di dialogo Gestisci AIR SDK, selezionate l'SDK da rimuovere.
- Fate clic sul pulsante meno "-". Fate clic su OK.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Pubblicazione di applicazioni AIR for Android

[Creare un file Adobe AIR for Android](#)

[Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione AIR for Android](#)

[Creazione di applicazioni AIR for Android](#)

[Impostazioni linguistiche](#)

A partire da Professional CS5.5, potete pubblicare contenuti per Adobe® AIR™ for Android, un sistema operativo per dispositivi mobili di Google.

In questo articolo viene descritta la configurazione delle impostazioni di pubblicazione di AIR for Android in Flash Professional. Per informazioni complete sullo sviluppo di applicazioni Adobe AIR™, vedete [Creazione di applicazioni Adobe AIR](#).

Per informazioni sui requisiti hardware e software per le applicazioni AIR desktop e mobili, consultate la pagina [Requisiti di sistema di Adobe AIR](#).

Per consultare la documentazione AIR completa per gli sviluppatori, vedete i [materiali di riferimento su Adobe AIR](#).

Video ed esercitazioni

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare applicazioni AIR™ for Android in Flash Pro.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing an AIR for Android app](#) (6:13, Adobe TV)
- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Articolo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)

Nota: (solo per AIR 3.7) *Compilazione di applicazioni solo con il runtime autonomo (Android)*

Con AIR 3.7, se si compilano applicazioni AIR for Android per qualsiasi tipo di destinazione, il runtime AIR viene incorporato nell'applicazione. L'esperienza utente ne risulta migliorata, perché non è necessario scaricare il runtime AIR separatamente. Un effetto secondario potrebbe essere, tuttavia, un aumento delle dimensioni dell'app di circa 9 MB.

Flash Professional visualizza degli avvisi se un'applicazione AIR for Android è stata compilata utilizzando l'opzione Runtime condiviso.

Creare un file Adobe AIR for Android

[Torna all'inizio](#)

Potete creare documenti di Adobe AIR for Android in Flash tramite il comando File > Nuovo. Potete inoltre creare un file FLA ActionScript® 3.0 e convertirlo in un file AIR for Android tramite la finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.

Per creare un file AIR for Android, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete AIR for Android nella schermata introduttiva o nella finestra di dialogo Nuovo documento (File > Nuovo).
- Aprire un file FLA esistente e convertitelo in un file AIR for Android. Selezionate AIR for Android dal menu Destinazione nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione).

Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione AIR for Android

[Torna all'inizio](#)

Potete visualizzare l'anteprima di un file SWF Flash AIR for Android per verificare come apparirà nella finestra dell'applicazione AIR. L'anteprima è utile per visualizzare l'aspetto dell'applicazione senza dover creare un pacchetto e installare l'applicazione.

1. Verificate che l'opzione Destinazione della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione sia impostata su AIR for Android.
2. Selezionate Controllo > Prova filmato > Prova o premete Ctrl+Invio.

Se non avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo Impostazioni applicazione e programma di installazione, Flash genera un file descrittore dell'applicazione predefinito (*swfname-app.xml*). Flash crea il file nella stessa cartella in cui viene scritto il file SWF. Se invece avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo Impostazioni applicazione e programma di installazione, il file descrittore riflette tali impostazioni.

Per pubblicare un file AIR for Android, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo **Impostazioni pubblicazione**.
- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo **Impostazioni AIR for Android**.
- Scegliete **File > Pubblica**.
- Scegliete **File > Pubblica > Anteprima**.

Quando pubblicate un file AIR, Flash Pro crea un file SWF e un file descrittore dell'applicazione XML. Flash inserisce quindi copie di questi due file, insieme agli altri file che avete aggiunto all'applicazione, in un pacchetto di installazione AIR (*swfname.apk*).

Creazione di applicazioni AIR for Android

[Torna all'inizio](#)

Al termine dello sviluppo dell'applicazione, specificate le impostazioni per il file descrittore dell'applicazione AIR for Android e il file del programma di installazione necessari per la distribuzione. Flash Pro crea il file descrittore e il file del programma di installazione insieme al file SWF quando pubblicate un file AIR for Android.

Le impostazioni per questi file vengono specificate nella finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione**. Dopo aver creato un file AIR for Android, potete aprire questa finestra di dialogo dalla finestra di ispezione **Proprietà del documento**. Potete inoltre accedere a questa finestra dal pulsante **Impostazioni** del menu **Lettore** nella scheda **Flash** della finestra di dialogo **Impostazioni pubblicazione**.

Creare il file dell'applicazione Adobe AIR

1. In Flash, aprite il file FLA o il gruppo di file che compongono l'applicazione Adobe AIR.
2. Salvate il file FLA AIR for Android prima di aprire la finestra di dialogo **AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione**.
3. Selezionate **File > Impostazioni AIR for Android**.
4. Inserite le informazioni nella finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione**, quindi fate clic su **Pubblica**.

Quando fate clic sul pulsante **Pubblica**, vengono inseriti nel pacchetto i seguenti file:

- Il file SWF
- Il file descrittore dell'applicazione
- I file di icone dell'applicazione
- I file elencati nella casella di testo **File inclusi**

Nota: La pubblicazione di un'applicazione AIR for Android non riesce se il nome file specificato per il file FLA o SWF contiene caratteri a doppio byte.

La finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione** è suddivisa in quattro schede: **Generale**, **Distribuzione**, **Icone** e **Autorizzazioni**.

Impostazioni generali

La scheda **Generali** della finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione** contiene le opzioni seguenti:

File di output Il nome e la posizione del file AIR da creare quando si usa il comando **Pubblica**. L'estensione del nome file di output è **APK**.

Nome applicazione Nome utilizzato dal programma di installazione dell'applicazione AIR per generare il nome file e la cartella dell'applicazione. Il nome può contenere solo caratteri validi per i nomi di file o di cartella. Per impostazione predefinita, viene indicato il nome del file SWF.

ID applicazione Identifica l'applicazione con un ID univoco. Potete modificare l'ID predefinito se necessario. Non utilizzate spazi o caratteri speciali per l'ID. Gli unici caratteri validi sono 0-9, a-z, A-Z e . (punto), con una lunghezza da 1 a 212 caratteri. Il valore predefinito è `com.adobe.example.applicationName`.

Versione Opzionale. Specifica un numero di versione per l'applicazione. Il valore predefinito è 1.0.

Etichetta versione Opzionale. Una stringa che descrive la versione.

Rapporto Consente di selezionare **Verticale**, **Orizzontale** o **Orientamento automatico** per l'applicazione. Quando insieme a **Orientamento automatico** è selezionato **Automatico**, l'applicazione viene avviata sul dispositivo in base all'orientamento corrente.

Schermo intero Imposta l'applicazione per l'esecuzione in modalità a tutto schermo. Questa opzione è selezionata per impostazione predefinita.

Orientamento automatico Consente all'applicazione di passare dalla modalità di visualizzazione verticale a quella orizzontale, a seconda dell'orientamento corrente del dispositivo. Questa opzione è selezionata per impostazione predefinita.

Modalità rendering Consente di specificare il metodo utilizzato dal runtime AIR per eseguire il rendering del contenuto grafico. Le opzioni disponibili sono:

- Automatica - Rileva automaticamente e utilizza il metodo di rendering più veloce disponibile sul dispositivo host.
- CPU - Usa la CPU.
- GPU - Usa la GPU. Se la GPU non è disponibile, viene utilizzata la CPU.
- Diretta - Esegue il rendering mediante Stage3D. Questo è il metodo di rendering più veloce tra quelli disponibili.

Per un elenco dei processori che non supportano la modalità Diretta, vedete [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3](#).

File inclusi Specifica i file e le cartelle aggiuntivi da includere nel pacchetto dell'applicazione. Fate clic sul pulsante Più (+) per aggiungere dei file e sul pulsante della cartella per aggiungere delle cartelle. Per eliminare un file o una cartella dall'elenco, selezionatelo e fate clic sul pulsante Meno (-).

Per impostazione predefinita, il file descrittore dell'applicazione e il file SWF principale vengono aggiunti automaticamente all'elenco del pacchetto. Nell'elenco del pacchetto questi file sono visualizzati anche se non avete ancora pubblicato il file FLA di Adobe AIR. I file e le cartelle sono elencati senza alcuna gerarchia particolare. I file contenuti nelle cartelle non sono compresi nell'elenco, mentre i percorsi completi dei file sono indicati ma, se necessario, troncati.

Se avete aggiunto dei file di estensioni AIR native al percorso di libreria ActionScript, tali file appariranno anche in questo elenco.

I file di icone non sono inclusi nell'elenco. Quando Flash crea il pacchetto per i file, i file di icone vengono copiati in una cartella temporanea la cui posizione è relativa a quella del file SWF. Una volta terminata la creazione del pacchetto, Flash elimina la cartella.

Impostazioni di distribuzione

La scheda Distribuzione della finestra di dialogo AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare le impostazioni seguenti:

Certificato Il certificato digitale per l'applicazione. Potete selezionare un certificato esistente o crearne uno nuovo. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un certificato digitale, vedete Aggiunta di una firma all'applicazione. I certificati per le applicazioni Android devono avere un periodo di validità impostato su un minimo 25 anni.

Password La password per il certificato digitale selezionato.

Tipo di distribuzione Specifica il tipo di pacchetto da creare.

- L'impostazione Release dispositivo consente di creare pacchetti per il canale commerciale o qualsiasi altro mezzo di distribuzione, ad esempio un sito Web.
- L'impostazione Release emulatore permette di creare pacchetti per l'esecuzione del debug nel simulatore di dispositivi mobili.
- L'impostazione Debug consente di eseguire il debug sul dispositivo, inclusa l'impostazione di punti di interruzione in Flash e il debug in remoto dell'applicazione in esecuzione sul dispositivo Android. Potete anche scegliere l'interfaccia di rete e l'indirizzo IP da utilizzare nelle sessioni di debug.

Runtime AIR Specifica come deve comportarsi l'applicazione sui dispositivi sui quali non è già installato il runtime AIR.

- **Incorpora il runtime AIR nell'applicazione** aggiunge il runtime al pacchetto di installazione dell'applicazione in modo che non sia necessario scaricarlo. Di conseguenza, le dimensioni del pacchetto dell'applicazione risultano sensibilmente più grandi.
- **Scarica il runtime AIR da...** fa in modo che il pacchetto di installazione scarichi il runtime dalla posizione specificata durante l'installazione.

Dopo la pubblicazione Potete specificare se installare l'applicazione su un dispositivo Android attualmente connesso o avviare immediatamente l'applicazione dopo l'installazione.

Impostazioni relative alle icone

La scheda Icone della finestra di dialogo AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare un'icona per l'applicazione Android, che viene visualizzata quando installate l'applicazione e la eseguite nel runtime di AIR for Android. Potete specificare tre dimensioni differenti per l'icona (72, 48 e 36 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Le icone che scegliete per Android non devono corrispondere esattamente a queste dimensioni.

Per specificare un'icona, fate clic su una dimensione icona nella scheda Icone, quindi specificate il file che volete utilizzare per quella dimensione. I file devono essere in formato PNG (Portable Network Graphics).

Se per una dimensione dell'icona non specificate alcuna immagine, una delle immagini specificate viene ridimensionata in Adobe AIR per creare l'immagine mancante dell'icona.

Impostazioni delle autorizzazioni

La scheda Autorizzazioni consente di specificare a quali servizi e dati può accedere l'applicazione sul dispositivo.

- Per applicare un'autorizzazione, selezionate la relativa casella di controllo.
- Per vedere una descrizione di un'autorizzazione, fate clic sul nome dell'autorizzazione. La descrizione viene visualizzata sotto l'elenco delle autorizzazioni.
- Per gestire manualmente le autorizzazioni invece di utilizzare la finestra di dialogo, selezionate "Gestisci manualmente autorizzazioni e aggiunte manifest nel file descrittore dell'applicazione".

Impostazioni linguistiche

[Torna all'inizio](#)

Il riquadro Lingue consente di selezionare le lingue da associare all'applicazione nel negozio online delle applicazioni. Selezionando una lingua, potete permettere agli utenti del sistema operativo Android di quella lingua di scaricare la vostra applicazione. Tenete presente che queste impostazioni linguistiche non hanno alcun altro effetto sull'effettiva localizzazione dell'interfaccia utente dell'applicazione.

Se non selezionate alcuna lingua, l'applicazione viene pubblicata con tutte le lingue supportate. In questo modo potete evitare di selezionare ciascuna lingua individualmente. Le lingue elencate sono quelle supportate da Adobe AIR. Android potrebbe supportare anche altre lingue.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Impostazioni di pubblicazione

[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Flash \(.swf\)](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWC e i proiettori](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Wrapper HTML](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file GIF](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file JPEG](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file PNG](#)
[Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione](#)
[Uso dei profili di pubblicazione](#)

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Flash (.swf)

[Torna all'inizio](#)

Nota: (solo CS5.5) è possibile anche specificare le impostazioni di pubblicazione per la versione del lettore e la versione di ActionScript nella finestra di ispezione Proprietà. Deselezionate tutti gli elementi sullo stage per visualizzare le proprietà Documento nella finestra di ispezione Proprietà.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, quindi selezionate una versione di Flash Player dal menu a comparsa Lettore. Non tutte le funzioni di funzionano nei file SWF pubblicati che hanno come destinazione le versioni di Flash Player precedenti a Flash Player 10. Per definire il rilevamento di Flash Player, fate clic sulla categoria Wrapper HTML nella colonna di sinistra e selezionate Rileva versione di Flash, quindi immettete la versione di Flash Player da rilevare.

Nota: in Flash Pro CS5.5, l'impostazione Flash Player 10.2 crea un file SWF utilizzando la versione 11 del formato SWF. L'impostazione Flash Player 10 & 10.1 crea un file SWF utilizzando la versione 10 del formato.

2. Selezionate la versione ActionScript® dal menu a comparsa Script. Se selezionate ActionScript 2.0 o 3.0 e avete creato delle classi, facendo clic sul pulsante Impostazioni ActionScript potete impostare un percorso di classe relativo per i file di classe diverso dal percorso di directory predefinito impostato nelle Preferenze.

Nota: Flash Professional CC supporta unicamente ActionScript 3.0.

3. Per controllare la compressione bitmap, fate clic sulla categoria Flash nella colonna sinistra e modificate il valore Qualità JPEG. Le immagini di qualità inferiore producono file di dimensioni ridotte, mentre quelle di qualità superiore producono file di dimensioni maggiori. Provate diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso tra dimensioni e qualità. 100 fornisce la qualità migliore e la compressione minore.

Per rendere più morbide le immagini JPEG molto compresse, selezionate Attiva deblocking JPEG. Questa opzione riduce i disturbi tipici della compressione JPEG, quale la tipica comparsa di blocchi di 8x8 pixel nell'immagine. Alcune immagini JPEG possono perdere una piccola quantità di dettaglio quando questa opzione è selezionata.

4. Per impostare la frequenza di campionamento e la compressione per tutto l'audio in streaming e tutti i suoni associati agli eventi del file SWF, fate clic sui valori accanto a Flusso audio o Evento audio, quindi selezionate le opzioni secondo necessità.

Nota: la riproduzione dell'audio in streaming inizia non appena sono stati scaricati dati sufficienti per i primi fotogrammi; l'audio in streaming viene sincronizzato con la linea temporale. Un suono associato a un evento non viene riprodotto fino a quando non è stato scaricato completamente e continua ad essere riprodotto fino a quando non viene esplicitamente interrotto.

5. Per ignorare i suoni specificati nella sezione Audio della finestra di ispezione Proprietà, selezionate Ignora impostazioni audio. Selezionate questa opzione per creare una versione a bassa fedeltà e di dimensioni ridotte di un file SWF.

Nota: se l'opzione Ignora impostazioni audio è deselezionata, Flash Pro analizza tutto l'audio in streaming del documento (incluso l'audio del video importato) e pubblica tutto l'audio in streaming in base all'impostazione individuale più alta. Questa procedura può aumentare le dimensioni del file se uno o più segnali audio in streaming hanno un'impostazione di esportazione elevata.

6. Per esportare suoni adatti ai dispositivi mobili, al posto del suono originale della libreria, selezionate Esporta audio dispositivo. Fate clic su OK.

7. Per configurare le impostazioni avanzate, selezionate una qualsiasi delle opzioni seguenti:

Comprimi filmato (Attivata per impostazione predefinita) Comprime il file SWF per ridurre le dimensioni del file e il tempo di download.

Sono disponibili due modalità di compressione:

- Deflate - Modalità di compressione meno recente, compatibile con Flash Player 6.x e versioni successive.
- LZMA - Questa modalità è più efficiente fino al 40% rispetto al metodo Deflate ed è compatibile solo con Flash Player 11.x e versioni successive o AIR 3.x e versioni successive. La compressione LZMA è particolarmente efficiente con i file FLA che contengono molto

codice ActionScript o molta grafica vettoriale. Se è selezionato SWC in Impostazioni pubblicazione, è disponibile solo la compressione Deflate.

Includi livelli nascosti (Impostazione predefinita) Esporta tutti i livelli nascosti del documento Flash. Deselezionando Esporta livelli nascosti si impedisce che tutti i livelli (compresi quelli nidificati nei clip filmato) contrassegnati come nascosti vengano esportati nel file SWF di destinazione. In questo modo potete provare comodamente diverse versioni dei documenti Flash rendendo i livelli invisibili.

Includi metadati XMP (Impostazione predefinita) Esporta tutti i metadati immessi nella finestra di dialogo Informazioni file. Fate clic sul pulsante Modifica metadati XMP per questo documento per aprire la finestra di dialogo. Potete aprire la finestra di dialogo Informazioni file anche selezionando File > Informazioni file. I metadati sono visibili quando il file SWF viene selezionato in Adobe® Bridge.

Genera rapporto dimensioni Genera un rapporto che elenca la quantità di dati nel contenuto Flash Pro finale, per ciascun file.

Ometti istruzioni trace Fa sì che Flash Pro ignori le istruzioni trace di ActionScript nel file SWF corrente. Quando questa opzione è selezionata, le informazioni relative alle istruzioni trace non vengono visualizzate nel pannello Output. Per ulteriori informazioni, vedete [Panoramica del pannello Output](#).

Consenti debug Attiva il Debugger e consente il debug remoto di un file SWF di Flash Pro. Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF.

Proteggi da importazione Impedisce ad altri utenti di importare un file SWF e riconvertirlo in un documento Flash (FLA). Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF di Flash Pro.

8. **(Solo in Flash Professional CC)** Potete scegliere di attivare i dati di telemetria dettagliati per il file SWF selezionando l'opzione corrispondente. Con questa opzione attivata, Adobe Scout è in grado di registrare i dati di telemetria per il file SWF. Per ulteriori informazioni, vedete [Uso di Adobe Scout con Flash Professional CC](#).
9. Se state utilizzando ActionScript 2.0 e avete selezionato Consenti debug o Proteggi da importazione, immettete una password nel campo di testo Password. Se si aggiunge una password, per poter eseguire il debug del file SWF o poterlo importare, gli altri utenti devono immettere la password. Per rimuovere la password, cancellate il contenuto del campo di testo Password e ripetete la pubblicazione. Per ulteriori informazioni sul debugger, vedete [Debug di ActionScript 1.0 e 2.0](#). Se state utilizzando ActionScript 3.0, vedete [Debug di ActionScript 3.0](#).

Nota: ActionScript 1.0 e 2.0 non sono supportati in Flash Professional CC. Per ulteriori informazioni, vedete [Apertura di file Flash Pro CS6 con Flash Pro CC](#).

10. Per impostare un intervallo massimo durante il quale è possibile eseguire gli script nel file SWF, immettete un valore in Limite temporale script. Flash Player annulla l'esecuzione di tutti gli script che superano il limite.
11. Selezionate il modello di sicurezza Flash Pro da utilizzare dal menu a comparsa Sicurezza riproduzione locale. Specificate se desiderate che ai file SWF pubblicati sia garantito l'accesso locale o di rete.

Accedi solo ai file locali Questa impostazione consente al file SWF pubblicato di interagire con i file e le risorse nel sistema locale, ma non in rete.

Accedi solo alla rete Questa impostazione consente al file SWF pubblicato di interagire con i file e le risorse in rete, ma non nel sistema locale.

12. Per consentire al file SWF di utilizzare l'accelerazione hardware, selezionate una delle opzioni seguenti nel menu Accelerazione hardware:

Livello 1 - Diretta La modalità Diretta migliora la riproduzione poiché consente a Flash Player di disegnare direttamente sullo schermo anziché farlo fare al browser.

Livello 2 - GPU In modalità GPU, in Flash Player viene utilizzata la potenza di elaborazione disponibile della scheda grafica per la riproduzione dei video e la creazione di effetti compositi con la grafica dei livelli. Le prestazioni dipendono quindi dell'hardware della scheda grafica dell'utente. Utilizzate questa opzione se prevedete che gli utenti dispongano di schede grafiche di fascia alta.

Se il sistema di riproduzione non dispone di hardware sufficiente per consentire l'accelerazione, viene impostata automaticamente la modalità di disegno normale. Per ottenere risultati ottimali con le pagine Web che contengono più file SWF, abilitate l'accelerazione hardware per uno solo dei file SWF. L'accelerazione hardware non viene utilizzata nella modalità di prova del filmato.

Quando pubblicate il file SWF, il file HTML che lo incorpora contiene un parametro HTML wmode. Se scegliete l'accelerazione hardware di livello 1 o 2, il parametro HTML wmode viene impostato, rispettivamente, su "direct" o "gpu". Se attivate l'accelerazione hardware, viene ignorata l'eventuale impostazione di Modalità finestra eseguita nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, perché questa impostazione è memorizzata anche nel parametro wmode del file HTML.

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWC e i proiettori

[Torna all'inizio](#)

Un file [SWC](#) viene utilizzato per la distribuzione dei componenti. Il file SWC contiene un clip compilato, il file di classe ActionScript del componente

e altri file che descrivono il componente.

I proiettori sono file Flash che contengono sia il file SWF pubblicato che Flash Player. I proiettori possono essere riprodotti come una comune applicazione, senza richiedere un browser Web, il plugin Flash Player o Adobe AIR.

- Per pubblicare un file SWC, selezionate SWC nella colonna sinistra della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione e fate clic su **Pubblica**.
- Per pubblicare un Proiettore Windows, selezionate Proiettore Win nella colonna sinistra e fate clic su **Pubblica**.
- Per pubblicare un Proiettore Macintosh, selezionate Proiettore Mac nella colonna sinistra e fate clic su **Pubblica**.

Per salvare un file SWC file o un proiettore con un nome file diverso dal file FLA originale, immettete un nome per il file di output.

Nota: *(Flash Professional CS6 e versioni successive) i proiettori non sono supportati.*

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Wrapper HTML

[Torna all'inizio](#)

Per riprodurre un contenuto Flash Pro in un browser Web, è necessario un documento HTML che attivi il file SWF e specifichi le impostazioni del browser. Il comando **Pubblica** genera automaticamente questo documento in base ai parametri contenuti in un documento modello HTML.

Quest'ultimo può essere qualsiasi file di testo contenente le variabili di modello appropriate, inclusi file HTML semplici, file contenenti codice per interpreti speciali quali ColdFusion® o ASP (Active Server Pages) oppure modelli forniti con Flash Pro.

Per immettere manualmente i parametri HTML per Flash Pro o per personalizzare un modello integrato, utilizzate un editor HTML.

I parametri HTML determinano il punto della finestra in cui appare il contenuto Flash, il colore dello sfondo, le dimensioni del file SWF e così via, e definiscono gli attributi dei tag `object` ed `embed`. Potete modificare queste e altre impostazioni nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Se modificate queste impostazioni, vengono ignorate le opzioni definite nel file SWF.

Definizione delle impostazioni

1. Selezionate **File > Impostazioni pubblicazione** e fate clic sulla categoria **Wrapper HTML** nella colonna di sinistra della finestra di dialogo.
2. Utilizzate il nome di file predefinito, che corrisponde al nome del documento, oppure immettete un nome univoco, comprensivo dell'estensione `.html`.
3. Per selezionare un modello installato da utilizzare, sceglietene uno dal menu a comparsa **Modello**. Per visualizzare una descrizione del modello selezionato, fate clic su **Informazioni**. La selezione predefinita è il modello **Solo Flash**.
4. Se avete un modello HTML diverso da **Mappa immagine** e impostate la versione di Flash Player 4 o successiva, selezionate **Rileva versione di Flash**. Per ulteriori informazioni, consultate [Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player](#).

Nota: *l'opzione Rileva versione di Flash consente di configurare il documento in modo che rilevi la versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale, indirizzandolo a una pagina HTML alternativa nel caso in cui non disponga del lettore previsto. La pagina HTML alternativa contiene un collegamento per scaricare l'ultima versione di Flash Player.*

5. Selezionate un'opzione per **Dimensione** per impostare i valori degli attributi `width` e `height` nei tag HTML `object` e `embed`:

Adatta a filmato (Impostazione predefinita) Utilizza le dimensioni del file SWF.

Pixel Usa la Larghezza e l'Altezza che specificate. Immettete il numero di pixel per la larghezza e l'altezza.

Percentuale Il file SWF occupa la percentuale della finestra del browser che specificate qui. Immettete le percentuali per la larghezza e l'altezza che volete utilizzare.

6. Per controllare la riproduzione e le funzioni del file SWF, selezionate le seguenti opzioni per **Riproduzione**:

Pausa all'avvio Mette in pausa il file SWF fino a quando un utente non fa clic su un pulsante o non seleziona **Riproduci** dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita, l'opzione è **deselezionata** e il contenuto viene riprodotto non appena viene caricato (il parametro `PLAY` è impostato su `true`).

Ciclo Ripete la riproduzione del video quando viene raggiunto l'ultimo fotogramma. Deselezionate questa opzione per arrestare il contenuto quando raggiunge l'ultimo fotogramma. Per impostazione predefinita il parametro `LOOP` è attivato.

Visualizza menu Visualizza un menu di scelta rapida quando l'utente fa clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fa clic tenendo premuto il tasto `Ctrl` (Macintosh) sul file SWF. Per visualizzare solo la voce **Informazioni su Flash** nel menu di scelta rapida, **deselezionate** questa opzione. Per impostazione predefinita, questa opzione è **selezionata** (il parametro `MENU` è impostato su `true`).

Carattere dispositivo (Solo Windows) Sostituisce i caratteri non installati sul sistema dell'utente con caratteri di sistema con antialiasing (con i bordi smussati). Se utilizzate i caratteri del dispositivo, la leggibilità del testo di piccole dimensioni aumenta ed è possibile ridurre le dimensioni del file SWF. Questa opzione ha effetto solo sui file SWF contenenti testo statico (testo inserito durante la creazione del file SWF e che non cambia quando viene visualizzato il contenuto) impostato per essere visualizzato con i caratteri del dispositivo.

7. Per bilanciare il tempo di elaborazione e l'aspetto, come descritto nell'elenco seguente, selezionate le opzioni di **Qualità**. Queste opzioni

impostano il valore del parametro **QUALITY** nei tag **object** ed **embed**.

Bassa Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza l'antialiasing.

Bassa automatica Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato automaticamente.

Alta automatica Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzate questa impostazione per emulare l'impostazione **Visualizza > Antialiasing**.

Media Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. L'impostazione Media produce una qualità migliore dell'impostazione **Bassa** ma peggiore dell'impostazione **Alta**.

Alta (Impostazione predefinita) Privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF contiene animazioni, le bitmap non vengono smussate; in caso contrario, le bitmap vengono smussate.

Best Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e le bitmap vengono sempre smussate.

8. Selezionate un'opzione per Modalità finestra, che controlla l'attributo **HTML wmode** nei tag **object** ed **embed**. La modalità finestra modifica la relazione tra la finestra virtuale o il riquadro di delimitazione del contenuto e il contenuto della pagina HTML come descritto nell'elenco seguente:

Finestra (Impostazione predefinita) Non incorpora nessun attributo relativo alle finestre nei tag **object** ed **embed**. Lo sfondo del contenuto è opaco e utilizza il colore di sfondo HTML. Il codice HTML non consente il rendering sopra o sotto il contenuto Flash Pro.

Opaca senza finestra Imposta uno sfondo opaco per il contenuto Flash Pro, oscurando qualsiasi elemento si trovi al di sotto del contenuto. Questo consente al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto.

Trasparente senza finestra Rende trasparente lo sfondo del contenuto Flash Pro, consentendo al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto. Per i browser che supportano le modalità senza finestra, vedete [Parametri e attributi per i tag object ed embed](#).

Se attivate l'accelerazione hardware nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, la modalità finestra selezionata viene ignorata e impostata automaticamente su **Finestra**.

Per una dimostrazione di come impostare la modalità finestra, consultate la nota tecnica [Creazione di uno sfondo trasparente in un file SWF](#).

Nota: *in alcuni casi, il rendering complesso nella modalità Trasparente senza finestra può comportare un'animazione più lenta quando anche le immagini HTML sono complesse.*

Diretta Utilizza il metodo di rendering Stage3D, che sfrutta la GPU quando è possibile. Quando usate la modalità Diretta, non è possibile sovrapporre altra grafica non-SWF sul file SWF nella pagina HTML. La modalità Diretta è obbligatoria quando si usa il [framework Starling](#).

Per un elenco dei processori che non supportano Stage3D, vedete http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Per visualizzare messaggi di errore nel caso in cui le impostazioni dei tag siano in conflitto, ad esempio se in un modello esiste un riferimento a un'immagine alternativa che non è stata specificata, selezionate **Mostra messaggio di avviso**.
10. Per posizionare il contenuto Flash all'interno dei limiti specificati, se avete modificato la larghezza e l'altezza originali del documento, selezionate un'opzione per **Scala**. L'opzione **Scala** imposta il parametro **SCALE** nei tag **HTML object** e **embed**.

Predefinita (Mostra tutto) Rende visibile l'intero documento nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dei file SWF. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Nessun bordo Scala il documento in modo da riempire l'area specificata e mantiene le proporzioni originali del file SWF senza distorsione, se necessario eseguendo il ritaglio del file SWF.

Adatta esattamente Visualizza l'intero documento nell'area specificata senza mantenere le proporzioni originali e potrebbe causare una distorsione.

Nessuna scala Evita che il documento sia ridimensionato in scala quando la finestra di Flash Player viene ridimensionata.

11. Per posizionare la finestra del file SWF all'interno della finestra del browser, selezionate una delle opzioni di Allineamento HTML seguenti:

Valore predefinito Centra il contenuto nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

A sinistra, A destra o In alto Allineano i file SWF lungo il rispettivo bordo della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti se necessario.

12. Per impostare il posizionamento del contenuto Flash all'interno della finestra dell'applicazione e l'eventuale modalità di ritaglio, selezionate le opzioni Allineamento Flash orizzontale e Allineamento Flash verticale. Queste opzioni impostano il parametro SALIGN dei tag HTML `object` e `embed`.

Parametri e attributi per i tag `object` ed `embed`

I parametri e gli attributi di tag seguenti descrivono il codice HTML creato con il comando `Pubblica`. Fate riferimento a questo elenco quando scrivete codice HTML personalizzato per visualizzare contenuto Flash Pro. Salvo diversa indicazione, tutti gli elementi sono validi sia per il tag `object` che per il tag `embed`. Le voci opzionali sono indicate come tali. Internet Explorer riconosce i parametri utilizzati con il tag `object`; Netscape riconosce il tag `embed`. Gli attributi vengono usati sia con il tag `object` che con il tag `embed`. Durante la personalizzazione di un modello, potete sostituire una variabile di modello al valore (identificato nella sezione Valore dei singoli parametri nell'elenco seguente).

Nota: gli attributi e i parametri elencati in questa sezione vengono riportati in lettere minuscole per conformità con lo standard XHTML.

devicefont (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica se deve essere eseguito il rendering degli oggetti di testo statico in caratteri dispositivo, anche se non è selezionata l'opzione Carattere dispositivo. Questo attributo si applica quando i caratteri necessari sono disponibili nel sistema operativo.

Valore: `true` | `false`

Variabile di modello: `$DE`

src (attributo) Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag `embed`.

Valore: `movieName.swf`

Variabile di modello: `$MO`

movie (parametro) Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag `object`.

Valore: `movieName.swf`

Variabile di modello: `$MO`

classid (attributo) Identifica il controllo ActiveX per il browser. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag `object`.

Valore: `clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

width (attributo) Specifica la larghezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Valore: `n` o `n%`

Variabile di modello: `$WI`

height (attributo) Specifica l'altezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Nota: poiché le applicazioni Flash Pro sono scalabili, la qualità non peggiora cambiando le dimensioni purché si mantengano le proporzioni. Ad esempio, le seguenti dimensioni hanno tutte un rapporto di 4:3: 640 x 480 pixel, 320 x 240 pixel e 240 x 180 pixel.

Valore: `n` o `n%`

Variabile di modello: `$HE`

codebase (attributo) Identifica la posizione del controllo ActiveX Flash Player in modo che il browser possa eseguirne lo scaricamento automatico se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag `object`.

Valore: `http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

pluginspage (attributo) Identifica la posizione del plug-in Flash Player in modo che l'utente possa scaricarlo se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag `embed`.

Valore: `http://www.adobe.com/it/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

swliveconnect (attributo) Questo attributo è opzionale e specifica se il browser deve avviare Java™ quando Flash Player viene caricato per la prima volta. Il valore predefinito è `false` se questo attributo è omesso. Se utilizzate JavaScript e Flash Pro sulla stessa pagina, Java deve essere in esecuzione affinché il comando `fscommand()` funzioni. Tuttavia, se utilizzate JavaScript solo per il rilevamento del browser o per uno scopo che non è in relazione con le azioni `fscommand()`, potete impedire l'avvio di Java impostando `SWLIVECONNECT` su `false`. Potete inoltre forzare l'avvio di Java quando non si utilizza JavaScript impostando esplicitamente l'attributo `SWLIVECONNECT` su `true`. L'avvio di Java aumenta considerevolmente il tempo necessario per avviare un file SWF; impostate questo tag su `true` solo se effettivamente necessario. Si applica solo al tag `embed`.

Utilizzate l'azione `fscommand()` per avviare Java da un file di proiettore autonomo.

Valore: `true` | `false`

play (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica se la riproduzione dell'applicazione viene avviata appena inizia il caricamento nel browser Web. Se l'applicazione Flash Pro è interattiva, potete lasciare che sia l'utente ad avviare la riproduzione facendo clic su un pulsante o

eseguendo altre operazioni. In questo caso, impostate l'attributo `play` su `false` per evitare l'avvio automatico dell'applicazione. Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omesso.

Valore: `true` | `false`

Variabile di modello: `$PL`

loop (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica se il contenuto viene ripetuto indefinitamente o se si arresta al raggiungimento dell'ultimo fotogramma. Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omesso.

Valore: `true` | `false`

Variabile di modello: `$LO`

quality (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica il livello di antialiasing da utilizzare. Poiché l'antialiasing richiede un processore più veloce per smussare ogni fotogramma del file SWF prima del rendering sullo schermo, selezionate uno dei valori seguenti, a seconda che sia più importante la velocità o la qualità:

Bassa Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza mai l'antialiasing.

Autolow Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato. Nota: i file SWF creati con ActionScript 3.0 non riconoscono il valore `autolow`.

Autohigh Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzate questa impostazione per emulare il comando Antialiasing (Visualizza > Modalità anteprima > Antialiasing).

Media Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. Produce una qualità migliore rispetto all'impostazione Bassa ma peggiore rispetto all'impostazione Alta.

Alta High privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF non contiene animazioni, le bitmap vengono smussate, altrimenti le bitmap non vengono smussate.

Best Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e tutte le bitmap vengono smussate.

Il valore predefinito per `quality` è `high` se questo attributo viene omesso.

Valore: `low` | `medium` | `high` | `autolow` | `autohigh` | `best`

Variabile di modello: `$QU`

bgcolor (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica il colore di sfondo dell'applicazione. Utilizzate questo attributo per ignorare l'impostazione del colore di sfondo specificata nel file SWF. Questo attributo non incide sul colore di sfondo della pagina HTML.

Valore: `#RRGGBB` (valore RGB esadecimale)

Variabile di modello: `$BG`

scale (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e definisce come viene posizionata l'applicazione all'interno della finestra del browser se i valori `width` e `height` sono percentuali.

Showall (impostazione predefinita) Rende visibile l'intera applicazione nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Noborder Scala il contenuto in modo da riempire l'area specificata, senza distorsione ma con eventuale ritaglio, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione.

Exactfit Rende visibile l'intero contenuto nell'area specificata senza cercare di mantenere le proporzioni originali. Potrebbero verificarsi delle distorsioni.

Il valore predefinito è `showall` se questo attributo è omesso (e i valori `width` e `height` sono percentuali).

Valore: `showall` | `noborder` | `exactfit`

Variabile di modello: `$SC`

align (attributo) Specifica il valore `align` per i tag `object`, `embed` e `img` e determina in che modo la finestra del file SWF viene posizionata all'interno della finestra del browser.

Valore predefinito Centra l'applicazione nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

L, R e T Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro o superiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti in base alle necessità.

salig (parametro) Questo attributo è opzionale e specifica dove viene posizionato un file SWF modificato in scala all'interno dell'area definita dalle impostazioni width e height.

L, R e T Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro o superiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti in base alle necessità.

TL e TR Allineano l'applicazione rispettivamente all'angolo superiore sinistro e all'angolo superiore destro della finestra del browser e ritagliano il lato inferiore e il lato destro o sinistro rimanente in base alle necessità.

Se questo attributo è omissso, il contenuto è centrato nella finestra del browser.

Valore: L | R | T | B | TL | TR

Variabile di modello: \$SA

base (attributo) Questo attributo è opzionale e specifica la directory base o l'URL usati per risolvere tutte le dichiarazioni di percorso relativo nel file SWF. Questo attributo è utile se i file SWF sono in una cartella diversa da quella degli altri file.

Valore: directory base o URL

menu (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica il tipo di menu visualizzato quando lo spettatore fa clic sull'area dell'applicazione nel browser con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Comando (Macintosh).

true Visualizza l'intero menu, che offre all'utente numerose opzioni per il miglioramento o il controllo della riproduzione.

false Visualizza un menu contenente solo l'opzione Informazioni su Adobe Flash Player 6 e l'opzione Impostazioni.

Il valore predefinito è true se questo attributo viene omissso .

Valore: true | false

Variabile di modello: \$ME

wmode (attributo/parametro) (Opzionale) Consente di utilizzare le funzionalità di contenuto Flash Pro trasparente, posizionamento assoluto e livelli di Internet Explorer 4.0. Per un elenco dei browser supportati da questo parametro/attributo, vedete [Pubblicazione dei documenti Flash](#). Il parametro wmode viene inoltre utilizzato per l'accelerazione hardware in Flash Player 9 e versioni successive.

Per ulteriori informazioni sull'accelerazione hardware, vedete [Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF](#).

Il valore predefinito è Window se questo attributo è omissso. Si applica solo a object.

Finestra Riproduce l'applicazione in una finestra rettangolare su una pagina Web. Indica che l'applicazione Flash Pro non ha alcuna interazione con i livelli HTML ed è sempre l'elemento di livello più alto.

Opaco Nasconde tutto ciò che si trova dietro l'applicazione sulla pagina.

Trasparente Rende visibile lo sfondo della pagina HTML attraverso tutte le aree trasparenti dell'applicazione, ma può rallentare le prestazioni dell'animazione.

Opaque windowless e Transparent windowless Entrambi interagiscono con i livelli HTML, consentendo ai livelli sopra il file SWF di coprire l'applicazione. La differenza tra i due è che Transparent, al contrario di Opaque, lascia trasparire i livelli HTML sottostanti al file SWF attraverso lo sfondo del file SWF.

Direct Livello 1 - È attivata l'accelerazione hardware in modalità diretta. Le impostazioni dell'altra modalità finestra vengono applicate solo quando l'accelerazione hardware è disattivata.

GPU Livello 2 - È attivata l'accelerazione hardware in modalità GPU. Le impostazioni dell'altra modalità finestra vengono applicate solo quando l'accelerazione hardware è disattivata.

Valore: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Variabile di modello: \$WM

allowscriptaccess (attributo/parametro) Utilizzate allowscriptaccess per consentire all'applicazione Flash Pro di comunicare con la pagina HTML che la contiene. Le operazioni fscommand() e getURL() possono determinare l'uso delle autorizzazioni della pagina HTML da parte di JavaScript, che potrebbero essere diverse dalle autorizzazioni dell'applicazione Flash Pro. Questo ha conseguenze importanti sulla sicurezza nei diversi domini.

always Consente di eseguire operazioni di scrittura in qualsiasi momento.

never Impedisce tutte le operazioni di scrittura.

samedomain Consente le operazioni di scrittura soltanto se l'applicazione Flash Pro risiede nello stesso dominio della pagina HTML.

Il valore predefinito utilizzato da tutti i modelli di pubblicazione HTML è samedomain.

Valore: always | never | samedomain

SeamlessTabbing (parametro) (Opzionale) Consente di impostare il controllo ActiveX per eseguire la "tabulazione invisibile" in modo che l'utente possa spostarsi fuori dell'applicazione Flash Pro mediante la tabulazione. Questo parametro funziona solo in Windows con il controllo ActiveX di Flash Player, versione 7 e successive.

true (o omissso) Imposta il controllo ActiveX in modo che venga eseguita la tabulazione invisibile: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso l'applicazione Flash Pro mediante la tabulazione, la pressione successiva del tasto di tabulazione attiva l'area al di fuori dell'applicazione Flash Pro nel contenuto HTML circostante o sulla barra di stato del browser se non esiste contenuto attivabile nell'area HTML dopo l'applicazione Flash Pro.

false Imposta il controllo ActiveX in modo che si comporti come nella versione 6 e precedenti: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso tutta l'applicazione Flash Pro, la pressione successiva del tasto di tabulazione tornerà ad attivare il punto iniziale dell'applicazione Flash Pro. In questo modo non è possibile utilizzare il tasto di tabulazione per spostare l'attivazione al di fuori dell'applicazione Flash Pro.

Valore: true | false

Esempio di uso dei tag object ed embed

Per object, quattro impostazioni (height, width, classid e codebase) appaiono nel tag object; tutte le altre impostazioni sono parametri che appaiono in tag separati, denominati param, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="movienome.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

Per il tag embed, tutte le impostazioni (quali height, width, quality e loop) sono attributi che appaiono tra le parentesi ad angolo del tag di apertura embed, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/it/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed>
```

Per utilizzare entrambi i tag, posizionate il tag embed prima del tag object di chiusura, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="movienome.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/it/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed> </object>
```

Nota: se usate i tag object ed embed, usate valori identici per ogni attributo o parametro per garantire una riproduzione coerente nei vari browser. Il parametro `swflash.cab#version=9,0,0,0` è opzionale; omettetelo soltanto se non desiderate controllare il numero di versione.

Browser che supportano le modalità senza finestra

Per informazioni dettagliate relative al supporto browser Web per l'attributo WMODE, consultate la [tabella nella nota tecnica 12701: Attributi dei tag OBJECT ed EMBED in Flash](#).

Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player

[Torna all'inizio](#)

L'opzione Rileva versione di Flash consente di configurare il documento in modo che rilevi la versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale, indirizzandolo a una pagina HTML alternativa nel caso in cui non disponga del lettore previsto. La pagina HTML alternativa contiene un collegamento per scaricare l'ultima versione di Flash Player.

La funzione di rilevamento di Flash Player è disponibile solo per le impostazioni di pubblicazione impostate per Flash Player 4 o versioni successive e per i file SWF incorporati nei modelli Solo Flash o Flash HTTPS.

Nota: Flash Player 5 e versioni successive sono installati sul 98% dei computer connessi a Internet e ciò rende la funzione di rilevamento di Flash Player un metodo ragionevole con cui garantire che gli utenti finali dispongano della versione corretta di Flash Pro con cui visualizzare il contenuto.

I seguenti modelli HTML non supportano il rilevamento di Flash Player perché il codice JavaScript presente in tali modelli è in conflitto con il codice JavaScript utilizzato per rilevare Flash Player.

- Flash Pro per PocketPC 2003
- Flash Pro con informazioni di traccia AICC
- Flash Pro con FSCommand
- Flash Pro con ancoraggi con nome
- Flash Pro con informazioni di traccia SCORM

Nota: il modello HTML Mappa immagine non supporta il rilevamento del lettore poiché non incorpora Flash Player.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic sulla categoria Wrapper HTML nella colonna di sinistra.
2. Selezionate uno dei modelli Solo Flash o il modello Flash HTTPS nel menu a comparsa Modello. Questi modelli supportano il detection kit HTML per pagina singola. Ognuno di questi modelli abilita la casella di controllo Rileva versione di Flash e le caselle di testo relative al numero di versione.
3. Selezionate la casella di controllo Rileva versione di Flash. Il file SWF viene incorporato in una pagina Web che include il codice di rilevamento di Flash Player. Se questo codice rileva sul computer dell'utente finale una versione accettabile di Flash Player, il file SWF viene riprodotto come previsto.
4. (Facoltativo) Per specificare con esattezza le revisioni di Flash Player, utilizzate le caselle di testo Revisione principale e Revisione secondaria. Ad esempio, potete specificare la versione 10.1.2 di Flash Player se essa fornisce una specifica funzionalità per visualizzare il file SWF.

Quando pubblicate il file SWF, Flash Pro crea una sola pagina HTML in cui vengono incorporati il file SWF e il codice di rilevamento di Flash Player. Se un utente finale non dispone della versione di Flash Pro che è stata specificata per la visualizzazione del file SWF, viene visualizzata una pagina HTML con un collegamento che consente di scaricare la versione più recente di Flash Player.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file GIF

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate i file GIF per esportare disegni e semplici animazioni da Flash Pro e utilizzarle nelle pagine Web. I file GIF standard sono delle bitmap compresse.

Un file GIF animato (a volte indicato come GIF89a) offre un modo semplice per esportare brevi sequenze di animazione. Flash Pro ottimizza un GIF animato, memorizzando solo i cambiamenti da fotogramma a fotogramma.

Flash Pro esporta come GIF il primo fotogramma del file SWF, a meno che non abbiate contrassegnato per l'esportazione un fotogramma chiave diverso immettendo l'etichetta di fotogramma **#Static** nella finestra di ispezione Proprietà. Flash Pro esporta tutti i fotogrammi del file SWF corrente in un file GIF animato, a meno che non venga specificato un intervallo di fotogrammi da esportare immettendo le etichette **#First** e **#Last** nei fotogrammi chiave appropriati.

Flash Pro è in grado di generare una mappa dell'immagine per un file GIF per mantenere i collegamenti agli URL dei pulsanti nel filmato originale. Utilizzate la finestra di ispezione Proprietà per inserire l'etichetta **#Map** nel fotogramma chiave in cui creare la mappa dell'immagine. Se non create un'etichetta di fotogramma, Flash Pro crea una mappa dell'immagine usando i pulsanti nell'ultimo fotogramma del file SWF. Potete creare una mappa dell'immagine solo se nel modello selezionato è presente la variabile di modello \$IM.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic su Immagine GIF nella colonna di sinistra della finestra di dialogo.
2. Per il nome del file GIF utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .gif.
3. Selezionate le opzioni per il file GIF:

Dimensione Selezionate Adatta a filmato per far corrispondere le dimensioni dell'immagine GIF a quelle del file SWF e mantenere le proporzioni dell'immagine originale, oppure immettete dei valori in pixel per la larghezza e l'altezza per l'immagine bitmap esportata.

Riproduzione Determina se Flash Pro deve creare un'immagine statica (Statica) o un file GIF animato (Animata). Se scegliete Animata, selezionate Ripetizione ciclica continua o immettete il numero di ripetizioni.

4. Per specificare ulteriori impostazioni relative all'aspetto del file GIF esportato, espandete la sezione Colori e selezionate una delle opzioni seguenti:

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Ottimizzare i colori Rimuove gli eventuali colori inutilizzati dalla tavola dei colori di un file GIF. Questa opzione riduce le dimensioni del file senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumenta leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata. Una tavolozza adattata analizza i colori dell'immagine e crea una tavola colori unica per il file GIF selezionato.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Interlaccia Visualizza in modo incrementale il file GIF esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file GIF animato.

Attenua Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, l'attenuazione aumenta le dimensioni del file GIF e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportate un'immagine senza attenuazione se appare un alone o se state posizionando una trasparenza GIF su uno sfondo a più colori.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Dithering uniformi Applica il dithering ai colori uniformi oltre che ai gradienti.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Elimina gradienti (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente di un file SWF in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni di un file GIF e spesso sono di scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se utilizzate questa opzione selezionate attentamente il primo colore dei gradienti.

5. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Per determinare la trasparenza dello sfondo dell'applicazione e la conversione delle impostazioni alfa in GIF, selezionate una delle opzioni seguenti per Trasparente:

Opaco Rende lo sfondo di un colore uniforme.

Trasparente Rende lo sfondo trasparente.

Alfa Imposta la trasparenza parziale. Per Soglia specificate un valore compreso tra 0 e 255. Un valore più basso si traduce in una maggiore trasparenza. Un valore di 128 corrisponde a una trasparenza del 50%.

6. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Per specificare come vengono combinati i pixel dei colori disponibili allo scopo di simulare i colori che non sono presenti nella tavolozza corrente, selezionate un'opzione di dithering. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file.

Nessuno Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.

Ordinato Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.

Diffusione Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre funziona solo se è selezionata la tavolozza dei colori Web 216.

7. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Selezionate uno dei Tipi tavolozza seguenti per definire la tavolozza dei colori dell'immagine:

Web 216 Utilizza la tavolozza standard a 216 colori supportata dai browser per creare l'immagine GIF, offrendo una buona qualità dell'immagine e l'elaborazione più veloce sul server.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file GIF selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine (pur aumentando le dimensioni del file). Per ridurre le dimensioni di un file GIF con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza. Per impostare il numero di colori usati nell'immagine GIF, immettete un valore per Massimo colori. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.

Adattata Web Snap È un'opzione identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza dei colori Web 216. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash Pro utilizza i colori disponibili nella tavolozza Web 216. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza Web 216 è attiva su un sistema a 256 colori. Per impostare il numero di colori usati nell'immagine GIF, immettete un valore per Massimo colori. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.

Personalizzata Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza Web 216. Per utilizzare questa opzione dovete avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fate clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionate un file tavolozza. Flash Pro supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato da alcune applicazioni grafiche.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file JPEG

[Torna all'inizio](#)

Il formato JPEG consente di pubblicare un file FLA come bitmap a 24 bit ad alta compressione. In generale, il formato GIF è il migliore per l'esportazione di immagini al tratto, mentre JPEG è preferibile per immagini con toni continui, quali fotografie, gradienti o bitmap incorporate.

Flash Pro esporta come JPEG il primo fotogramma del file SWF, a meno che esso non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta di fotogramma **#Static** nella linea temporale.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, quindi selezionate Immagine JPEG nella colonna di sinistra.
2. Per il nome del file JPEG utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .jpg.
3. Selezionate le opzioni per il file JPEG:

Dimensione Selezionate Adatta a filmato per far corrispondere le dimensioni dell'immagine JPEG a quelle dello stage e mantenere le proporzioni dell'immagine originale, oppure immettete dei valori in pixel per la larghezza e l'altezza per l'immagine bitmap esportata.

Qualità Trascinate il cursore o immettete un valore per controllare la quantità di compressione del file JPEG. Più bassa è la qualità dell'immagine, minori saranno le dimensioni del file e viceversa. Per determinare il miglior compromesso fra dimensioni e qualità, provate diverse impostazioni.

Nota: per modificare l'impostazione di compressione dell'oggetto, impostate la qualità di esportazione delle bitmap per ogni oggetto usando la finestra di dialogo *Proprietà bitmap*. Se selezionate l'opzione di compressione predefinita nella finestra di dialogo *Proprietà bitmap*, viene applicata l'opzione **Qualità JPEG** di *Impostazioni pubblicazione*.

Progressivo Selezionate Progressivo per visualizzare le immagini JPEG in modo incrementale in un browser Web, in modo da farle apparire più velocemente se caricate mediante un collegamento di rete lento. Questa opzione è simile all'interlacciamento delle immagini GIF e PNG.

4. Fate clic su OK.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file PNG

[Torna all'inizio](#)

PNG è l'unico formato bitmap utilizzabile da più piattaforme che supporta la trasparenza (un canale alfa). È anche il formato di file nativo di Adobe® Fireworks®.

Flash Pro esporta come PNG il primo fotogramma del file SWF, a meno che non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave immettendo l'etichetta di fotogramma **#Static** nella linea temporale.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, quindi selezionate Immagine PNG nella colonna di sinistra.
2. Per il nome del file PNG utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .png.
3. Per l'opzione Dimensione, selezionate Adatta a filmato per far corrispondere le dimensioni dell'immagine PNG a quelle del file SWF e mantenere le proporzioni dell'immagine originale, oppure immettete dei valori in pixel per la larghezza e l'altezza per la bitmap esportata.
4. Per Profondità bit, impostate il numero di bit per pixel e i colori da utilizzare nella creazione dell'immagine. A una profondità di bit maggiore corrispondono dimensioni del file superiori.

8 bit per canale (bpc) per un'immagine a 256 colori

24 bit per migliaia di colori

24 bit con alfa per migliaia di colori con trasparenza (32 bpc).

5. Per specificare le impostazioni relative all'aspetto del file PNG esportato, selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Ottimizzare i colori Rimuove gli eventuali colori non usati dalla tavola colori del file PNG, riducendo le dimensioni del file di 1000-1500 byte senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumentando leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Interlaccia Visualizza in modo incrementale il file PNG esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file PNG animato.

Attenua Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, la smussatura aumenta le dimensioni del file PNG e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportate un'immagine senza smussatura se appare un alone o se state posizionando una trasparenza PNG su uno sfondo a più colori.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Dithering uniformi Applica il dithering ai colori uniformi e ai gradienti.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Elimina gradienti (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente dell'applicazione in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni del file PNG e spesso sono di scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se utilizzate questa opzione selezionate attentamente il primo colore dei gradienti.

6. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Se avete selezionato 8 bpc per Profondità bit, selezionate un'opzione di Dithering per specificare come vengono combinati i pixel dei colori disponibili allo scopo di simulare i colori che non sono presenti nella tavolozza corrente. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file. Selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

Nessuno Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.

Ordinato Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.

Diffusione Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre, funziona solo con la tavolozza dei colori Web 216 selezionata.

7. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Se avete selezionato 8 bpc per Profondità bit, scegliete uno dei Tipi tavolozza seguenti per definire la tavolozza dei colori dell'immagine PNG:

Web 216 Utilizza la tavolozza a 216 colori web-safe standard per creare l'immagine PNG, offrendo una buona qualità dell'immagine e un'elaborazione più veloce sul server.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un file PNG creato con la tavolozza a 216 colori web-safe.

Adattata Web Snap Identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza a 216 colori web-safe. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash Pro utilizza i colori disponibili nella tavolozza web-safe a 216 colori. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza a 216 colori web-safe è attiva su un sistema a 256 colori. Per ridurre le dimensioni di un file PNG con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza.

Personalizzata Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza a 216 colori web-safe. Per utilizzare questa opzione dovete avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fate clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionate un file tavolozza. Flash Pro supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato dalle principali applicazioni grafiche.

8. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Se avete selezionato la tavolozza Adattata o Adattata Web Snap, immettete un valore per Massimo colori per impostare il numero di colori usati nell'immagine PNG. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.

9. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Per scegliere un metodo di filtraggio linea per linea che renda il file PNG più comprimibile e provare le diverse opzioni per una determinata immagine, selezionate una delle seguenti Opzioni filtro:

Nessuno Disattiva il filtraggio.

Sotto Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel precedente.

Su Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel immediatamente superiore.

Medio Utilizza la media di due pixel adiacenti (sinistro e superiore) per prevedere il valore di un pixel.

Paeth Calcola una semplice funzione lineare dei tre pixel adiacenti (sinistro, superiore e superiore sinistro), quindi sceglie per la previsione il pixel adiacente più vicino al valore calcolato.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un file PNG creato con la tavolozza Web 216. Per ridurre le dimensioni di un file PNG creato con una tavolozza adattata, diminuite il numero di colori della tavolozza.

Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione

[Torna all'inizio](#)

Il comando Anteprima pubblicazione esporta il file e apre l'anteprima nel browser predefinito. In caso di anteprima di un video QuickTime, Anteprima pubblicazione avvia QuickTime video Player. In caso di anteprima di un proiettore, Flash Pro avvia il proiettore.

- Selezionate File > Anteprima pubblicazione, quindi selezionate il formato di file da visualizzare in anteprima.

Usando i valori di Impostazioni pubblicazione correnti, Flash Pro crea un file del tipo specificato nella stessa posizione del file FLA. Il file rimane in questa posizione fino a quando non viene sovrascritto o eliminato.

Nota: se un file FLA creato in Flash Professional CC viene aperto in Flash Professional CS6, le opzioni di pubblicazione dei campi non disponibili in Flash Pro CC vengono impostate sui valori predefiniti.

Uso dei profili di pubblicazione

[Torna all'inizio](#)

I profili di pubblicazione consentono di effettuare le seguenti operazioni:

- Salvare una configurazione del profilo di pubblicazione, esportare e importare il profilo di pubblicazione e usarlo in altri documenti o renderlo disponibile per gli altri utenti.
- Importare i profili di pubblicazione da utilizzare nei documenti.
- Creare profili per la pubblicazione in diversi formati multimediali.
- Creare un profilo di pubblicazione per scopi aziendali interni diverso da quello adottato per pubblicare i file per un cliente.
- Creare un profilo di pubblicazione standard per garantire l'uniformità dei file che vengono pubblicati.

I profili di pubblicazione vengono salvati a livello di documento e non a livello di applicazione.

Creare un profilo di pubblicazione

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Crea profilo.
2. Assegnate un nome al profilo di pubblicazione e fate clic su OK.
3. Specificate le impostazioni di pubblicazione per il documento e fate clic su OK.

Duplicare, modificare o eliminare un profilo di pubblicazione

- Nel menu a comparsa Profilo della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione), selezionate il profilo di pubblicazione da utilizzare:
 - Per creare un profilo duplicato, fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Duplica profilo. Inserite il nome del profilo nel campo di testo Nome duplicato e fate clic su OK.
 - Per modificare un profilo di pubblicazione, selezionatelo nel menu Profilo, specificate le nuove impostazioni di pubblicazione per il documento e fate clic su OK.
 - Per eliminare un profilo pubblicato, fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Elimina profilo. Fate clic su OK.

Esportare un profilo di pubblicazione

1. Nel menu a comparsa Profilo della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione), selezionate il profilo di pubblicazione da esportare:
2. Fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Esporta profilo. Potete esportare il profilo di pubblicazione come file XML per poi importarlo in altri documenti.
3. Accettate la posizione predefinita in cui salvare il profilo di pubblicazione oppure specificate un'altra posizione e fate clic su Salva.

Importare un profilo di pubblicazione

Anche altri utenti possono creare ed esportare profili di pubblicazione che è possibile importare e selezionare come impostazioni di pubblicazione.

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione), fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Importa profilo.
 2. Individuate il file XML del profilo di pubblicazione e fate clic su Apri.
- [Uso dei profili di pubblicazione](#)
 - [Suono](#)
 - [Uso dei suoni in Flash Lite](#)
 - [Modelli di pubblicazione HTML](#)
 - [Creare una mappa immagine da sostituire a un file SWF](#)
 - [Importare ed esportare le tavolozze di colori](#)
 - [Impostare le proprietà delle bitmap](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Esportazione di grafica e video

[Esportazione di immagini e grafica](#)
[Esportazione di video con Adobe Media Encoder](#)

Esportazione di immagini e grafica

[Torna all'inizio](#)

Sequenza PNG

Potete esportare una serie di file di immagine da un singolo simbolo di clip filmato, pulsante o simbolo grafico della Libreria o dello stage. Durante l'esportazione, Flash Pro crea un file di immagine separato per ciascun fotogramma del simbolo. Se eseguite l'esportazione dallo stage, eventuali trasformazioni (ad esempio, una modifica in scala) applicate all'istanza del simbolo vengono conservate anche nell'immagine di output.

Per esportare una sequenza PNG:

1. Selezionate un singolo simbolo di clip filmato, pulsante o immagine nella libreria o sullo stage.
2. Fate clic su di esso con il pulsante destro e scegliete **Esporta sequenza PNG**.
3. Nella finestra di dialogo **Salva con nome**, scegliete una posizione per il file di output e fate clic su **OK**.
4. Nella finestra di dialogo **Esporta sequenza PNG**, impostate le opzioni desiderate. Vedete di seguito.
5. Fate clic su **Esporta** per esportare la sequenza PNG.

Le opzioni di esportazione disponibili includono:

Larghezza - La larghezza dell'immagine di output. Potete ridimensionare l'output modificando questo valore. L'impostazione predefinita corrisponde alla larghezza del contenuto del simbolo.

Altezza - L'altezza dell'immagine di output. Potete ridimensionare l'output modificando questo valore. L'impostazione predefinita corrisponde all'altezza del contenuto del simbolo.

Risoluzione - La risoluzione dell'output dell'immagine. Il valore predefinito è 72 dpi.

Colori - La profondità di bit dell'immagine di output. Potete selezionare 8, 24 o 32 bit. Il valore predefinito è 32 bit, che supporta la trasparenza. Se selezionate 24 bit o 8 bit, che non supportano la trasparenza, l'impostazione **Sfondo** cambia in **Stage**. Vedete di seguito.

Sfondo - Il colore da utilizzare come colore di sfondo per l'immagine di output. Questa impostazione è disponibile solo quando l'opzione **Colori** è impostata su 8 o 24 bit. Quando **Colori** è impostato su 32 bit, lo sfondo dell'immagine è sempre trasparente. Quando l'opzione **Colori** è impostata su 8 o 24 bit, per l'opzione **Sfondo** viene utilizzato per impostazione predefinita il colore dello stage. Con immagini a 8 o 24 bit, potete modificare l'impostazione in **Opaco** e selezionare un colore per lo sfondo dal selettore colore. Oppure, potete scegliere un valore alfa per lo sfondo e creare una trasparenza.

Attenua - Consente di applicare un'attenuazione ai margini dell'immagine di output. Disattivate questa opzione se non utilizzate uno sfondo trasparente e le immagini possono essere collocate su un colore di sfondo diverso dal colore corrente dello stage.

Formato grafico FXG (obsoleto in Flash Professional CC)

I file FXG

Il formato FXG è un formato file GIF per la piattaforma Flash, basato su un sottoinsieme di MXML, il linguaggio di programmazione basato su XML usato dal framework Flex. Il formato FXG permette ai designer e agli sviluppatori di collaborare in maniera più efficiente consentendo loro di scambiare contenuto grafico con la massima fedeltà. I designer possono creare elementi grafici utilizzando gli strumenti di design di Adobe ed esportarli nel formato FXG. Potete quindi utilizzare il file FXG in strumenti quali Adobe Flash Builder e Adobe Flash Catalyst per sviluppare applicazioni ed esperienze Internet ricche di contenuto.

Potete utilizzare il formato file FXG nelle applicazioni Adobe seguenti:

- Fireworks CS5 (esportazione)
- Photoshop CS5 (esportazione)
- Illustrator (esportazione)
- Flash Professional CS5 (importazione ed esportazione)
- Flash Catalyst (importazione ed esportazione)
- Flash Builder 4 (importazione ed esportazione)

Quando si crea un file FXG, la grafica vettoriale viene memorizzata direttamente all'interno del file. Gli elementi per i quali non esiste un tag

corrispondente in FXG vengono esportati come grafica bitmap a cui si fa quindi riferimento nel file FXG. Questi includono bitmap, alcuni filtri, alcuni metodi fusione, gradienti, maschere e 3D. Alcuni di questi effetti possono essere esportati in formato FXG, ma non possono essere importati dall'applicazione che apre il file FXG.

Quando si esporta un file contenente immagini vettoriali e bitmap utilizzando l'esportazione con export FXG, viene creata una cartella distinta insieme con il file FXG. Il nome della cartella è <nome file.assets> e contiene le immagini bitmap associate al file FXG.

Per ulteriori informazioni sul formato file FXG, vedete la [Specifica FXG 2.0](#).

Limitazioni per l'esportazione in FXG

Flash consente di selezionare uno o più oggetti dello stage per esportarli in FXG. Durante l'esportazione nel formato FXG, i nomi degli oggetti e dei livelli vengono mantenuti.

Per il salvataggio nel formato FXG sono previste le seguenti limitazioni:

- Griglie in scala 9: esportabili, ma leggibili solo in Adobe Illustrator.
- Suono e video: non esportabili.
- Componenti: non esportabili.
- Interpolazioni e animazioni con più fotogrammi: non esportabili, ma un fotogramma selezionato viene esportato come oggetto statico.
- Font incorporati: non esportabili.
- Simboli di pulsanti: Flash esporta solo lo stato Su dei pulsanti.
- Proprietà 3D: non esportabili.
- Proprietà di cinematica inversa (IK): non esportabili.
- Attributi del testo: alcuni attributi non possono essere esportati.

Esportare contenuto Flash in formato FXG

In Flash sono disponibili due modi per esportare contenuto in formato FXG:

- Per esportare oggetti dello stage in formato FXG, selezionateli e scegliete **Esporta > Esporta selezione**, quindi selezionate il formato FXG dal menu **Tipo di file**.
- Per salvare l'intero stage in formato FXG, scegliete **Esporta > Esporta immagine**, quindi selezionate **Adobe FXG** dal menu **Tipo di file**.

Sequenza JPEG e Immagine JPEG

Queste opzioni corrispondono alle Impostazioni pubblicazione per JPEG. Tuttavia, l'opzione **Adatta a schermo** adatta l'immagine esportata alla dimensione del contenuto Flash Pro così come appare sullo schermo. **Adatta a filmato** adatta l'immagine JPEG al contenuto Flash Pro e mantiene le proporzioni dell'immagine originale.

Sequenza PNG e Immagine PNG

Le impostazioni di esportazione PNG sono simili a quelle di pubblicazione PNG (anch'esse applicabili), con le seguenti eccezioni:

Dimensioni Imposta le dimensioni dell'immagine bitmap esportata in base al numero di pixel immessi nei campi **Larghezza** e **Altezza**.

Risoluzione Consente di immettere una risoluzione in punti per pollice (dpi). Per usare la risoluzione dello schermo e mantenere le proporzioni dell'immagine originale, selezionate **Adatta a schermo**.

Colori Corrisponde all'opzione **Profondità bit** della scheda Impostazioni pubblicazione PNG. Imposta il numero di bit per pixel da utilizzare nella creazione dell'immagine. Per un'immagine a 256 colori, selezionate 8 bit; per migliaia di colori, selezionate 24 bpc; per migliaia di colori con trasparenza (32 bpc), selezionate 24 bpc con alfa. A una profondità di bit maggiore corrispondono dimensioni del file superiori.

Includi Consente di scegliere di esportare l'area minima dell'immagine o di specificare le dimensioni del documento intero.

GIF animato, Sequenza GIF e Immagine GIF

Le impostazioni sono identiche a quelle disponibili nella scheda GIF nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione a eccezione di quanto segue:

Risoluzione È impostata in punti per pollice (dpi). Per usare la risoluzione dello schermo, immettete una risoluzione o fate clic su **Adatta a schermo**.

Includi Consente di scegliere se esportare l'area minima dell'immagine o specificare le dimensioni del documento intero.

Colori Consente di impostare il numero di colori che possono essere usati per creare l'immagine esportata. Le opzioni relative ai colori sono: 256 colori o **Colori standard** (la tavolozza web-safe a 216 colori standard).

Animazione È disponibile solo per il formato di esportazione GIF animato. Immettete il numero di ripetizioni, dove 0 indica una ripetizione infinita.

Nota: le dimensioni del GIF esportato non possono superare i 4000 pixel. Tale limitazione di dimensioni è applicabile alle versioni di Flash Professional successive a CS6.

Nota: L'opzione Dithering colori uniformi non funziona se è selezionata l'opzione 256 colori. Pertanto, il dithering non viene applicato all'immagine GIF se la combinazione di colori selezionata per il GIF è 256 colori.

(Dichiarato obsoleto in Flash Professional CC) Immagine bitmap (BMP)

Consente di creare immagini bitmap da utilizzare in altre applicazioni. La finestra di dialogo Esporta delle bitmap contiene le seguenti opzioni:

Dimensioni Imposta le dimensioni dell'immagine bitmap esportata in pixel. Le dimensioni specificate hanno sempre le stesse proporzioni dell'immagine originale.

Risoluzione Imposta la risoluzione dell'immagine bitmap esportata in punti per pollice (dpi); la larghezza e l'altezza cambiano automaticamente in base alle dimensioni del disegno. Per impostare la risoluzione in modo che sia uguale a quella del monitor, selezionate Adatta a schermo.

Profondità colore Specifica il numero di bit dell'immagine. Alcune applicazioni Windows non supportano la nuova profondità di 32 bit per canale (bpc) per le immagini bitmap. In caso di problemi con il formato a 32 bpc, utilizzate il formato a 24 bpc.

Attenua Applica l'antialiasing alla bitmap esportata. L'antialiasing produce un'immagine bitmap di qualità superiore, ma può creare un alone di pixel grigi intorno a un'immagine posizionata su uno sfondo colorato. Deselezionate questa opzione se appare un alone.

Documento Flash (SWF)

Per posizionare il contenuto Flash Pro in un'altra applicazione, ad esempio Dreamweaver, esportate l'intero documento come file SWF. Flash Pro consente di esportare il file SWF utilizzando le impostazioni attuali della scheda Flash delle Impostazioni di pubblicazione per il file FLA.

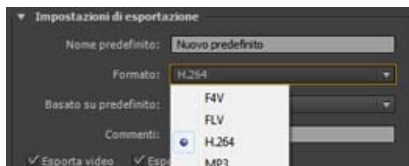
Esportazione di video con Adobe Media Encoder

[Torna all'inizio](#)

Flash Pro consente di esportare interpolazioni, simboli e grafica sotto forma di video di vari formati. I video esportati con Flash Pro possono essere usati con applicazioni abilitate per le comunicazioni, per videoconferenze, streaming e condivisione.

Per impostazione predefinita, Flash Pro può esportare solo file QuickTime Movie (.MOV). La funzione di esportazione richiede l'installazione dell'ultima versione di QuickTime Player, in quanto Flash Pro sfrutta le librerie di QuickTime per l'esportazione dei file MOV.

Il flusso di lavoro di esportazione video è stato ridisegnato, in quanto Flash Pro è ora integrato a Adobe Media Encoder. Ora consente di convertire file MOV in diversi altri formati. Dal canto suo, Adobe Media Encoder è stato ottimizzato per presentare solo formati di esportazione pertinenti al contenuto Flash (F4V, FLV, H.264 e mp3). Per altre informazioni sulla codifica e l'esportazione video con Adobe Media Encoder, vedete [Codificare ed esportare video e audio](#).



Confronto tra il vecchio e il nuovo flusso di lavoro di esportazione video

Il nuovo flusso di lavoro è diverso dal flusso di lavoro di esportazione video di Flash Professional CS6 e delle versioni precedenti.

Le principali differenze sono:

- **Integrazione con Adobe Media Encoder:** Flash Professional CC è stato integrato ad Adobe Media Encoder 7.0, mentre le versioni precedenti non dipendevano da AME.
- **Formati di esportazione:** Flash Professional CC può esportare solo filmati QuickTime.

Inoltre, il flusso di lavoro di CS6 presentava i seguenti problemi:

- Il flusso di esportazione MOV mediante QuickTime era soggetto a errori e consumava molta memoria.
- Il flusso di esportazione AVI non supportava i clip filmato

In Flash Professional CC, i problemi di cui sopra sono stati risolti, così come il problema della perdita di fotogrammi. Ora tuttavia, con il flusso di lavoro che utilizza Adobe Media Encoder, potete esportare contenuti in file MOV senza il minimo problema con Flash Professional CC. Con il nuovo flusso di lavoro basato su AME, potete esportare contenuto Flash in file MOV e successivamente utilizzare AME per convertire i file MOV in qualsiasi altro formato.

L'esportazione inizia dal fotogramma 2

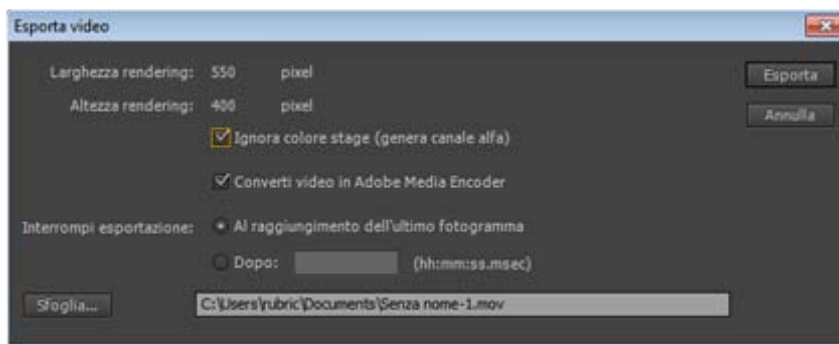
A seconda di come è strutturata la linea temporale, il video esportato può essere il risultato di uno degli scenari seguenti:

1. Se è presente più di un fotogramma sulla linea temporale principale, l'esportazione ha inizio dal fotogramma 2.
2. Se è presente un solo fotogramma sulla linea temporale principale, l'esportazione include il fotogramma 1.
3. Se è presente più di un fotogramma sulla linea temporale principale e viene aggiunto del codice ActionScript o un suono al fotogramma 1, questo non viene chiamato.

Esportazione di video

Prima di iniziare l'esportazione, procedete come segue:

- Installate QuickTime
 - Impostate la velocità fotogrammi su un valore uguale o inferiore a 60 fps. Per maggiori informazioni, vedete [Fondamenti delle animazioni](#).
1. Create o aprite un file FLA.
 2. Selezionate File > Esporta > Esporta video.
 3. Nella finestra di dialogo Esporta video, i valori Larghezza rendering and Altezza rendering sono impostati sui valori di larghezza e altezza utilizzati per le dimensioni dello stage.
 4. Nella finestra di dialogo Esporta video:
 - Larghezza rendering e Altezza rendering: valori statici corrispondenti rispettivamente ai valori Larghezza e Altezza dello stage. Se volete modificare i valori Larghezza rendering e Altezza rendering, modificate le dimensioni dello stage di conseguenza.
 - Ignora colore stage (genera canale alfa): crea un canale alfa utilizzando il colore dello stage. Il canale alfa viene codificato come traccia trasparente. È quindi possibile sovrapporre il filmato QuickTime esportato sopra l'altro contenuto in modo da variarne il colore di sfondo o la scena.
 - Converti video in Adobe Media Encoder: selezionate questa opzione per convertire il file MOV esportato in un formato diverso mediante AME. Se selezionate questa opzione, AME viene avviato dopo che Flash ha completato l'esportazione del video.
 - Interrompi esportazione: specificate quando Flash Pro interrompe l'esportazione.
 - All'ultimo fotogramma: selezionate questa opzione per interrompere all'ultimo fotogramma.
 - Dopo: selezionate questa opzione e specificare dopo quanto tempo volete interrompere l'esportazione. Questa opzione consente di esportare sezioni del video separatamente.
 - Percorso video esportato: specificate o selezionate il percorso in cui volete esportare il video.



5. Fate clic su Esporta. Se avete selezionato l'opzione Converti video in Adobe Media Encoder, AME viene avviato e il file MOV esportato è disponibile in una nuova coda. Per altre informazioni sulla codifica e la conversione di video con Adobe Media Encoder, vedete [Codificare ed esportare video e audio](#).

Vedete anche

- [Definire le impostazioni di pubblicazione per i file JPEG](#)
- [Definire le impostazioni di pubblicazione per i file PNG](#)
- [Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player](#)
- [Pubblicazione dei documenti Flash](#)
- [Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF](#)
- [Formati video e Flash](#)
- [Informazioni sulla compressione dell'audio per l'esportazione](#)

Esportazione di video con Flash Professional CS6

Nota: il contenuto di questo articolo si riferisce solo a Flash Professional CS6 e versioni precedenti. Per le ultime informazioni sulla funzionalità *Esporta video*, vedete *Esportazione di video con Adobe Media Encoder*.

Informazioni su Video for Adobe Flash Player (FLV)

Con Flash Pro, potete importare o esportare video con audio codificato. Flash può importare video FLV ed esportare FLV o QuickTime (MOV). Potete utilizzare video con applicazioni di comunicazione, ad esempio videoconferenze o file che contengono dati codificati di condivisione dello schermo esportati da Flash Media Server di Adobe.

Quando esportate video clip da Flash in formato FLV con audio in streaming, l'audio viene compresso in base alle impostazioni nella finestra di dialogo Audio in streaming.

I file in formato FLV vengono compressi con il codec Sorenson.

Esportare una copia di un file FLV dalla libreria

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul video clip nel pannello Libreria.
2. Scegliete Proprietà dal menu di scelta rapida.
3. Nella finestra di dialogo Proprietà video fate clic su Esporta.
4. Inserite un nome per il file esportato. Selezionate una posizione in cui salvare il file, fate clic su Salva e quindi su OK.

Informazioni su QuickTime

In Flash Pro sono disponibili due metodi per esportare documenti Flash Pro in formato QuickTime:

Esportazione come QuickTime Consente di esportare un file di QuickTime che può essere distribuito come video in streaming, su DVD, oppure utilizzato in un'applicazione di videomontaggio come ad esempio Adobe® Premiere Pro®. L'esportazione in formato QuickTime è ideale per gli utenti che desiderano distribuire contenuto Flash Pro, ad esempio animazioni, nel formato video QuickTime.

Tenete presente che le prestazioni del computer utilizzato per l'esportazione di video QuickTime possono incidere sulla qualità del video. Se Flash non è in grado di esportare ciascun fotogramma, ne eliminerà alcuni, con un conseguente peggioramento della qualità del video. Se trovate fotogrammi eliminati, provate a utilizzare un computer più veloce e con più memoria oppure a ridurre i fotogrammi al secondo del documento Flash.

Pubblicazione come QuickTime Consente di creare un'applicazione con una traccia Flash Pro nello stesso formato QuickTime installato sul computer. Questa opzione permette di combinare le funzioni interattive di Flash Pro con le funzioni multimediali e video di QuickTime in un unico filmato QuickTime 4, che può essere visualizzato da chiunque disponga di QuickTime 4 o versioni successive.

Se importate un video clip (in qualsiasi formato) in un documento come file incorporato, potete pubblicare il documento come filmato QuickTime. Anche se importate un video clip in formato QuickTime in un documento come file collegato avete la possibilità di pubblicare il documento in QuickTime.

Questo metodo consente di esportare tutti i livelli del documento Flash Pro come una singola traccia Flash Pro, a meno che il documento non contenga un filmato QuickTime importato. Il filmato QuickTime importato rimane in formato QuickTime nell'applicazione esportata.

Esportare un filmato QuickTime

1. Selezionate File > Esporta > Esporta filmato.
2. Specificate le impostazioni per il filmato QuickTime da esportare. Per impostazione predefinita, con l'esportazione in QuickTime viene creato un filmato con le stesse dimensioni del documento Flash di origine, che viene esportato interamente. La finestra di dialogo Esporta video QuickTime contiene le seguenti opzioni:

Dimensioni Specifica la larghezza e l'altezza in pixel per i fotogrammi di un filmato QuickTime. Potete specificare solo la larghezza o l'altezza. L'altra dimensione viene impostata automaticamente per mantenere le proporzioni del documento originale. Deselezionate Mantiene proporzioni per impostare sia la larghezza che l'altezza l'una indipendentemente dall'altra.

Nota: se le dimensioni del video sono particolarmente grandi (ad esempio 740 x 480 pixel), potrebbe essere necessario modificare la frequenza di fotogrammi del filmato per evitare l'eliminazione di fotogrammi.

Nota: il valore dell'opzione *Dimensioni* impostato nella finestra di dialogo *Impostazioni di esportazione QuickTime* indica la larghezza e l'altezza del file FLA esportato come video. Le dimensioni impostate nella finestra di dialogo *Impostazioni QuickTime* specificano le dimensioni del filmato QuickTime esportato. Se non modificate le dimensioni nella successiva finestra di dialogo, restano specificate come "correnti" per cui non è necessario modificarle.

Ignora colore stage Consente di creare un canale alfa utilizzando il colore dello stage. Il canale alfa è codificato come traccia trasparente; è quindi possibile sovrapporre il filmato QuickTime esportato sopra l'altro contenuto in modo da variarne il colore di sfondo o la scena.

Per creare un video QuickTime con un canale alfa, dovete selezionare un tipo di compressione video che supporti la codifica a 32 bit con un canale alfa. I codec in grado di supportare tali tipi di codifica sono Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF o TGA. È inoltre necessario selezionare Milioni di colori+ nell'impostazione Compressione/Profondità. Per impostare il tipo di compressione e la profondità del colore, fate clic sul pulsante *Impostazioni* nella categoria Video della finestra di dialogo *Impostazioni filmato*.

Al raggiungimento dell'ultimo fotogramma Consente di esportare l'intero documento Flash come filmato.

Dopo Indica la durata del documento Flash da esportare in ore:minuti:secondi:millisecondi.

Impostazioni QuickTime Consente di aprire la finestra di dialogo delle impostazioni avanzate di QuickTime. In questa finestra è possibile specificare impostazioni personalizzate per QuickTime. In generale, si consiglia di utilizzare le impostazioni predefinite di QuickTime, in quanto forniscono prestazioni di riproduzione ottimale per la maggior parte delle applicazioni. Per modificare le impostazioni di QuickTime, fate riferimento alla documentazione fornita insieme a Apple QuickTime Pro, che contiene informazioni sui parametri video disponibili.

3. Fate clic su *Esporta*.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come esportare video QuickTime da Flash Pro. In alcuni video viene mostrata l'interfaccia di Flash Pro CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Pro CS5.

- [Exporting QuickTime files](#) (4:42)
- [Flash plays well with others - Part 1: QuickTime](#) (12:45) Tonyteach.com. Il video procede un po' lentamente, ma vale la pena guardarlo.

Windows AVI (Windows)

Questo formato esporta un documento come video Windows, ma esclude il contenuto interattivo. È l'ideale per aprire un'animazione Flash Pro in un'applicazione di videomontaggio. Poiché AVI è un formato basato su bitmap, i documenti che contengono animazioni lunghe o ad alta risoluzione possono rapidamente raggiungere dimensioni elevate.

La finestra di dialogo *Esporta Windows AVI* contiene le seguenti opzioni:

Dimensioni Specifica la larghezza e l'altezza in pixel dei fotogrammi di un filmato AVI. Specificate solo la larghezza o l'altezza. L'altra dimensione è impostata automaticamente per mantenere le proporzioni del documento originale. Deselezionate *Mantieni proporzioni* per impostare sia la larghezza che l'altezza.

Formato video Seleziona una profondità di colore. Alcune applicazioni non supportano ancora il formato immagine a 32 bpc di Windows. Se questo formato presenta problemi, utilizzate quello a 24 bpc.

Comprimi video Consente di selezionare le opzioni di compressione AVI standard.

Attenua Applica l'antialiasing al filmato AVI esportato. L'antialiasing produce un'immagine bitmap di qualità superiore, ma può creare un alone di pixel grigi intorno alle immagini posizionate su uno sfondo colorato. Deselezionate questa opzione se appare un alone.

Formato audio Consente di impostare la frequenza di campionamento e le dimensioni della traccia audio e determinare se quest'ultima verrà esportata in modalità mono o stereo. A frequenza di campionamento e dimensioni minori corrispondono dimensioni del file esportato inferiori, con un possibile compromesso a livello della qualità dell'audio.

Audio WAV (Windows)

Consente di esportare solo il file audio del documento corrente in un unico file WAV. Potete specificare il formato audio del nuovo file.

Selezionate *Formato audio* per determinare la frequenza di campionamento, la velocità di trasferimento e l'impostazione stereo o mono dell'audio esportato. Selezionate *Ignora suoni evento* per escludere dal file esportato i suoni associati agli eventi.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Pubblicazione dei documenti Flash

[Panoramica sulla pubblicazione](#)

[Documenti HTML](#)

[Rilevamento della presenza di Flash Player](#)

[Pubblicazione per dispositivi mobili](#)

[Pubblicazione di documenti Flash protetti](#)

[Flash Player](#)

[Aggiornare o reinstallare Flash Player](#)

[Configurare un server per Flash Player](#)

[Ottimizzazione del motore di ricerca per il contenuto Flash](#)

[Informazioni su Omniture e Flash](#)

Panoramica sulla pubblicazione

[Torna all'inizio](#)

Potete riprodurre il contenuto nei seguenti modi:

- Nei browser Internet provvisti di Flash Player
- Come applicazione autonoma (denominata proiettore)
- Con il controllo ActiveX Flash in Microsoft Office e altri host ActiveX
- Con Flash Xtra in Director® e Authorware® di Adobe®

Per impostazione predefinita, il comando **Pubblica** crea un file SWF di Flash Pro e un documento HTML che inserisce il contenuto Flash nella finestra di un browser. Inoltre, questo comando crea e copia i file di rilevamento per Macromedia Flash 4 di Adobe e versioni successive. Se modificate le impostazioni di pubblicazione, Flash Pro salva le modifiche insieme al documento. Dopo avere creato un profilo di pubblicazione, potete esportarlo per utilizzarlo in altri documenti o renderlo disponibile per altri utenti che lavorano sullo stesso progetto.

Quando usate i comandi **Pubblica**, **Prova filmato** o **Debug filmato**, Flash crea un file SWF dal vostro file FLA. Per visualizzare le dimensioni di tutti i file SWF creati dal file FLA corrente, potete utilizzare la finestra di ispezione **Proprietà**.

Flash Player® 6 e le versioni successive supportano la codifica del testo Unicode. Con il supporto Unicode, gli utenti possono visualizzare il testo in più lingue, indipendentemente dalla lingua usata dal sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore.

Potete pubblicare il file FLA in formati alternativi (GIF, JPEG e PNG) con il codice HTML necessario per visualizzarlo nella finestra del browser. Questi formati consentono agli utenti che non dispongono di Adobe Flash Player di visualizzare in un browser l'animazione e il contenuto interattivo del file SWF. Quando pubblicate un documento Flash Pro (file FLA) in un altro formato, le impostazioni per ogni formato di file sono memorizzate con il file FLA.

Potete esportare il file FLA in diversi altri formati; questa operazione è analoga alla pubblicazione di file FLA in un altro formato, con la differenza che le impostazioni per ogni formato di file non sono memorizzate con il file FLA.

In alternativa potete creare un documento HTML personalizzato con qualsiasi editor HTML e includere i tag necessari per visualizzare un file SWF.

Per provare il funzionamento del file SWF prima della pubblicazione, utilizzate i comandi **Prova filmato** (**Controllo > Prova filmato > Prova**) e **Prova scena** (**Controllo > Prova scena**).

Nota: in *Flash Professional CS5*, quando specificate *Flash Player 10* come destinazione *Flash Player* nelle impostazioni di pubblicazione, la destinazione effettiva è *Flash Player 10.1*.

Le seguenti esercitazioni video illustrano il processo di pubblicazione e distribuzione di Flash Pro. In alcuni video viene mostrata l'interfaccia di Flash Pro CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Pro CS5.

- [Creating a Flash web movie \(1:58\)](#)
- [Flash in a Flash – Episode 6: Publishing \(27:41\)](#)
- [Publishing FLA files with Flash Player version detection \(4:55\) \(CS3\)](#) (In questo video viene citato il problema del contenuto attivo riscontrato con Microsoft Internet Explorer 6. Il problema è stato successivamente risolto in Internet Explorer 7.)
- [Optimizing animations and FLA files \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Google Analytics for Adobe Flash \(4:11\)](#)
- [Tracking Flash CS4 applications with Google Analytics \(41:13\)](#)

Documenti HTML

È necessario un documento HTML per riprodurre un file SWF in un browser Web e specificare le impostazioni del browser. Per visualizzare un file SWF in un browser Web, un documento HTML deve utilizzare i tag `object` ed `embed` con i parametri opportuni.

Nota: potete creare un documento HTML dotato di tag `object` ed `embed` appropriati utilizzando la finestra di dialogo *Impostazioni di pubblicazione* e selezionando l'opzione *HTML*. Per maggiori informazioni, vedete *Definire le impostazioni di pubblicazione per i documenti HTML*.

Flash Pro può creare automaticamente il documento HTML quando pubblicate un file SWF.

Rilevamento della presenza di Flash Player

[Torna all'inizio](#)

Per rendere visibile il contenuto Flash Pro pubblicato agli utenti del Web, è necessario che questi dispongano di Flash Player nel loro browser Web.

Le risorse e gli articoli seguenti forniscono informazioni aggiornate su come aggiungere alle vostre pagine Web il codice che consente di determinare se Flash Player è installato nel browser dell'utente e, qualora non lo sia, visualizzare un contenuto alternativo nella pagina.

- [Flash Player Developer Center: Detection, installation, and administration](#) (Adobe.com)
- [Flash Player Detection Kit](#) (Adobe.com)
- [Adobe Flash Player version checking protocol](#) (Adobe.com)
- [Future-Proofing Flash Player Detection Scripts](#) (Adobe.com)
- [Experiencing Flash Player Express Install](#) (Adobe.com)

Pubblicazione per dispositivi mobili

[Torna all'inizio](#)

Adobe® AIR® for Android® e iOS® consente agli utenti di Flash Pro di creare contenuto accattivante per dispositivi mobili mediante il linguaggio di scripting ActionScript®, gli strumenti di disegno e i modelli. Per informazioni sulla creazione di contenuto per dispositivi mobili, consultate la [documentazione per gli sviluppatori AIR](#) e i Content Development Kit nel sito [Mobile and Devices Development Center](#).

Nota: a seconda del dispositivo mobile per il quale si sviluppa l'applicazione, possono essere presenti determinate restrizioni per quanto riguarda i formati audio e i comandi ActionScript supportati. Per ulteriori informazioni, vedete *Mobile Articles* nel *Mobile and Devices Development Center*.

Prova di contenuti per dispositivi mobili con il simulatore di contenuto mobile

Flash Pro include anche un simulatore di contenuto mobile, ovvero uno strumento che permette di testare il contenuto creato con Adobe AIR in un ambiente Android o iOS simulato. Con il simulatore di contenuto mobile, potete usare il comando *Controllo > Prova filmato* per testare un file Flash in AIR Debug Launcher versione Mobile, che a sua volta avvia il simulatore.

Una volta aperta la finestra del simulatore, potete inviare l'input al file Flash come se fosse eseguito su un dispositivo mobile. Gli input disponibili sono:

- Accelerometro, assi X, Y e Z
- Angolo soglia di orientamento
- Tocco e gesti, inclusa la sensibilità alla pressione
- Localizzazione geografica, direzione e velocità
- Chiavi hardware (presenti nei dispositivi Android)

Pubblicazione di documenti Flash protetti

[Torna all'inizio](#)

Flash Player 8 e le versioni successive offrono diverse funzioni che garantiscono la sicurezza dei documenti Flash Pro.

Protezione dai sovraccarichi del buffer

Questa opzione abilitata automaticamente impedisce l'uso intenzionalmente improprio dei file esterni di un documento Flash Pro per sovrascrivere la memoria dell'utente o inserire un codice distruttivo, quale un virus. Questa funzione impedisce la lettura o la scrittura dei dati di un documento all'esterno dello spazio di memoria assegnato al documento nel sistema dell'utente.

Esatta corrispondenza di dominio tra i documenti Flash

Flash Player 7 (e versioni successive) adotta un modello di sicurezza ancora più rigoroso di quello delle versioni precedenti. Il modello di sicurezza ha subito due modifiche fondamentali rispetto alla versione 6:

Corrispondenza di dominio esatta Flash Player 6 permette ai file SWF di domini simili (ad esempio, `www.adobe.com` e `store.adobe.com`) di

comunicare liberamente tra loro e con altri documenti. In Flash Player 7, il dominio dei dati a cui è necessario accedere deve corrispondere *esattamente* a quello del fornitore di dati affinché i domini possano comunicare.

Restrizione HTTPS/HTTP Un file SWF che viene caricato utilizzando protocolli non sicuri (non HTTPS) non può accedere al contenuto caricato utilizzando un protocollo sicuro (HTTPS), anche se il dominio è lo stesso per entrambi i protocolli.

Per maggiori informazioni su come garantire che il contenuto funzioni come previsto con il nuovo modello di sicurezza, vedete Nozioni fondamentali sulla sicurezza in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#)

Sicurezza di riproduzione locale e di rete

Flash Player 8 e versioni successive offre un modello di sicurezza che consente di determinare la sicurezza della riproduzione locale e di rete dei file SWF pubblicati. Per impostazione predefinita, ai file SWF viene garantito l'accesso in lettura ai file locali e alle reti. Tuttavia, un file SWF con diritti di accesso locale non è in grado di comunicare con la rete e non può inviare file o informazioni ad alcuna rete.

È possibile consentire ai file SWF di accedere alle risorse di rete e inviare e ricevere dati. Se consentite al file SWF l'accesso alle risorse di rete, l'accesso locale viene disattivato, in modo da proteggere le informazioni archiviate sul computer locale dal possibile caricamento sulla rete.

Per selezionare il modello di sicurezza della riproduzione di rete o locale per i file SWF pubblicati, utilizzate la finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.

Flash Player

[Torna all'inizio](#)

Flash Player riproduce il contenuto Flash Pro esattamente come appare in un browser Web o in un'applicazione host ActiveX. Flash Player viene installato insieme all'applicazione Flash Pro. Quando fate doppio clic su un contenuto Flash Pro, il sistema operativo avvia Flash Player, che a sua volta riproduce il file SWF. Potete utilizzare il lettore per rendere visibile il contenuto Flash Pro agli utenti che non stanno utilizzando un browser Web o un'applicazione host ActiveX.

Per controllare il contenuto Flash Pro in Flash Player, utilizzate i comandi di menu e la funzione `fscommand()`. Per maggiori informazioni, vedete Invio di messaggi verso e da Flash Player in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#)

Per stampare i fotogrammi del contenuto Flash Pro, utilizzate il menu di scelta rapida di Flash Player.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aprire un nuovo file o uno esistente, selezionate File > Nuovo o Apri.
 - Per cambiare la visualizzazione dell'applicazione, selezionate Visualizza > Ingrandimento ed effettuate una selezione.
 - Per controllare la riproduzione del contenuto Flash Pro, selezionate Controllo > Riproduci, Riavvolgi o Riproduzione ciclica.

Aggiornare o reinstallare Flash Player

[Torna all'inizio](#)

In caso di problemi con l'installazione di Flash Player, potete aggiornare o reinstallare il programma. Potete andare alla pagina di download di Flash Player direttamente da Flash Pro scegliendo Aiuto > Scarica l'ultima versione di Flash Player.

Se preferite disinstallare prima Flash Player, procedete nel modo seguente:

1. Chiudete il browser.
2. Rimuovete qualsiasi versione del programma installata sul sistema.

Per istruzioni, vedete la nota tecnica nel Centro di supporto di Adobe® Flash® all'indirizzo www.adobe.com/go/tn_14157_it.
3. Per iniziare l'installazione, visitate la pagina http://www.adobe.com/go/getflashplayer_it.

Seguite le istruzioni a video per installare il lettore.

Potete inoltre eseguire uno dei seguenti programmi di installazione nella cartella Players. Il programma di installazione presente nel sito Web di Adobe è tuttavia in genere più aggiornato rispetto a quelli presenti nella cartella Players.

- Per il controllo ActiveX per Windows® (Internet Explorer o AOL), eseguite il file Install Flash Player 9 AX.exe.
- Per il plug-in per Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari o Opera), eseguite il file Install Flash Player 9.exe.
- Per il plug-in per Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer per Macintosh, Netscape, Opera o Safari), eseguite Install Flash Player 10 (Mac OS 9.x) o Install Flash Player 10 OS X (Mac OS X.x).

Nota: per verificare l'installazione, visitate <http://www.adobe.com/it/shockwave/welcome/> dal browser Web.

Configurare un server per Flash Player

[Torna all'inizio](#)

Affinché gli utenti possano visualizzare il contenuto Flash Pro sul Web, è necessario che il server Web venga opportunamente configurato per riconoscere i file SWF.

Il server potrebbe essere già opportunamente configurato. Per provare la configurazione del server, vedete la nota tecnica nel Centro di supporto di Adobe Flash Player all'indirizzo www.adobe.com/go/tn_4151_it.

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

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

- Se il sito è ospitato da un fornitore di servizi Internet, contattare il fornitore e richiedere che venga aggiunto al server il tipo MIME `application/x-shockwave-flash` con estensione `.swf`.
- Se si è l'amministratore del server, consultate la documentazione relativa al server Web per informazioni sull'aggiunta o sulla configurazione dei tipi MIME.
- Gli amministratori di sistema a livello aziendale possono configurare Flash Pro per limitare l'accesso di Flash Player alle risorse del file system locale. È possibile creare un file di configurazione di sicurezza che limita l'uso delle funzioni di Flash Player sul sistema locale.

Il file di configurazione di sicurezza è un file di testo che risiede nella stessa cartella del programma di installazione di Flash Player. Il programma di installazione di Flash Player legge il file di configurazione durante l'installazione ed esegue le istruzioni di sicurezza che contiene. ActionScript utilizza il file di configurazione di Flash Player tramite l'oggetto System.

Con il file di configurazione, potete disabilitare l'accesso da parte di Flash Player alla videocamera o al microfono, limitare la memoria locale che Flash Player può utilizzare, controllare la funzione di aggiornamento automatico e impedire che sul lettore venga riprodotto qualsiasi contenuto residente sul disco rigido locale degli utenti.

Per ulteriori informazioni sulla sicurezza, vedete Sistema nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#)

Aggiunta di tipi MIME

Quando un server Web accede ai file, il server deve identificarli correttamente come contenuto Flash Pro per poterli visualizzare. Se il tipo MIME non è presente o non è correttamente inviato dal server, il browser potrebbe visualizzare messaggi di errore o una finestra vuota con un'icona raffigurante un tassello di puzzle.

Se il server non è opportunamente configurato, dovete aggiungere ai file di configurazione del server (o fare aggiungere dall'amministratore del server) i tipi MIME dei file SWF e associare i seguenti tipi MIME alle estensioni dei file SWF:

- Il tipo MIME `application/x-shockwave-flash` ha l'estensione di file `.swf`.
- Il tipo MIME `application/futuresplash` ha l'estensione di file `.spl`.

Se siete l'amministratore del server, consultate la documentazione relativa al software del server per informazioni sull'aggiunta o sulla configurazione dei tipi MIME. In caso contrario, contattate il fornitore di servizi Internet, il Web master o l'amministratore del server e richiedete che vengano aggiunte le informazioni sui tipi MIME.

Se il sito si trova su un server MAC OS, dovete impostare anche i seguenti parametri: Action: Binary; Type: SWFL e Creator: SWF2.

Ottimizzazione del motore di ricerca per il contenuto Flash

[Torna all'inizio](#)

A metà del 2008, Adobe annunciò un'importante innovazione nella tecnologia di Flash Player che permette ai motori di ricerca come Google e Yahoo! di indicizzare il testo contenuto nei file SWF. Potete ricorrere a varie strategie per ottimizzare la visibilità dei vostri contenuti SWF sui motori di ricerca. Queste pratiche, nel loro complesso, vengono definite tecniche di *ottimizzazione dei motori di ricerca* (Search Engine Optimization, SEO).

Adobe ha aggiunto il [SEO Technology Center](#) (Centro sulla tecnologia SEO) alla sezione Developer Connection del sito Adobe.com. Il SEO Technology Center contiene i seguenti articoli (in inglese) che trattano in dettaglio di alcune delle tecniche che potete impiegare per incrementare la visibilità dei vostri file SWF nelle ricerche Internet:

- [Tecniche di ottimizzazione delle ricerche per le applicazioni Rich Internet](#)
- [Elenco di controllo per l'ottimizzazione delle ricerche per le applicazioni Rich Internet](#)

Informazioni su Omniture e Flash

[Torna all'inizio](#)

Il contenuto Flash può essere integrato con Omniture SiteCatalyst e Omniture Test&Target. SiteCatalyst aiuta i responsabili del marketing a identificare rapidamente i percorsi più redditizi all'interno del loro sito Web, a determinare i punti in cui i visitatori si allontanano dal sito e a individuare le statistiche di importanza critica per il successo delle campagne di marketing online. Test&Target invece fornisce ai responsabili del marketing gli strumenti per arricchire costantemente i contenuti proposti ai clienti. L'interfaccia di Test&Target permette di progettare ed eseguire test, creare segmenti di audience e definire il target del contenuto.

I clienti Omniture possono utilizzare SiteCatalyst e Test&Target con Flash scaricando e installando il pacchetto di estensioni Omniture.

- Per scaricare le estensioni Omniture e accedere alle relative istruzioni, scegliete Aiuto > Omniture.
- [Uso dei profili di pubblicazione](#)
- [Impostazioni di pubblicazione](#)
- [Creazione di testo in più lingue](#)
- [Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Impostazioni di pubblicazione (CS5)

[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF \(CS5\)](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Wrapper HTML \(CS5\)](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player \(CS5\)](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per i file GIF \(CS5\)](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per i file JPEG \(CS5\)](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per i file PNG \(CS5\)](#)
[Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione \(CS5\)](#)
[Uso dei profili di pubblicazione \(CS5\)](#)

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF (CS5)

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic sulla categoria Flash e selezionate una versione di Flash Player dal menu a comparsa Lettore. Non tutte le funzioni di Adobe® Flash® Professional funzionano nei file SWF pubblicati che hanno come destinazione le versioni di Flash Player precedenti a Flash Player 10. Per definire il rilevamento di Flash Player, fate clic sulla scheda HTML e selezionate Rileva versione di Flash, quindi immettete la versione di Flash Player da rilevare.
Nota: in Flash Professional CS5, quando specificate Flash Player 10 come destinazione Flash Player nelle impostazioni di pubblicazione, la destinazione effettiva è Flash Player 10.1.
2. Selezionate la versione ActionScript® dal menu a comparsa Script. Se selezionate ActionScript 2.0 o 3.0 e avete creato delle classi, facendo clic su Impostazioni potete impostare un percorso di classe relativo per i file di classe diverso dal percorso di directory predefinito impostato nelle Preferenze.
3. Per controllare la compressione delle bitmap, spostate il cursore Qualità JPEG o immettete un valore. Le immagini di qualità inferiore producono file di dimensioni ridotte, mentre quelle di qualità superiore producono file di dimensioni maggiori. Provate diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso tra dimensioni e qualità. 100 fornisce la qualità migliore e la compressione minore.

Per rendere più morbide le immagini JPEG molto compresse, selezionate Attiva deblocking JPEG. Questa opzione riduce i disturbi tipici della compressione JPEG, quale la tipica comparsa di blocchi di 8x8 pixel nell'immagine. Alcune immagini JPEG possono perdere una piccola quantità di dettaglio quando questa opzione è selezionata.
4. Per impostare la frequenza di campionamento e la compressione per tutto l'audio in streaming e tutti i suoni associati agli eventi del file SWF, fate clic sul pulsante Imposta accanto a Flusso audio o Evento audio, quindi selezionate le opzioni secondo necessità.
Nota: la riproduzione dell'audio in streaming inizia non appena sono stati scaricati dati sufficienti per i primi fotogrammi; l'audio in streaming viene sincronizzato con la linea temporale. Un suono associato a un evento non viene riprodotto fino a quando non è stato scaricato completamente e continua ad essere riprodotto fino a quando non viene esplicitamente interrotto.
5. Per ignorare i suoni specificati nella sezione Audio della finestra di ispezione Proprietà, selezionate Ignora impostazioni audio. Selezionate questa opzione per creare una versione a bassa fedeltà e di dimensioni ridotte di un file SWF.
Nota: se l'opzione Ignora impostazioni audio è deselezionata, Flash Professional analizza l'audio in streaming del documento (incluso l'audio del video importato) e pubblica tutto l'audio in streaming in base alla singola individuale più elevata. Questa procedura può aumentare le dimensioni del file se uno o più segnali audio in streaming hanno un'impostazione di esportazione elevata.
6. Per esportare suoni adatti ai dispositivi mobili, al posto del suono originale della libreria, selezionate Esporta audio dispositivo. Fate clic su OK.
7. Per configurare le impostazioni SWF, selezionate una qualsiasi delle opzioni seguenti:
Comprimi filmato (Impostazione predefinita) Comprime il file SWF per ridurre le dimensioni del file e il tempo di scaricamento. Si tratta di una funzione particolarmente utile quando un file contiene molto testo oppure molto codice ActionScript. Un file compresso può essere riprodotto solo in Flash Player 6 o versioni successive.
Includi livelli nascosti (Impostazione predefinita) Esporta tutti i livelli nascosti del documento Flash. Deselezionando Esporta livelli nascosti si impedisce che tutti i livelli (compresi quelli nidificati nei clip filmato) contrassegnati come nascosti vengano esportati nel file SWF di destinazione. In questo modo potete provare comodamente diverse versioni dei documenti Flash rendendo i livelli invisibili.
Includi metadati XMP (Impostazione predefinita) Esporta tutti i metadati immessi nella finestra di dialogo Informazioni file. Fate clic sul pulsante Informazioni file per aprire la finestra di dialogo. Potete aprire la finestra di dialogo Informazioni file anche selezionando File > Informazioni file. I metadati sono visibili quando il file SWF viene selezionato in Adobe® Bridge.
Esporta SWC Esporta un file .swc, che viene utilizzato per la distribuzione di componenti. Il file .swc contiene un clip compilato, il file di classe ActionScript del componente e altri file che descrivono il componente.
8. Per utilizzare le impostazioni avanzate o attivare il debug del file SWF di Flash Professional pubblicato, selezionate una delle opzioni seguenti:
Genera rapporto dimensioni Genera un rapporto che elenca la quantità di dati nel contenuto Flash Professional finale, per ciascun file.

Proteggi da importazione Impedisce ad altri utenti di importare un file SWF e riconvertirlo in un documento Flash (FLA). Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF di Flash Professional.

Ometti azioni trace Fa sì che Flash Professional ignori le istruzioni (trace) ActionScript nel file SWF corrente. Quando questa opzione è selezionata, le informazioni relative alle istruzioni trace non vengono visualizzate nel pannello Output. Per ulteriori informazioni, vedete Panoramica del pannello Output.

Consenti debug Attiva il Debugger e consente il debug remoto di un file SWF di Flash Professional. Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF.

9. Se state utilizzando ActionScript 2.0 e avete selezionato Consenti debug o Proteggi da importazione, immettete una password nel campo di testo Password. Se si aggiunge una password, per poter eseguire il debug del file SWF o poterlo importare, gli altri utenti devono immettere la password. Per rimuovere la password, cancellate il contenuto della campo di testo Password. Per ulteriori informazioni sul Debugger, vedete Debug di ActionScript 1.0 e 2.0. Se state utilizzando ActionScript 3.0, vedete [Debug di ActionScript 3.0](#).
10. Selezionate il modello di sicurezza Flash Professional da utilizzare dal menu a comparsa Sicurezza riproduzione locale. Specificate se desiderate che ai file SWF pubblicati sia garantito l'accesso locale o di rete. Se selezionate Accedi solo ai file locali, il file SWF pubblicato può interagire con i file e le risorse nel sistema locale, ma non in rete. Se selezionate Accedi solo alla rete, il file SWF pubblicato può interagire con i file e le risorse in rete, ma non nel sistema locale.
11. Per consentire al file SWF di utilizzare l'accelerazione hardware, selezionate una delle opzioni seguenti nel menu Accelerazione hardware:
Livello 1 - Diretta La modalità Diretta migliora la riproduzione poiché consente a Flash Player di disegnare direttamente sullo schermo anziché farlo fare al browser.
Livello 2 - GPU In modalità GPU, in Flash Player viene utilizzata la potenza di elaborazione disponibile della scheda grafica per la riproduzione dei video e la creazione di effetti compositi con la grafica dei livelli. Le prestazioni dipendono quindi dell'hardware della scheda grafica dell'utente. Utilizzate questa opzione se prevedete che gli utenti dispongano di schede grafiche di fascia alta.
Se il sistema di riproduzione non dispone di hardware sufficiente per consentire l'accelerazione, viene impostata automaticamente la modalità di disegno normale. Per ottenere risultati ottimali con le pagine Web che contengono più file SWF, abilitate l'accelerazione hardware per uno solo dei file SWF. L'accelerazione hardware non viene utilizzata nella modalità di prova del filmato.
Quando pubblicate il file SWF, il file HTML che lo incorpora contiene un parametro HTML wmode. Se scegliete l'accelerazione hardware di livello 1 o 2, il parametro HTML wmode viene impostato, rispettivamente, su "direct" o "gpu". Se attivate l'accelerazione hardware, viene ignorata l'eventuale impostazione di Modalità finestra eseguita nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, perché questa impostazione è memorizzata anche nel parametro wmode del file HTML.
12. Per impostare un intervallo massimo durante il quale è possibile eseguire gli script nel file SWF, immettete un valore in Limite temporale script. Flash Player annulla l'esecuzione di tutti gli script che superano il limite.

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Wrapper HTML (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Per riprodurre del contenuto Flash Professional in un browser Web è necessario un documento HTML che attivi il file SWF e specifichi le impostazioni del browser. Il comando Pubblica genera automaticamente questo documento in base ai parametri HTML contenuti in un documento modello.

Quest'ultimo può essere qualsiasi file di testo contenente le variabili di modello appropriate, inclusi file HTML semplici, file contenenti codice per interpreti speciali quali ColdFusion® o ASP (Active Server Pages) oppure modelli forniti con Flash Professional.

Per immettere manualmente i parametri HTML per Flash Professional o personalizzare un modello integrato, utilizzate un editor HTML.

I parametri HTML determinano il punto della finestra in cui appare il contenuto Flash, il colore dello sfondo, le dimensioni del file SWF e così via, e definiscono gli attributi dei tag object ed embed. Potete modificare queste e altre impostazioni nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Se modificate queste impostazioni, vengono ignorate le opzioni definite nel file SWF.

Definizione delle impostazioni

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic su Formati. Il tipo di file HTML di Flash viene selezionato per impostazione predefinita.
2. Utilizzate il nome di file predefinito, che corrisponde al nome del documento, oppure immettete un nome univoco, comprensivo dell'estensione .html.
3. Per visualizzare le impostazioni HTML e selezionare un modello installato da utilizzare, scegliete HTML dal menu a comparsa Modello. Per visualizzare una descrizione del modello selezionato, fate clic su Informazioni. La selezione predefinita è Solo Flash.
4. Se è stato selezionato un modello HTML diverso da Mappa immagine o QuickTime e sulla scheda Flash la versione viene impostata su Flash Player 4 o versione successiva, selezionate Rileva versione di Flash.
Nota: l'opzione Rileva versione di Flash consente di configurare il documento in modo che rilevi la versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale, indirizzandolo a una pagina HTML alternativa nel caso in cui non disponga del lettore previsto.
5. Selezionate un'opzione per Dimensioni per impostare i valori degli attributi width e height nei tag object ed embed:
Adatta a filmato (Impostazione predefinita) Utilizza le dimensioni del file SWF.

Pixel Immette il numero di pixel per la larghezza e l'altezza.

Percentuale Specifica la percentuale della finestra del browser che viene occupata dal file SWF.

6. Per controllare la riproduzione e le funzioni del file SWF, selezionate le seguenti opzioni per Riproduzione:

Pausa all'avvio Mette in pausa il file SWF fino a quando un utente non fa clic su un pulsante o non seleziona Riproduci dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita, l'opzione è deselezionata e il contenuto viene riprodotto non appena viene caricato (il parametro PLAY è impostato su true).

Ciclo Ripete la riproduzione del video quando viene raggiunto l'ultimo fotogramma. Deselezionate questa opzione per arrestare il contenuto quando raggiunge l'ultimo fotogramma. Per impostazione predefinita il parametro LOOP è attivato.

Visualizza menu Visualizza un menu di scelta rapida quando l'utente fa clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fa clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul file SWF. Per visualizzare solo la voce Informazioni su Flash nel menu di scelta rapida, deselezionate questa opzione. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata (il parametro MENU è impostato su true).

Carattere dispositivo (Solo Windows) Sostituisce i caratteri non installati sul sistema dell'utente con caratteri di sistema con antialiasing (con i bordi smussati). Se utilizzate i caratteri del dispositivo, la leggibilità del testo di piccole dimensioni aumenta ed è possibile ridurre le dimensioni del file SWF. Questa opzione ha effetto solo sui file SWF contenenti testo statico (testo inserito durante la creazione del file SWF e che non cambia quando viene visualizzato il contenuto) impostato per essere visualizzato con i caratteri del dispositivo.

7. Per bilanciare il tempo di elaborazione e l'aspetto, come descritto nell'elenco seguente, selezionate le opzioni di Qualità. Queste opzioni impostano il valore del parametro QUALITY nei tag object ed embed.

Low Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza l'antialiasing.

Bassa automatica Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato automaticamente.

Alta automatica Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzate questa impostazione per emulare l'impostazione Visualizza > Antialiasing.

Media Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. L'impostazione Media produce una qualità migliore dell'impostazione Bassa ma peggiore dell'impostazione Alta.

Alta (Impostazione predefinita) Privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF contiene animazioni, le bitmap non vengono smussate; in caso contrario, le bitmap vengono smussate.

Best Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e le bitmap vengono sempre smussate.

8. Selezionate un'opzione per Modalità finestra, che controlla l'attributo HTML wmode nei tag object ed embed. La modalità finestra modifica la relazione tra la finestra virtuale o il riquadro di delimitazione del contenuto e il contenuto della pagina HTML come descritto nell'elenco seguente:

Window (Impostazione predefinita) Non incorpora nessun attributo relativo alle finestre nei tag object ed embed. Lo sfondo del contenuto è opaco e utilizza il colore di sfondo HTML. Il codice HTML non consente il rendering sopra o sotto il contenuto Flash Professional.

Opaca senza finestra Imposta uno sfondo opaco per il contenuto Flash Professional, oscurando qualsiasi elemento si trovi al di sotto del contenuto. Questo consente al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto.

Trasparente senza finestra Rende trasparente lo sfondo del contenuto Flash Professional, consentendo al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto. Per i browser che supportano le modalità senza finestra, vedete Parametri e attributi per i tag object ed embed.

Se attivate l'accelerazione hardware nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, la modalità finestra selezionata viene ignorata e impostata automaticamente su Finestra.

Per una dimostrazione di come impostare la modalità finestra, consultate la nota tecnica [How to make a Flash movie with a transparent background](#) (Come creare un filmato Flash con sfondo trasparente).

Nota: in alcuni casi, il rendering complesso nella modalità Trasparente senza finestra può comportare un'animazione più lenta quando anche le immagini HTML sono complesse.

9. Per posizionare la finestra del file SWF all'interno della finestra del browser, selezionate una delle opzioni di Allineamento HTML seguenti:

Valore predefinito Centra il contenuto nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

A sinistra, A destra o In alto Allineano i file SWF lungo il rispettivo bordo della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti se necessario.

10. Per posizionare il contenuto Flash all'interno dei limiti specificati, se avete modificato la larghezza e l'altezza originali del documento, selezionate un'opzione per Scala. L'opzione Scala imposta il parametro SCALE nei tag object ed embed.

Predefinita (Mostra tutto) Rende visibile l'intero documento nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dei file SWF. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Nessun bordo Scala il documento in modo da riempire l'area specificata e mantiene le proporzioni originali del file SWF senza distorsione, se necessario eseguendo il ritaglio del file SWF.

Adatta esattamente Visualizza l'intero documento nell'area specificata senza mantenere le proporzioni originali e potrebbe causare una distorsione.

Nessuna scala Evita che il documento sia ridimensionato in scala quando la finestra di Flash Player viene ridimensionata.

11. Per impostare il posizionamento del contenuto Flash all'interno della finestra dell'applicazione e l'eventuale modalità di ritaglio, selezionate l'opzione Allineamento Flash. Questa opzione imposta il parametro SALIGN dei tag object ed embed.
12. Per visualizzare messaggi di errore nel caso in cui le impostazioni dei tag siano in conflitto, ad esempio se in un modello esiste un riferimento a un'immagine alternativa che non è stata specificata, selezionate Mostra messaggi di avvertenza.
13. Per salvare le impostazioni con il file corrente, fate clic su OK.

Parametri e attributi per i tag object ed embed

I parametri e gli attributi di tag seguenti descrivono il codice HTML creato con il comando Pubblica. Fate riferimento a questo elenco quando scrivete codice HTML personalizzato per visualizzare contenuto Flash Professional. Salvo diversa indicazione, tutti gli elementi sono validi sia per il tag object che per il tag embed. Le voci opzionali sono indicate come tali. Internet Explorer riconosce i parametri utilizzati con il tag object; Netscape riconosce il tag embed. Gli attributi vengono usati sia con il tag object che con il tag embed. Durante la personalizzazione di un modello, potete sostituire una variabile di modello al valore (identificato nella sezione Valore dei singoli parametri nell'elenco seguente).

Nota: gli attributi e i parametri elencati in questa sezione vengono riportati in lettere minuscole per conformità con lo standard XHTML.

devicefont (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica se deve essere eseguito il rendering degli oggetti di testo statico in caratteri dispositivo, anche se non è selezionata l'opzione Carattere dispositivo. Questo attributo si applica quando i caratteri necessari sono disponibili nel sistema operativo.

Valore: true | false

Variabile di modello: \$DE

src (attributo) Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag embed.

Valore: movieName.swf

Variabile di modello: \$MO

movie (parametro) Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag object.

Valore: movieName.swf

Variabile di modello: \$MO

classid (attributo) Identifica il controllo ActiveX per il browser. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag object.

Valore: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

width (attributo) Specifica la larghezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Valore: n o n%

Variabile di modello: \$WI

height (attributo) Specifica l'altezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Nota: poiché le applicazioni Flash Professional sono scalabili, la qualità non peggiora cambiando le dimensioni purché si mantengano le proporzioni. Ad esempio, le seguenti dimensioni hanno tutte un rapporto di 4:3: 640 x 480 pixel, 320 x 240 pixel e 240 x 180 pixel.

Valore: n o n%

Variabile di modello: \$HE

codebase (attributo) Identifica la posizione del controllo ActiveX Flash Player in modo che il browser possa eseguirne lo scaricamento automatico se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag object.

Valore: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

pluginspage (attributo) Identifica la posizione del plug-in Flash Player in modo che l'utente possa scaricarlo se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag embed.

Valore: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

swliveconnect (attributo) Questo attributo è opzionale e specifica se il browser deve avviare Java™ quando Flash Player viene caricato per la prima volta. Il valore predefinito è false se questo attributo è omissso. Se utilizzate JavaScript e Flash Professional sulla stessa pagina, Java deve essere in esecuzione affinché il comando fscommand() funzioni. Tuttavia, se utilizzate JavaScript solo per il rilevamento del browser o per uno scopo che non è in relazione con le azioni fscommand(), potete impedire l'avvio di Java impostando SWLIVECONNECT su false. Potete inoltre forzare l'avvio di Java quando non si utilizza JavaScript impostando esplicitamente l'attributo SWLIVECONNECT su true. L'avvio di Java aumenta considerevolmente il tempo necessario per avviare un file SWF; impostate questo tag su true solo se effettivamente necessario. Si applica solo al tag embed.

Utilizzate l'azione fscommand() per avviare Java da un file di proiettore autonomo.

Valore: true | false

play (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica se la riproduzione dell'applicazione viene avviata appena inizia il caricamento nel browser Web. Se l'applicazione Flash Professional è interattiva, potete lasciare che sia l'utente ad avviare la riproduzione facendo clic su un pulsante o eseguendo altre operazioni. In questo caso, impostate l'attributo play su false per evitare l'avvio automatico dell'applicazione. Il valore predefinito è true se questo attributo viene omissso.

Valore: true | false

Variabile di modello: \$PL

loop (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica se il contenuto viene ripetuto indefinitamente o se si arresta al raggiungimento dell'ultimo fotogramma. Il valore predefinito è true se questo attributo viene omissso.

Valore: true | false

Variabile di modello: \$LO

quality (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica il livello di antialiasing da utilizzare. Poiché l'antialiasing richiede un processore più veloce per smussare ogni fotogramma del file SWF prima del rendering sullo schermo, selezionate uno dei valori seguenti, a seconda che sia più importante la velocità o la qualità:

Bassa Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza mai l'antialiasing.

Autolow Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato. Nota: i file SWF creati con ActionScript 3.0 non riconoscono il valore autolow.

Autohigh Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzate questa impostazione per emulare il comando Antialiasing (Visualizza > Modalità anteprima > Antialiasing).

Medium Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. Produce una qualità migliore rispetto all'impostazione Bassa ma peggiore rispetto all'impostazione Alta.

Alta High privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF non contiene animazioni, le bitmap vengono smussate, altrimenti le bitmap non vengono smussate.

Best Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e tutte le bitmap vengono smussate.

Il valore predefinito per quality è high se questo attributo viene omissso.

Valore: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Variabile di modello: \$QU

bgcolor (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica il colore di sfondo dell'applicazione. Utilizzate questo attributo per ignorare l'impostazione del colore di sfondo specificata nel file SWF. Questo attributo non incide sul colore di sfondo della pagina HTML.

Valore: #RRGGBB (valore RGB esadecimale)

Variabile di modello: \$BG

scale (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e definisce come viene posizionata l'applicazione all'interno della finestra del browser se i valori width e height sono percentuali.

Showall (impostazione predefinita) Rende visibile l'intera applicazione nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Noborder Scala il contenuto in modo da riempire l'area specificata, senza distorsione ma con eventuale ritaglio, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione.

Exactfit Rende visibile l'intero contenuto nell'area specificata senza cercare di mantenere le proporzioni originali. Potrebbero verificarsi delle distorsioni.

Il valore predefinito è showall se questo attributo è omissso (e i valori width e height sono percentuali).

Valore: showall | noborder | exactfit

Variabile di modello: \$SC

align (attributo) Specifica il valore align per i tag object, embed e img e determina in che modo la finestra del file SWF viene posizionata all'interno della finestra del browser.

Valore predefinito Centra l'applicazione nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

L, R e T Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro o superiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti in base alle necessità.

Valore: Default | L | R | T

Variabile di modello: \$HA

salign (parametro) Questo attributo è opzionale e specifica dove viene posizionato un file SWF modificato in scala all'interno dell'area definita dalle impostazioni width e height.

L, R e T Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro o superiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti in base alle necessità.

TL e TR Allineano l'applicazione rispettivamente all'angolo superiore sinistro e all'angolo superiore destro della finestra del browser e ritagliano il lato inferiore e il lato destro o sinistro rimanente in base alle necessità.

Se questo attributo è omissso, il contenuto è centrato nella finestra del browser.

Valore: L | R | T | B | TL | TR

Variabile di modello: \$SA

base (attributo) Questo attributo è opzionale e specifica la directory base o l'URL usati per risolvere tutte le dichiarazioni di percorso relativo nel file SWF. Questo attributo è utile se i file SWF sono in una cartella diversa da quella degli altri file.

Valore: directory base o URL

menu (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica il tipo di menu visualizzato quando lo spettatore fa clic sull'area dell'applicazione nel browser con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Comando (Macintosh).

true Visualizza l'intero menu, che offre all'utente numerose opzioni per il miglioramento o il controllo della riproduzione.

false Visualizza un menu contenente solo l'opzione Informazioni su Adobe Flash Player 6 e l'opzione Impostazioni.

Il valore predefinito è true se questo attributo viene omesso.

Valore: true | false

Variabile di modello: \$ME

wmode (attributo/parametro) (Opzionale) Consente di utilizzare le funzionalità di contenuto Flash Professional trasparente, posizionamento assoluto e livelli di Internet Explorer 4.0. Per un elenco dei browser supportati da questo parametro/attributo, vedete [Pubblicazione dei documenti Flash](#). Il parametro wmode viene inoltre utilizzato per l'accelerazione hardware in Flash Player 9 e versioni successive.

Finestra Riproduce l'applicazione in una finestra rettangolare su una pagina Web. Indica che l'applicazione Flash Professional non ha alcuna interazione con i livelli HTML ed è sempre l'elemento di livello più alto.

Opaco Nasconde tutto ciò che si trova dietro l'applicazione sulla pagina.

Trasparente Rende visibile lo sfondo della pagina HTML attraverso tutte le aree trasparenti dell'applicazione, ma può rallentare le prestazioni dell'animazione.

Opaque windowless e Transparent windowless Entrambi interagiscono con i livelli HTML, consentendo ai livelli sopra il file SWF di coprire l'applicazione. La differenza tra i due è che Transparent, al contrario di Opaque, lascia trasparire i livelli HTML sottostanti al file SWF attraverso lo sfondo del file SWF.

Direct Livello 1 - È attivata l'accelerazione hardware in modalità diretta. Le impostazioni dell'altra modalità finestra vengono applicate solo quando l'accelerazione hardware è disattivata.

GPU Livello 2 - È attivata l'accelerazione hardware in modalità GPU. Le impostazioni dell'altra modalità finestra vengono applicate solo quando l'accelerazione hardware è disattivata.

Per ulteriori informazioni sull'accelerazione hardware, vedete Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF (CS5).

Il valore predefinito è Window se questo attributo è omesso. Si applica solo a object.

Valore: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Variabile di modello: \$WM

allowscriptaccess (attributo/parametro) Utilizzate allowscriptaccess per consentire all'applicazione Flash Professional di comunicare con la pagina HTML che la contiene. Le operazioni fscommand() e getURL() possono determinare l'uso delle autorizzazioni della pagina HTML da parte di JavaScript, che potrebbero essere diverse dalle autorizzazioni dell'applicazione Flash Professional. Questo ha conseguenze importanti sulla sicurezza nei diversi domini.

always Consente di eseguire operazioni di scrittura in qualsiasi momento.

never Impedisce tutte le operazioni di scrittura.

samedomain Consente le operazioni di scrittura soltanto se l'applicazione Flash Professional risiede nello stesso dominio della pagina HTML.

Il valore predefinito utilizzato da tutti i modelli di pubblicazione HTML è samedomain.

Valore: always | never | samedomain

SeamlessTabbing (parametro) (Opzionale) Consente di impostare il controllo ActiveX per eseguire la "tabulazione invisibile" in modo che l'utente possa spostarsi fuori dell'applicazione Flash Professional mediante la tabulazione. Questo parametro funziona solo in Windows con il controllo ActiveX di Flash Player, versione 7 e successive.

true (o omesso) Imposta il controllo ActiveX in modo che venga eseguita la tabulazione invisibile: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso l'applicazione Flash Professional mediante la tabulazione, la pressione successiva del tasto di tabulazione attiva l'area al di fuori dell'applicazione Flash Professional nel contenuto HTML circostante o sulla barra di stato del browser se non esiste contenuto attivabile nell'area HTML dopo l'applicazione Flash Professional.

false Imposta il controllo ActiveX in modo che si comporti come nella versione 6 e precedenti: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso tutta l'applicazione Flash Professional, la pressione successiva del tasto di tabulazione tornerà ad attivare il punto iniziale dell'applicazione Flash Professional. In questo modo non è possibile utilizzare il tasto di tabulazione per spostare l'attivazione al di fuori dell'applicazione Flash Professional.

Valore: true | false

Esempio di uso dei tag object ed embed

Per object, quattro impostazioni (height, width, classid e codebase) appaiono nel tag object; tutte le altre impostazioni sono parametri che appaiono in tag separati, denominati param, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

Per il tag embed, tutte le impostazioni (quali height, width, quality e loop) sono attributi che appaiono tra le parentesi ad angolo del tag di apertura embed, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Per utilizzare entrambi i tag, posizionate il tag embed prima del tag object di chiusura, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Nota: se usate i tag object ed embed, usate valori identici per ogni attributo o parametro per garantire una riproduzione coerente nei vari browser. Il parametro swflash.cab#version=9,0,0,0 è opzionale; omettetelo soltanto se non desiderate controllare il numero di versione.

Browser che supportano le modalità senza finestra

Per informazioni dettagliate relative al supporto browser Web per l'attributo WMODE, consultate la [tabella nella Nota tecnica 12701: Attributi dei tag OBJECT ed EMBED in Flash](#).

Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player (CS5)

[Torna all'inizio](#)

L'opzione Rileva versione di Flash consente di configurare il documento in modo che rilevi la versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale, indirizzandolo a una pagina HTML alternativa nel caso in cui non disponga del lettore previsto. La pagina HTML alternativa contiene un collegamento per scaricare l'ultima versione di Flash Player.

La funzione di rilevamento di Flash Player è disponibile solo per le impostazioni di pubblicazione impostate per Flash Player 4 o versioni successive (CS5) o Flash Player 5 o versioni successive (CS5.5) e per i file SWF incorporati nei modelli Solo Flash o Flash HTTPS.

Nota: Flash Player 5 e versioni successive sono installati sul 98% dei computer connessi a Internet e ciò rende la funzione di rilevamento di Flash Player un metodo ragionevole con cui garantire che gli utenti finali dispongano della versione corretta di Flash Professional con cui visualizzare il contenuto.

I seguenti modelli HTML non supportano il rilevamento di Flash Player perché il codice JavaScript presente in tali modelli è in conflitto con il codice JavaScript utilizzato per rilevare Flash Player.

- Flash Professional per PocketPC 2003
- Flash Professional con tracciamento AICC
- Flash Professional con FSCommand
- Flash Professional con ancoraggi con nome
- Flash Professional con tracciamento SCORM

Nota: il modello HTML Mappa immagine non supporta il rilevamento del lettore poiché non incorpora Flash Player.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic su HTML.
2. Selezionate il modello Solo Flash o il modello Flash HTTPS nel menu a comparsa Modello. Questi modelli supportano il detection kit HTML per pagina singola. Ognuno dei due modelli abilita la casella di controllo Rileva versione di Flash e le caselle di testo relative al numero di versione.
3. Selezionate la casella di controllo Rileva versione di Flash. Il file SWF viene incorporato in una pagina Web che include il codice di rilevamento di Flash Player. Se questo codice rileva sul computer dell'utente finale una versione accettabile di Flash Player, il file SWF viene

riprodotto come previsto.

4. (Facoltativo) Per specificare con esattezza le revisioni di Flash Player, utilizzate le caselle di testo Revisione principale e Revisione secondaria. Ad esempio, potete specificare la versione 7.0.2 di Flash Player se essa fornisce una specifica funzionalità per visualizzare il file SWF.

Quando pubblicate il file SWF, Flash Professional crea una sola pagina HTML in cui vengono incorporati il file SWF e il codice di rilevamento di Flash Player. Se un utente finale non dispone della versione di Flash Professional che è stata specificata per la visualizzazione del file SWF, viene visualizzata una pagina HTML con un collegamento che consente di scaricare la versione più recente di Flash Player.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file GIF (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate i file GIF per esportare disegni e semplici animazioni da utilizzare nelle pagine Web. I file GIF standard sono delle bitmap compresse.

Un file GIF animato (a volte indicato come GIF89a) offre un modo semplice per esportare brevi sequenze di animazione. Flash Professional ottimizza un GIF animato, memorizzando solo i cambiamenti da fotogramma a fotogramma.

Flash Professional esporta come GIF il primo fotogramma del file SWF, a meno che non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave immettendo l'etichetta #Static nella finestra di ispezione Proprietà. Flash Professional esporta tutti i fotogrammi del file SWF corrente in un file GIF animato, a meno che non venga specificato un intervallo di fotogrammi da esportare immettendo le etichette #First e #Last nei fotogrammi chiave appropriati.

Flash Professional è in grado di generare una mappa dell'immagine per un file GIF per mantenere i collegamenti agli URL dei pulsanti nel filmato originale. Utilizzate la finestra di ispezione Proprietà per inserire l'etichetta #Map nel fotogramma chiave in cui creare la mappa dell'immagine. Se non create un'etichetta fotogramma, Flash Professional crea una mappa dell'immagine utilizzando i pulsanti situati nell'ultimo fotogramma del file SWF. Potete creare una mappa dell'immagine solo se nel modello selezionato è presente la variabile di modello \$IM.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic su Formati e selezionate Immagine GIF.
2. Per il nome del file GIF utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .gif.
3. Fate clic su GIF.

Dimensioni Immettete dei valori per la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa, selezionate Adatta a filmato affinché il file GIF abbia le stesse dimensioni del file SWF e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.

Riproduzione Determina se Flash Professional deve creare un'immagine statica (Statica) o un file GIF animato (Animata). Se scegliete Animata, selezionate Ripetizione ciclica continua o immettete il numero di ripetizioni.

4. Per specificare le impostazioni relative all'aspetto del file GIF esportato, selezionate una delle opzioni seguenti:

Ottimizza colori Rimuove gli eventuali colori inutilizzati dalla tavola dei colori di un file GIF. Questa opzione riduce le dimensioni del file senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumenta leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata. Una tavolozza adattata analizza i colori dell'immagine e crea una tavola colori unica per il file GIF selezionato.

Interlaccia Visualizza in modo incrementale il file GIF esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file GIF animato.

Attenua Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, l'attenuazione aumenta le dimensioni del file GIF e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportate un'immagine senza attenuazione se appare un alone o se state posizionando una trasparenza GIF su uno sfondo a più colori.

Dithering uniformi Applica il dithering ai colori uniformi oltre che ai gradienti.

Elimina gradienti (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente di un file SWF in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni di un file GIF e spesso sono di scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se utilizzate questa opzione selezionate attentamente il primo colore dei gradienti.

5. Per determinare la trasparenza dello sfondo dell'applicazione e la conversione delle impostazioni alfa in GIF, selezionate una delle opzioni seguenti per Trasparente:

Opaco Rende lo sfondo di un colore uniforme.

Trasparente Rende lo sfondo trasparente.

Alfa Imposta la trasparenza parziale. Per Soglia specificate un valore compreso tra 0 e 255. Un valore più basso si traduce in una maggiore trasparenza. Un valore di 128 corrisponde a una trasparenza del 50%.

6. Per specificare la modalità di combinazione dei pixel dei colori disponibili per simulare i colori che non sono disponibili nella tavolozza corrente, selezionate un'opzione per Dithering. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file.

Nessuno Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.

Ordinato Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.

Diffusione Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre funziona solo se è selezionata la tavolozza dei colori Web 216.

7. Per definire la tavolozza dei colori dell'immagine, selezionate uno dei tipi di tavolozza seguenti:

Web 216 Utilizza la tavolozza standard a 216 colori supportata dai browser per creare l'immagine GIF, offrendo una buona qualità dell'immagine e l'elaborazione più veloce sul server.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file GIF selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine (pur aumentando le dimensioni del file). Per ridurre le dimensioni di un file GIF con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza.

Adattata Web Snap È un'opzione identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza dei colori Web 216. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash Professional utilizza i colori disponibili nella tavolozza Web 216. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza Web 216 è attiva su un sistema a 256 colori.

Personalizzata Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza Web 216. Per utilizzare questa opzione dovete avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fate clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionate un file tavolozza. Flash Professional supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato da alcune applicazioni grafiche.

8. Se avete selezionato la tavolozza Adattata o Adattata Web Snap, per impostare il numero di colori usati nell'immagine GIF immettete un valore per Massimo colori. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.
9. Fate clic su OK.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file JPEG (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Il formato JPEG consente di salvare un'immagine come bitmap a 24 bit altamente compressa. In generale, il formato GIF è il migliore per l'esportazione di immagini al tratto, mentre JPEG è preferibile per immagini con toni continui, quali fotografie, gradienti o bitmap incorporate.

Flash Professional esporta come JPEG il primo fotogramma del file SWF, a meno che esso non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta #Static.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic su Formati e selezionate Immagine JPEG.
2. Per il nome del file JPEG utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .jpg.
3. Fate clic sulla scheda JPEG.

Dimensioni Immettete la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa, selezionate Adatta a filmato affinché il file JPEG abbia le stesse dimensioni dello stage e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.

Qualità Trascinate il cursore o immettete un valore per controllare la quantità di compressione del file JPEG. Più bassa è la qualità dell'immagine, minori saranno le dimensioni del file e viceversa. Per determinare il miglior compromesso fra dimensioni e qualità, provate diverse impostazioni.

Nota: *per modificare l'impostazione di compressione dell'oggetto, impostate la qualità di esportazione delle bitmap per ogni oggetto usando la finestra di dialogo Proprietà bitmap. Se selezionate l'opzione di compressione predefinita nella finestra di dialogo Proprietà bitmap, viene applicata l'opzione Qualità JPEG di Impostazioni pubblicazione.*

Progressivo Selezionate Progressivo per visualizzare le immagini JPEG in modo incrementale in un browser Web, in modo da farle apparire più velocemente se caricate mediante un collegamento di rete lento. Questa opzione è simile all'interlacciamento delle immagini GIF e PNG.

4. Fate clic su OK.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file PNG (CS5)

[Torna all'inizio](#)

PNG è l'unico formato bitmap utilizzabile da più piattaforme che supporta la trasparenza (un canale alfa). È anche il formato di file nativo di Adobe® Fireworks®.

Flash Professional esporta come PNG il primo fotogramma del file SWF, a meno che esso non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta #Static.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic su Formati e selezionate Immagine PNG.
2. Per il nome del file PNG utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .png.
3. Fate clic su PNG.

Dimensioni Immettete dei valori per la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa, selezionate Adatta a filmato affinché l'immagine PNG abbia le stesse dimensioni del file SWF e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.

Profondità bit Impostate il numero di bit per pixel e i colori da utilizzare nella creazione dell'immagine. A una profondità di bit maggiore corrispondono dimensioni del file superiori.

- Selezionate 8 bit per canale (bpc) per un'immagine a 256 colori.
 - Selezionate 24 bit per migliaia di colori.
 - Selezionate 24 bpc con alfa per migliaia di colori con trasparenza (32 bpc).
4. Per specificare le impostazioni relative all'aspetto del file PNG esportato, selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:
- Ottimizza colori** Rimuove gli eventuali colori non usati dalla tavola colori del file PNG, riducendo le dimensioni del file di 1000-1500 byte senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumentando leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata.
- Interlaccia** Visualizza in modo incrementale il file PNG esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file PNG animato.
- Attenua** Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, la smussatura aumenta le dimensioni del file PNG e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportate un'immagine senza smussatura se appare un alone o se state posizionando una trasparenza PNG su uno sfondo a più colori.
- Dithering uniformi** Applica il dithering ai colori uniformi e ai gradienti.
- Elimina gradienti** (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente dell'applicazione in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni del file PNG e spesso sono di scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se utilizzate questa opzione selezionate attentamente il primo colore dei gradienti.
5. Se avete selezionato 8 bpc per Profondità bit, selezionate un'opzione di Dithering per specificare la modalità di combinazione dei pixel dei colori disponibili per simulare i colori che non sono disponibili nella tavolozza corrente. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file. Selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:
- Nessuno** Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.
- Ordinato** Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.
- Diffusione** Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre, funziona solo con la tavolozza dei colori Web 216 selezionata.
6. Selezionate uno dei Tipi tavolozza seguenti per definire la tavolozza dei colori dell'immagine PNG:
- Web 216** Utilizza la tavolozza a 216 colori web-safe standard per creare l'immagine PNG, offrendo una buona qualità dell'immagine e un'elaborazione più veloce sul server.
- Adattato** Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un file PNG creato con la tavolozza a 216 colori web-safe.
- Adattata Web Snap** Identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza a 216 colori web-safe. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash Professional utilizza i colori disponibili nella tavolozza a 216 colori web-safe. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza a 216 colori web-safe è attiva su un sistema a 256 colori. Per ridurre le dimensioni di un file PNG con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza.
- Personalizzata** Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza a 216 colori web-safe. Per utilizzare questa opzione dovete avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fate clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionate un file tavolozza. Flash Professional supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato dalle principali applicazioni grafiche.
7. Se avete selezionato la tavolozza Adattata o Adattata Web Snap, immettete un valore per Massimo colori per impostare il numero di colori usati nell'immagine PNG. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.
8. Per scegliere un metodo di filtraggio linea per linea che renda il file PNG più comprimibile e provare le diverse opzioni per una determinata immagine, selezionate una delle seguenti Opzioni filtro:
- Nessuno** Disattiva il filtraggio.
- Sotto** Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel precedente.
- Su** Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel immediatamente superiore.
- Medio** Utilizza la media di due pixel adiacenti (sinistro e superiore) per prevedere il valore di un pixel.
- Paeth** Calcola una semplice funzione lineare dei tre pixel adiacenti (sinistro, superiore e superiore sinistro), quindi sceglie per la previsione il pixel adiacente più vicino al valore calcolato.
- Adattato** Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a

un file PNG creato con la tavolozza Web 216. Per ridurre le dimensioni di un file PNG creato con una tavolozza adattata, diminuite il numero di colori della tavolozza.

9. Fate clic su OK.

Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Il comando Anteprima pubblicazione esporta il file e apre l'anteprima nel browser predefinito. In caso di anteprima di un video QuickTime, Anteprima pubblicazione avvia QuickTime video Player. In caso di anteprima di un proiettore, Flash Professional avvia il proiettore.

❖ Selezionate File > Anteprima pubblicazione, quindi selezionate il formato di file da visualizzare in anteprima.

Usando i valori di Impostazioni pubblicazione correnti, Flash Professional crea un file del tipo specificato nella stessa posizione del file FLA. Il file rimane in questa posizione fino a quando non viene sovrascritto o eliminato.

Uso dei profili di pubblicazione (CS5)

[Torna all'inizio](#)

I profili di pubblicazione consentono di effettuare le seguenti operazioni:

- Salvare una configurazione del profilo di pubblicazione, esportare e importare il profilo di pubblicazione e usarlo in altri documenti o renderlo disponibile per gli altri utenti.
- Importare i profili di pubblicazione da utilizzare nei documenti.
- Creare profili per la pubblicazione in diversi formati multimediali.
- Creare un profilo di pubblicazione per scopi aziendali interni diverso da quello adottato per pubblicare i file per un cliente.
- Creare un profilo di pubblicazione standard per garantire l'uniformità dei file che vengono pubblicati.

I profili di pubblicazione vengono salvati a livello di documento e non a livello di applicazione.

Creare un profilo di pubblicazione

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fate clic sul pulsante Crea nuovo profilo .
2. Assegnate un nome al profilo di pubblicazione e fate clic su OK.
3. Specificate le impostazioni di pubblicazione per il documento e fate clic su OK.

Duplicare, modificare o eliminare un profilo di pubblicazione

❖ Nel menu a comparsa Profilo corrente (File > Impostazioni pubblicazione) selezionate il profilo di pubblicazione da utilizzare:

- Per duplicare un profilo, fate clic sul pulsante Duplica profilo . Inserite il nome del profilo nel campo di testo Nome duplicato e fate clic su OK.
- Per modificare un profilo di pubblicazione, specificate le nuove impostazioni di pubblicazione per il documento e fate clic su OK.
- Per eliminare un profilo di pubblicazione, fate clic sul pulsante Elimina profilo , quindi su OK.

Esportare un profilo di pubblicazione

1. Nel menu a comparsa Profilo corrente (File > Impostazioni pubblicazione) selezionate il profilo di pubblicazione da esportare.
2. Fate clic sul pulsante Importa/esporta profilo , quindi selezionate Esporta. Potete esportare un profilo di pubblicazione come file XML per poi importarlo in altri documenti.
3. Accettate la posizione predefinita in cui salvare il profilo di pubblicazione oppure specificate un'altra posizione e fate clic su Salva.

Importare un profilo di pubblicazione

Anche altri utenti possono creare ed esportare profili di pubblicazione che è possibile importare e selezionare come impostazioni di pubblicazione.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic su Importa/esporta profilo , quindi selezionate Importa.
2. Individuate il file XML del profilo di pubblicazione e fate clic su Apri.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Panoramica sulla pubblicazione](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Video

Codec mancanti | Adobe Media Encoder | Installazione di Premiere Pro da Creative Cloud
risoluzione dei problemi (16 10 maggio 2012)

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Aggiungere video a Flash

Prima di iniziare

Metodi per utilizzare il video in Flash

Scaricamento progressivo di video da un server Web

Streaming video con Adobe Flash Media Server

Incorporare un file video in un file Flash

Esercitazioni ed esempi

Flash comprende diversi metodi per incorporare video nel documento Flash e riprodurlo per gli utenti.

Prima di iniziare

[Torna all'inizio](#)

Prima di iniziare a lavorare con il video in Flash Professional, è importante comprendere le informazioni seguenti:

- Flash Professional consente di riprodurre solo formati video specifici.
Questi formati sono FLV, F4V e MPEG. Per istruzioni su come convertire il video in altri formati, vedete [Creare file video da utilizzare in Flash](#).
- Utilizzate l'applicazione autonoma Adobe Media Encoder (inclusa in Flash Professional) per convertire altri formati video in FLV e F4V. Per istruzioni, vedete [Creare file video da utilizzare in Flash](#).
- In Flash Professional avete a disposizione vari modi per aggiungere video, ciascuno con i suoi vantaggi e svantaggi a seconda della situazione specifica. Di seguito è riportato un elenco di questi metodi.
- Flash Professional include una procedura guidata di importazione video che si apre automaticamente quando scegliete **File > Importa > Importa video**.
- L'uso del componente FLVPlayback è il modo più semplice per aggiungere la riproduzione di un video in un file Flash Professional.
Per istruzioni, vedete [Scaricamento progressivo di video da un server Web](#)

Metodi per utilizzare il video in Flash

[Torna all'inizio](#)

In Flash Professional potete utilizzare il video in vari modi:

- Scaricamento progressivo da un server Web
Questo metodo mantiene il file video in una posizione esterna rispetto al file Flash Professional e al file SWF risultante. In questo modo le dimensioni del file SWF rimangono più contenute. È il metodo più comune per usare il video in Flash Professional.
- Streaming video con Adobe Flash Media Server.
Anche questo metodo mantiene il file video in una posizione esterna rispetto al file Flash Professional. Adobe Flash Media Streaming Server garantisce la massima protezione del vostro contenuto video nonché un'esperienza di riproduzione in streaming estremamente fluida.
- Incorporamento dei dati video direttamente nel file Flash Professional
Questo metodo produce file Flash Professional molto grandi ed è quindi consigliato solo per i filmati più brevi. Per istruzioni, vedete [Incorporare un file video in un file Flash](#).

Scaricamento progressivo di video da un server Web

[Torna all'inizio](#)

Lo scaricamento progressivo consente di utilizzare il componente FLVPlayback o il codice ActionScript scritto da voi per caricare e riprodurre file FLV o F4V esterni in un file SWF e in fase di runtime.

Poiché il file video viene mantenuto all'esterno rispetto all'altro contenuto Flash Professional, il suo aggiornamento risulta relativamente facile senza che sia necessario pubblicare nuovamente il file SWF.

Lo scaricamento progressivo presenta i seguenti vantaggi rispetto al video incorporato nella linea temporale:

- Durante la creazione, dovete pubblicare solo il file SWF per eseguire l'anteprima o la prova di una parte o di tutto il contenuto Flash Professional. Il tempo necessario per eseguire l'anteprima risulta quindi inferiore e i risultati possono essere visualizzati più rapidamente in caso di sperimentazione iterativa.
- Durante la riproduzione, il video inizia subito dopo lo scaricamento del primo segmento e il suo inserimento nella cache sul disco del

computer locale.

- In fase di runtime, i file video vengono caricati da Flash Player dal disco rigido del computer nel file SWF, senza limitazioni in termini di dimensioni o durata. Non sono presenti problemi di sincronizzazione audio, né restrizioni dovute alla memoria.
- La frequenza dei fotogrammi del file video può essere diversa da quella del file SWF, garantendo una maggiore flessibilità al momento di creare il contenuto Flash Professional.

Importare video per lo scaricamento progressivo

Potete importare un file video che è memorizzato localmente sul vostro computer e quindi caricare il file video su un server dopo averlo importato in un file FLA. In Flash, quando importate video per lo scaricamento progressivo, in realtà aggiungete semplicemente un riferimento al file video. Flash utilizza il riferimento per trovare il file video sul computer locale o su un server Web.

Potete anche importare un file video che è già stato caricato su un server Web standard, un server FMS (Adobe Flash Media Server) o su un servizio FVSS (Flash Video Streaming Service).

1. Selezionate File > Importa > Importa Video per importare il video clip nel documento Flash Professional corrente.
2. Selezionate il video clip da importare. Potete selezionare un video clip memorizzato nel computer locale o immettere l'URL di un video già caricato su un server Web o su Flash Media Server.
 - Per importare video presente nel computer locale, selezionate Carica video esterno con componente di riproduzione.
 - Per importare video già distribuito su un server Web, Flash Media Server o Flash Video Streaming Service, selezionate Già distribuito su un server Web, Flash Video Streaming Service o Flash Media Server e immettete l'URL del video clip.

Nota: L'URL di un video clip memorizzato su un server Web utilizza il protocollo di comunicazione HTTP. L'URL di un video clip memorizzato su Flash Media Server o Flash Streaming Service utilizza il protocollo di comunicazione RTMP.

3. Selezionate uno skin per il video clip. Potete scegliere di:
 - Non utilizzare uno skin con il componente FLVPlayback selezionando Nessuno.
 - Selezionare uno degli skin predefiniti del componente FLVPlayback. In Flash Professional lo skin viene copiato nella stessa cartella del file FLA.

Nota: gli skin del componente FLVPlayback sono leggermente diversi a seconda che stiate creando un documento Flash basato su AS2 o su AS3.
 - Selezionate uno skin personalizzato creato da voi immettendone l'URL sul server Web.
4. Durante la procedura guidata Importa video viene creato un componente video FLVPlayback sullo stage che potete utilizzare per provare la riproduzione del video localmente. Al termine della creazione del documento Flash, se desiderate distribuire il file SWF e il video clip, caricate le risorse seguenti sul server Web o sul Flash Media Server in cui è ospitato il video:

- Se utilizzate una copia locale del video clip, caricate il video clip (che si trova nella stessa cartella del video clip di origine selezionato, con estensione .flv)

Nota: Flash Professional utilizza un percorso relativo al file FLV o F4V (relativo al file SWF), consentendovi di usare a livello locale la stessa struttura di directory che usate sul server. Se il video clip è già stato distribuito al server FMS o FVSS in cui il video risiede, saltate questo passaggio.

- Lo skin video (se si è scelto di usarne uno)

Se scegliete di utilizzare uno skin predefinito, Flash Professional lo copia nella stessa cartella del file FLA.

- Componente FLVPlayback

Per modificare il campo URL del componente FLVPlayback in modo che corrisponda all'URL del server Web o di Flash Media Server su cui state caricando il video, utilizzate la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti) per modificare il parametro contentPath.

Streaming video con Adobe Flash Media Server

[Torna all'inizio](#)

Flash Media Server esegue lo streaming multimediale in tempo reale su Flash Player e AIR. Flash Media Server utilizza il rilevamento della larghezza di banda per distribuire il contenuto video o audio in base alla banda disponibile all'utente.

Lo streaming di un video mediante Flash Media Server offre i seguenti vantaggi rispetto ai video incorporati e scaricati in modo progressivo:

- La riproduzione del video comincia prima rispetto agli altri metodi di incorporamento.
- Lo streaming utilizza una quantità inferiore di memoria e di spazio sul disco del client in quanto i client non devono scaricare tutto il file.
- L'utilizzo delle risorse di rete risulta più efficiente poiché vengono inviate al client solo le parti del video visionate.
- La distribuzione del contenuto è più sicura in quanto esso non viene salvato nella cache del client durante lo streaming.
- Lo streaming dei video offre una funzionalità di monitoraggio, reporting e registrazione migliore.

- Lo streaming consente di distribuire presentazioni audio e video dal vivo, oppure acquisire video da una webcam o da una videocamera digitale.
- Flash Media Server abilita lo streaming multiway e multiutente per applicazioni di conversazione, messaggistica e conferenze video.
- Mediante l'uso di script server-side per il controllo di stream audio e video, potete creare elenchi di riproduzione sul server, flussi sincronizzati e opzioni di distribuzione più intelligenti basate sulla velocità di connessione del client.

Per ulteriori informazioni su Flash Media Server, vedete www.adobe.com/go/flash_media_server_it.

Per ulteriori informazioni su Flash Video Streaming Service, vedete www.adobe.com/go/learn_fvss_it.

[Torna all'inizio](#)

Incorporare un file video in un file Flash

Quando incorporate un file video, tutti i dati video vengono aggiunti al file Flash Professional. Di conseguenza, il file Flash Professional e successivamente il file SWF risultano molto più grandi. Il video viene collocato nella linea temporale in modo che i singoli fotogrammi video siano visibili sotto forma di fotogrammi della linea temporale. Dato che ogni fotogramma video è rappresentato da un fotogramma nella linea temporale, la frequenza di fotogrammi impostata per il video clip e quella del file SWF devono corrispondere. Se impiegate frequenze diverse, la riproduzione video risulta disomogenea.

Nota: per utilizzare frequenze variabili, eseguite lo streaming del video utilizzando lo scaricamento progressivo o Flash Media Server. Quando importate dei file video con uno di questi metodi, i file FLV o F4V sono autonomi e vengono eseguiti con una frequenza dei fotogrammi separata rispetto a quella di tutte le altre frequenze dei fotogrammi della linea temporale nel file SWF.

La funzionalità Video incorporato funziona al meglio con i clip filmato di dimensioni più ridotte, con tempi di riproduzione inferiori ai 10 secondi. Se utilizzate clip filmato con tempi di riproduzione più lunghi, considerate la possibilità di utilizzare video scaricati in modo progressivo, oppure lo streaming dei video mediante Flash Media Server.

Il video incorporato comporta, tra le altre, le seguenti limitazioni:

- È possibile che si verifichino dei problemi se i file SWF risultanti raggiungono dimensioni eccessive. Flash Player riserva una grande quantità di memoria quando si scarica o si tenta di riprodurre un file SWF di grandi dimensioni con video incorporato; ciò può causare il malfunzionamento di Flash Player.
- I file video di lunga durata (oltre 10 secondi) comportano spesso dei problemi di sincronizzazione tra le porzioni video e audio del video clip. Con l'avanzare della riproduzione, la traccia audio inizia ad andare fuori sincrono rispetto al video, impedendo la fruizione corretta del filmato.
- Per riprodurre un video incorporato in un file SWF, dovete scaricare l'intero filmato prima di iniziare la riproduzione. Se incorporate un file video di dimensioni eccessive, lo scaricamento dell'intero file SWF e l'avvio della riproduzione possono richiedere molto tempo.
- Dopo l'importazione non è più possibile modificare un video clip. Dovete apportare le nuove modifiche e quindi importare di nuovo il file video.
- Quando pubblicate il file SWF sul Web, l'intero video deve essere scaricato nel computer di chi guarda il video prima che la riproduzione possa iniziare.
- In fase di runtime, tutto il video deve essere contenuto nella memoria locale del computer di riproduzione.
- La lunghezza di un file video importato non può superare 16000 fotogrammi.
- La frequenza dei fotogrammi video e la frequenza dei fotogrammi della linea temporale di Flash Professional devono corrispondere. Impostate la frequenza dei fotogrammi del file Flash Professional in modo che corrisponda a quella del video incorporato.

Potete visualizzare in anteprima i fotogrammi di un video incorporato trascinando l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale (questa azione viene definita "scrubbing"). La traccia audio del video non viene riprodotta durante lo scrubbing. Per visualizzare in anteprima il video con l'audio, dovete utilizzare il comando Prova filmato.

Incorporare video in un file Flash

1. Selezionate File > Importa > Importa Video per importare il video clip nel documento Flash Professional corrente.
2. Nel computer locale, selezionate il video clip da importare.
3. Selezionate Incorpora FLV nel file SWF e riproduci nella linea temporale.
4. Fate clic su Avanti.
5. Scegliete il tipo di simbolo con cui incorporare il video nel file SWF.

Video incorporato Se utilizzate il video clip per la riproduzione lineare nella linea temporale, l'importazione nella linea temporale è il modo di procedere più indicato.

Clip filmato Si consiglia di inserire il video in un'istanza di clip filmato per poter disporre del massimo controllo sul contenuto. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente rispetto alla linea temporale principale. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per poter inserire il video. Questa operazione può a volte rendere difficile la gestione del file FLA.

Grafica Quando si incorpora un video clip come simbolo grafico non è possibile interagire con il video mediante ActionScript (di solito, i simboli grafici vengono utilizzati per le immagini statiche e per creare porzioni di animazione riutilizzabili collegate alla linea temporale).

6. Importate il video clip direttamente nello stage (e nella linea temporale) o come elemento della libreria.

Per impostazione predefinita, Flash Professional posiziona il video importato sullo stage. Per importare solo nella libreria, deselezionate Inserisci un'istanza sullo stage.

Se state creando una presentazione video semplice, con narrazione lineare e poca interazione, accettate l'impostazione predefinita e importate il video sullo stage. Per creare una presentazione più dinamica, lavorare con diversi video clip o aggiungere transizioni dinamiche o altri elementi mediante ActionScript, importate il video nella libreria. Quando un video si trova nella libreria, potete personalizzarlo convertendolo in un oggetto MovieClip che può essere più facilmente controllato mediante ActionScript.

Per impostazione predefinita, Flash Professional espande la linea temporale in modo da contenere i tempi di riproduzione del video clip che state incorporando.

7. Fate clic su Fine.

Nella procedura guidata Importa video, il video viene incorporato nel file SWF. Il video viene visualizzato sullo stage o nella libreria, a seconda delle opzioni di incorporamento selezionate.

8. Nella finestra di ispezione Proprietà del video incorporato (Finestra > Proprietà), assegnate un nome di istanza al video clip e modificarne le proprietà.

Importare file nella libreria

Per importare i file in formato FLV o F4V, utilizzate i comandi Importa o Importa nella libreria oppure il pulsante Importa della finestra di dialogo Proprietà video.

Per creare un lettore video che carichi in modo dinamico i file FLV o F4V da una sorgente esterna, collocate il video in un simbolo di clip filmato. Quando caricate file FLV o F4V in modo dinamico, potete regolare le dimensioni del clip filmato per adattarle alle dimensioni effettive del file video e ridimensionare il video ridimensionando il clip filmato.

Nota: si consiglia di inserire il video in un'istanza di clip filmato per poter disporre del massimo controllo sul contenuto. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente rispetto alla linea temporale principale. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per poter inserire il video. Questa operazione può a volte rendere difficile la gestione del file FLA.

❖ Per importare un file FLV o F4V nella libreria, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Selezionate File > Importa > Importa nella libreria.
- Selezionate un video clip nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria. Fate clic su Importa. Individuate il file da importare e fate clic su Apri.

Modificare le proprietà di un video clip

La finestra di ispezione Proprietà consente di modificare le proprietà di un'istanza di un video clip incorporato sullo stage, di assegnare un nome all'istanza, nonché di cambiarne la larghezza, l'altezza e la posizione sullo stage. Inoltre, potete scambiare un'istanza di un video clip, ovvero assegnare un simbolo diverso a un'istanza di un video clip. Se assegnate un simbolo diverso a un'istanza, sullo stage viene visualizzata un'istanza diversa ma con tutte le proprietà inalterate dell'altra istanza, quali le dimensioni e il punto di registrazione.

Nella finestra di dialogo Proprietà video, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Visualizzare informazioni relative a un video clip importato, quali nome, percorso, data di creazione, dimensioni in pixel, lunghezza e dimensioni del file relativo.
- Cambiare il nome del video clip.
- Aggiornare il video clip nel caso venga modificato in un editor esterno.
- Importare un file FLV o F4V per sostituire il clip selezionato
- Esportare in video clip come file FLV o F4V

Per consultare le lezioni sull'utilizzo dei video, visitate il Centro di assistenza Adobe Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_video_it.

Modificare le proprietà di un'istanza di un video nella finestra di ispezione Proprietà

1. Sullo stage, selezionate l'istanza di un video clip collegato o incorporato.
2. Selezionate Finestra > Proprietà ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Immettete un nome di istanza nel campo di testo Nome sul lato sinistro della finestra di ispezione Proprietà.
 - Immettete i valori di L e A per modificare le dimensioni dell'istanza del video.
 - Immettete i valori di X e Y per cambiare la posizione dell'angolo superiore sinistro dell'istanza sullo stage.
 - Fate clic su Scambia. Selezionate un video clip con cui sostituire quello attualmente assegnato all'istanza.

Nota: potete sostituire un video clip incorporato soltanto con un altro video clip incorporato, nonché sostituire un video clip collegato esclusivamente con un altro video clip collegato.

Visualizzare le proprietà del video clip nella finestra di dialogo Proprietà

1. Selezionate un clip filmato nel pannello Libreria.

2. Dal menu del pannello Libreria, selezionate Proprietà oppure fate clic sul pulsante Proprietà situato nella parte inferiore del pannello Libreria. Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà video.

Assegnare un nuovo nome, aggiornare o sostituire un video con un file FLV o F4V

1. Selezionate il video clip nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu del pannello Libreria.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per assegnare un nuovo nome, inseritelo nel campo di testo Nome.
 - Per aggiornare un video, individuate il file video aggiornato e fate clic su Apri.
 - Per sostituire un video con un file FLV o F4V, fate clic su Importa, individuate il file FLV o F4V con cui sostituire il clip corrente e fate clic su Apri.

Controllare la riproduzione di video mediante la linea temporale

Per controllare la riproduzione di un file video incorporato, agite sulla linea temporale che lo contiene. Ad esempio, per sospendere un video in riproduzione sulla linea temporale principale, potete chiamare un'azione `stop()` che abbia come destinazione la linea temporale. Analogamente, potete controllare un oggetto Video in un simbolo di clip filmato controllando la riproduzione della linea temporale del simbolo.

Potete applicare le seguenti azioni agli oggetti Video importati nei clip filmato: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FSCommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` e `onMouseEvent`. Per applicare le azioni a un oggetto Video, convertite prima tale oggetto in un clip filmato.

Inoltre, potete utilizzare `ActionScript` per visualizzare uno streaming video dal vivo proveniente da una fotocamera. Innanzi tutto, inserite un oggetto Video sullo stage, selezionate Nuovo video dal menu del pannello Libreria. Quindi associate lo streaming video all'oggetto Video utilizzando `Video.attachVideo`.

Vedete anche `Video` e `attachVideo` (metodo `Video.attachVideo`) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* e `fl.video` nella *Guida di riferimento di ActionScript 3.0*.

Aggiornare un video incorporato dopo aver modificato il file di origine

1. Selezionate il clip filmato nel pannello Libreria.
2. Selezionate Proprietà e fate clic su Aggiorna.

Il video incorporato viene aggiornato con il file modificato. Le impostazioni di compressione scelte quando il video è stato importato la prima volta vengono applicate di nuovo sul video clip aggiornato.

Esercitazioni ed esempi

[Torna all'inizio](#)

I seguenti video e articoli (in inglese) forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso del video in Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Articolo: [Video Learning Guide for Flash](#) (Adobe.com)
- Video: [Working with video \(3:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Importare e usare il video in Flash \(CS3\) \(1:50\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video players for the Flash phobic \(10:26\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 – Video crash course \(10:43\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash \(6:02\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash via XFL \(2:43\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Converting metadata and markers to cue points \(4:07\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Hookin' up with Flash Media Server \(21:29\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Advanced Video Streaming and Mgmt Techs with Flex and Flash \(73:45\)](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Video Learning Guide for Flash](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Getting started with the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Skinning the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Controlling web video with ActionScript 3 FLVPlayback programming](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Web video template: Spokesperson presentation with synchronized graphics](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Web video template: Showcase website for personal video](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Convenzioni per i contenuti video

Informazioni sulle convenzioni per i contenuti video

Uso del video in un'applicazione

Risoluzione dei problemi video

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sulle convenzioni per i contenuti video

Sono disponibili varie opzioni per modificare i contenuti video prima di importarli in un documento FLA o prima di caricare un file FLV in un file SWF. Flash Professional e Adobe Media Encoder migliorano il controllo della compressione video. Un'adeguata compressione video è importante perché consente di controllare la qualità delle riprese video e la dimensione del file. Le dimensioni dei file video, anche se compressi, sono maggiori rispetto a quelle della maggior parte delle risorse del file SWF.

Nota: fornite all'utente il controllo dei contenuti multimediali in un file SWF. Se, ad esempio, aggiungete audio a un documento con video (o con un audio di sottofondo che viene ripetuto ciclicamente), garantite all'utente il controllo del suono.

[Torna all'inizio](#)

Uso del video in un'applicazione

Prima di importare video in Flash Professional, definite la qualità video necessaria, il formato video da utilizzare con il file FLA e la modalità per scaricarlo. Quando importate materiale video in un file FLA (in questi casi si parla di video incorporato), le dimensioni del file SWF pubblicato aumentano. Lo scaricamento progressivo del video viene avviato sul computer dell'utente anche se questo non visualizza il video.

Potete anche scaricare progressivamente o in streaming il video in fase di runtime da un file FLV esterno sul vostro server. Il momento in cui ha inizio lo scaricamento dipende da come è strutturata l'applicazione.

Nota: il video viene scaricato in modo progressivo dal server analogamente ai file SWF, pertanto non è corretto parlare di streaming. Il caricamento dinamico dei contenuti presenta indubbi vantaggi rispetto all'inclusione di tutti i contenuti in un solo file SWF. Potrete disporre, ad esempio, di file di dimensioni inferiori e il file verrà quindi caricato in modo più rapido. L'utente, inoltre, scaricherà solo quello che desidera visualizzare o utilizzare nell'applicazione.

Potete visualizzare il video FLV esterno utilizzando un componente o un oggetto video. Un componente facilita lo sviluppo di applicazioni con video FLV perché i controlli video sono predefiniti e dovete specificare solo il percorso di un file FLV per riprodurre il contenuto. Per limitare il più possibile le dimensioni del file SWF, visualizzate il video in un oggetto video e create risorse e codice personalizzati per controllarlo. Valutate anche l'uso del componente FLVPlayback di Adobe® Flash® Professional, che ha dimensioni inferiori rispetto ai componenti Media disponibili in Flash MX Professional 2004 e nelle versioni successive.

Si consiglia di consentire agli utenti un determinato livello di controllo (ad esempio la possibilità di interrompere, sospendere e riprendere la riproduzione del video e controllare il volume) sul video presente in un file SWF.

Per consentire un certo livello di flessibilità sul video, ad esempio la possibilità di modificarlo con animazioni o di sincronizzarne varie parti con la linea temporale, incorporate il video nel file SWF anziché caricarlo con ActionScript o mediante uno dei componenti Media.

Per garantire un maggiore controllo su un'istanza video di quanto non consenta la classe Video, posizionate il video in un'istanza di clip filmato. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente da una linea temporale di Flash Professional ed è possibile inserire il contenuto in un clip filmato per controllare le linee temporali. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per inserire il video. Questa operazione può rendere difficile la gestione del file FLA.

[Torna all'inizio](#)

Risoluzione dei problemi video

Può accadere che, dopo aver creato un'applicazione e averla caricata sul proprio server, incontriate dei problemi.

- Verificate che la versione di Flash Player sia corretta.

Ad esempio, se i file sono stati codificati con il codec On2, nei browser utilizzati per visualizzare il contenuto Flash Professional deve essere installato Flash Player 8 o una versione successiva.

Nota: per ulteriori informazioni sulla compatibilità di Flash Player e del formato FLV, vedete [Informazioni sull'uso dei file video FLV in Appendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

- Verificate che il vostro server supporti il tipo mime dei file video che state utilizzando (FLV o F4V). Per maggiori informazioni sui file video su un server, vedete Configurazione del server per i file FLV in [Appendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).
- Controllate le linee guida per la sicurezza.

Se caricate file FLV da un altro server, verificate che siano disponibili i file o il codice corretti da caricare da tale server esterno. Per

informazioni sui file di criteri, vedete File di criteri sul lato server per consentire l'accesso ai dati in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#). Per informazioni sul caricamento e la sicurezza, vedete Nozioni fondamentali sulla sicurezza in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

- Verificate che i percorsi target associati al video siano corretti. Se usate percorsi relativi (ad esempio /video/acqua.flv), provate a sostituirli con percorsi assoluti (come <http://www.esempi.com/flash/video/acqua.flv>). Se l'applicazione funziona con un percorso assoluto ma non con un percorso relativo, correggere quest'ultimo.
- Verificate che la versione di Flash Player che avete specificato in Impostazioni pubblicazione supporti il tipo di file video che state utilizzando, FLV o F4V (H.264).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Controllo della riproduzione dei video esterni mediante ActionScript

Riproduzione di file FLV o F4V esterni in modo dinamico

Comportamenti utilizzati nella riproduzione video

Componente FLVPlayback

Componenti multimediali (Flash Player 6 e 7)

Riproduzione di file FLV o F4V esterni in modo dinamico

[Torna all'inizio](#)

In alternativa all'importazione del video nell'ambiente di creazione Flash Professional, potete utilizzare il componente FLVPlayback o ActionScript per riprodurre dinamicamente i file FLV o F4V esterni in Flash Player. È anche possibile usare il componente FLVPlayback e ActionScript insieme.

Potete riprodurre i file FLV o F4V inviati come file scaricati con HTTP oppure come file multimediali locali. Per riprodurre un file FLV o F4V esterno, inviate un file FLV o F4V a un URL (un sito HTTP oppure una cartella locale) e aggiungete al documento Flash Professional il componente FLVPlayback o il codice ActionScript necessario per accedere al file e controllarne la riproduzione durante la fase di runtime.

Se utilizzate file FLV o F4V esterni, vengono rese disponibili le seguenti funzioni che non sono attivate quando utilizzate video importati:

- Potete utilizzare video clip più lunghi senza rallentare la riproduzione. I file FLV o F4V esterni vengono riprodotti mediante la memoria cache. Di conseguenza, i file di grandi dimensioni sono suddivisi in piccoli file e memorizzati; sono accessibili dinamicamente e richiedono una minore quantità di memoria rispetto ai file video incorporati.
- Un file FLV o F4V esterno può avere una frequenza di fotogrammi diversa da quella del documento Flash Professional in cui viene riprodotto. Potete, ad esempio, impostare la frequenza fotogrammi del documento Flash Professional su 30 f/s e la frequenza fotogrammi video su 21 f/s, il che consente un maggior controllo nell'assicurare la corretta riproduzione dei video clip.
- Con i file FLV o F4V esterni, non è necessario interrompere la riproduzione del documento Flash Professional durante il caricamento del file video. In alcuni casi i file video importati possono interrompere la riproduzione del documento per eseguire alcune funzioni, ad esempio l'accesso a un'unità CD-ROM. I file FLV o F4V possono eseguire delle funzioni indipendentemente dal documento Flash Professional, senza quindi interromperne la riproduzione.
- I file FLV o F4V esterni rendono più agevole l'inserimento di didascalie per il contenuto video, in quanto potete utilizzare le funzioni di callback per accedere ai metadati per il video.

Per maggiori informazioni sulla riproduzione di file FLV o F4V, vedete "Riproduzione dinamica di file FLV esterni" in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) o [Elementi fondamentali del video](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

Altro materiale di riferimento

Le seguenti risorse (in inglese) forniscono ulteriori informazioni sul video e ActionScript:

Esercitazioni video:

- [Creating a video player with ActionScript 3.0](#) (Creativecow.com)
- [Creating a video player with ActionScript 2.0](#) (Creativecow.com)

Articoli:

- [Deconstructing the ActionScript 3 Flash video gallery application](#) (Adobe.com)

Comportamenti utilizzati nella riproduzione video

[Torna all'inizio](#)

I comportamenti forniscono un modo per controllare la riproduzione del video. I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript da aggiungere a un oggetto di attivazione per controllare un altro oggetto. I comportamenti consentono di aggiungere tutte le caratteristiche della codifica ActionScript al documento senza la necessità di creare il codice ActionScript. I comportamenti video permettono di riprodurre, interrompere, sospendere, riavvolgere, avvolgere velocemente, mostrare e nascondere un video clip.

Per controllare un video clip mediante un comportamento, utilizzate il pannello Comportamenti per applicare il comportamento a un oggetto di attivazione, ad esempio un clip filmato. Specificate l'evento che deve attivare il comportamento (ad esempio, il rilascio del clip filmato), selezionate un oggetto obiettivo (il video che viene attivato dal comportamento), quindi, se necessario, selezionate le impostazioni del comportamento (ad esempio, il numero di fotogrammi da riavvolgere).

Nota: *L'oggetto di attivazione deve essere un clip filmato. Non è possibile associare i comportamenti di riproduzione video a simboli di pulsante o componenti pulsante.*

I seguenti comportamenti di Flash Professional controllano il video incorporato:

Comportamento	Scopo	Parametri
Riproduci video	Riproduce un video nel documento corrente.	Nome di istanza di un video di destinazione
Interrompi video	Interrompe il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Sospendi video	Sospende il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Riavvolgi video	Riavvolge il video in base al numero di fotogrammi specificato.	Nome di istanza di un video di destinazione Numero di fotogrammi
Avanti veloce video	Avvolge rapidamente il video in base al numero di fotogrammi specificato.	Nome di istanza di un video di destinazione Numero di fotogrammi
Nascondi video	Nasconde il video.	Nome di istanza di un video di destinazione
Mostra video	Mostra il video.	Nome di istanza di un video di destinazione

Controllare la riproduzione di video tramite i comportamenti

1. Selezionate il clip filmato che attiverà il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+), quindi selezionate il comportamento desiderato dal sottomenu Video incorporato.
3. Selezionate il video da controllare.
4. Selezionate un percorso relativo o assoluto.
5. Se richiesto, selezionate le impostazioni relative ai parametri dei comportamenti e fate clic su OK.
6. Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fate clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionate un evento associato al mouse. Per utilizzare l'evento Al rilascio, mantenere l'opzione invariata.

Componente FLVPlayback

[Torna all'inizio](#)

Il componente FLVPlayback consente di includere un lettore video in un'applicazione per la riproduzione di file video di Flash (FLV o F4V) a scaricamento progressivo via HTTP o per la riproduzione di file FLV in streaming da Flash Media Server (FMS) o da Flash Video Streaming Service (FVSS).

Il componente FLVPlayback offre le funzionalità seguenti:

- Fornisce una serie di skin preimpostati con cui personalizzare i controlli di riproduzione e l'aspetto dell'interfaccia utente.
- Consente agli utenti più esperti di creare degli skin personalizzati.
- Fornisce cue point per sincronizzare il video con animazioni, testo e grafica all'interno dell'applicazione Flash Professional.
- Fornisce l'anteprima dal vivo delle personalizzazioni.
- Mantiene il file SWF entro dimensioni ragionevoli per facilitarne lo scaricamento

Questo componente corrisponde all'area nella quale viene visualizzato il video. Il componente FLVPlayback comprende dei controlli di interfaccia FLV personalizzati, una serie di pulsanti di controllo che consentono di riprodurre, arrestare, mettere in pausa e controllare il video.

Configurazione del componente FLVPlayback

1. Con il componente FLVPlayback selezionato sullo stage, aprite la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà) e immettete un nome di istanza.
2. Selezionate la scheda Parametri nella finestra di ispezione Proprietà o aprite la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti).
3. Immettete i valori per i parametri oppure utilizzate le impostazioni predefinite.

Per ogni istanza del componente FLVPlayback potete impostare i seguenti parametri nella finestra di ispezione Proprietà o nella finestra di ispezione dei componenti:

Nota: nella maggior parte dei casi, non è necessario modificare le impostazioni del componente FLVPlayback a meno che non si desideri cambiare l'aspetto di uno skin video. La procedura guidata Importa video di solito è sufficiente per configurare i parametri della maggior parte dei metodi di distribuzione.

autoPlay Valore booleano che determina come riprodurre il file FLV o F4V. Se è true, il video viene riprodotto immediatamente dopo che è stato caricato. Se è false, viene caricato il primo fotogramma e la riproduzione viene sospesa. Il valore predefinito è true.

autoRewind Valore booleano che determina se il video viene riavvolto automaticamente. Se è true, il componente FLVPlayback riavvolge completamente il video quando l'indicatore di riproduzione raggiunge la fine oppure quando l'utente fa clic sul pulsante di interruzione. Se è false, il video non viene riavvolto automaticamente. Il valore predefinito è true.

autoSize Valore booleano che, se è true, ridimensiona il componente in fase di runtime per utilizzare le dimensioni di origine del video. Il valore predefinito è false.

Nota: le dimensioni dei fotogrammi codificate del video non sono uguali a quelle predefinite del componente FLVPlayback.

bufferTime Numero di secondi di bufferizzazione allo scadere del quale inizia la riproduzione del file. Il valore predefinito è 0.

contentPath (file AS2) Stringa che specifica l'URL di un file FLV, F4V o XML che descrive come riprodurre il video. Fate doppio clic sulla cella Valore di questo parametro per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. Il valore predefinito è una stringa vuota. Se non specificate un valore per il parametro contentPath, l'esecuzione dell'istanza FLVPlayback in Flash Professional non produce alcun risultato.

source (file AS3) Stringa che specifica l'URL di un file FLV, F4V o XML che descrive come riprodurre il video. Fate doppio clic sulla cella Valore di questo parametro per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. Il valore predefinito è una stringa vuota. Se non specificate un valore per il parametro contentPath, l'esecuzione dell'istanza FLVPlayback in Flash Professional non produce alcun risultato.

isLive Valore booleano che, se è true, specifica che il video è in streaming dal vivo da FMS. Il valore predefinito è false.

cuePoints Stringa che specifica i cue point del video. I cue point consentono di sincronizzare punti specifici del video con elementi di animazione, grafica o testo di Flash Professional. Il valore predefinito è una stringa vuota.

maintainAspectRatio Valore booleano che, se è true, ridimensiona il lettore video nel componente FLVPlayback in modo da mantenere le proporzioni del video di origine; quest'ultimo viene comunque ridimensionato, mentre le dimensioni del componente FLVPlayback rimangono invariate. Il parametro autoSize ha la precedenza su questo parametro. Il valore predefinito è true.

skin Parametro che apre la finestra di dialogo Seleziona skin e consente di scegliere uno skin per il componente. Il valore predefinito è Nessuno. Se scegliete Nessuno, l'istanza di FLVPlayback è priva di elementi di controllo che consentano all'utente di riprodurre, interrompere o riavvolgere il video oppure di eseguire altre operazioni. Se il parametro autoPlay è impostato su true, il video viene riprodotto automaticamente. Per ulteriori informazioni, vedete "Personalizzazione del componente FLVPlayback" in *Uso dei componenti ActionScript 3.0* o nella Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0.

totalTime Numero totale di secondi del video di origine. Il valore predefinito è 0. Se usate lo scaricamento progressivo, Flash Professional utilizza questo numero se è maggiore di zero. In caso contrario, Flash Professional tenta di ricavare la durata dai metadati.

Nota: se utilizzate FMS o FVSS, questo valore viene ignorato e il tempo totale del video viene ottenuto dal server.

volume Numero compreso tra 0 e 100 che rappresenta la percentuale massima alla quale impostare il volume.

Specificare il parametro contentPath o source

Se avete importato un video clip locale in Flash Professional per utilizzarlo con contenuto video in streaming o scaricato in modo progressivo, prima di caricare il contenuto in un server Web o Flash Media Server, aggiornate il parametro contentPath (file FLA AS2) o source (file FLA AS3) del componente FLVPlayback. Il parametro contentPath o source specifica il nome e la posizione del file video sul server, implicando il metodo di riproduzione (ad esempio scaricamento progressivo mediante HTTP o streaming da Flash Media Server mediante RTMP).

1. Con il componente FLVPlayback selezionato sullo stage, aprite la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà) e selezionate la scheda Parametri nella finestra di ispezione Proprietà oppure aprite la finestra di ispezione dei componenti (Finestra > Componenti).
2. Immettete i valori per i parametri oppure utilizzate le impostazioni predefinite. Per il parametro contentPath o source, effettuate le seguenti operazioni: a) Fate doppio clic sulla cella Valore del parametro contentPath o source per attivare la finestra di dialogo Percorso contenuto. b) Immettete l'URL o il percorso locale del file FLV o F4V o del file XML (per Flash Media Server o FVSS) che descrive come riprodurre il video.

Se non conoscete la posizione del video o del file XML, fate clic sull'icona della cartella per individuare la posizione corretta. Quando utilizzate la finestra di dialogo Sfoglia per indicare un file video, se questo si trova nella stessa posizione o a un livello inferiore rispetto al file SWF di destinazione, Flash Professional rende il percorso automaticamente relativo alla posizione indicata, in modo che il file sia pronto per essere distribuito da un server Web. In caso contrario, si tratta di un percorso file assoluto di Windows o Macintosh.

Se specificate un URL HTTP, il video è un file FLV o F4V a scaricamento progressivo. Se specificate un URL di tipo RTMP (Real-Time Messaging Protocol), il video viene distribuito in streaming da un server FMS (Flash Media Server). Anche un URL di un file XML potrebbe essere un file video distribuito in streaming da un server FMS o FVSS.

Nota: quando fate clic su OK nella finestra di dialogo Percorso contenuto, Flash Professional aggiorna anche il valore del parametro cuePoints, perché il parametro contentPath potrebbe essere stato modificato e il percorso contenuto corrente potrebbe non corrispondere più al parametro cuePoints. Di conseguenza, i cue point disattivati vengono persi (ma non i cue point ActionScript). Per questo motivo, potrebbe essere utile disattivare i cue point non ActionScript mediante ActionScript anziché mediante la finestra di dialogo Cue point.

Quando specificate il parametro contentPath o source, Flash Professional tenta di verificare che il video che avete specificato sia

compatibile con Flash Player. Se viene visualizzata una finestra di dialogo di avviso, provate a codificare di nuovo il video nel formato FLV o F4V utilizzando Adobe Media Encoder.

Potete anche specificare la posizione di un file XML che descrive come riprodurre più flussi video per ampiezze di banda differenti. Il file XML utilizza il linguaggio SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) per descrivere i file video. Per una descrizione del file XML SMIL, vedete "Uso di un file SMIL" nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

[Torna all'inizio](#)

Componenti multimediali (Flash Player 6 e 7)

Nota: i componenti multimediali sono stati introdotti in Macromedia Flash MX Professional 2004 e sono destinati all'uso con Flash Player 6 o 7. Se sviluppate contenuto video da utilizzare con Flash Player 8, usate piuttosto il componente FLVPlayback introdotto in Macromedia Flash Professional 8. Il componente FLVPlayback fornisce funzionalità migliori che offrono un controllo maggiore sulla riproduzione video nell'ambiente Flash Professional.

La suite di componenti multimediali è costituita da tre componenti: MediaDisplay, MediaController e MediaPlayer. Con il componente MediaDisplay, per aggiungere contenuto multimediale ai documenti Flash Professional è sufficiente trascinare il componente sullo stage e configurarlo nella finestra di ispezione dei componenti. Oltre all'impostazione dei parametri nella finestra di ispezione dei componenti potete aggiungere cue point per attivare altre azioni. Il componente MediaDisplay non è visibile durante la riproduzione; viene visualizzato soltanto il clip filmato.

Il componente MediaController fornisce i controlli di interfaccia utente che permettono all'utente di interagire con i media in streaming. Il Controller prevede i pulsanti Riproduci, Sospendi e Riavvolgi completamente e un controllo del volume. Esso include inoltre delle barre di riproduzione che mostrano quanto contenuto multimediale è stato caricato e quanto è stato riprodotto. Un cursore dell'indicatore di riproduzione può essere trascinato avanti e indietro sulla barra di riproduzione per navigare rapidamente in parti diverse del video. Mediante l'uso dei comportamenti o di ActionScript potete collegare facilmente questo componente a MediaDisplay in modo da visualizzare il video in streaming e fornire un controllo all'utente.

Il componente MediaPlayer fornisce il modo più facile e veloce per aggiungere video e un controller ai documenti Flash Professional. MediaPlayer combina i componenti MediaDisplay e MediaController in un singolo componente integrato. Le istanze dei componenti MediaDisplay e MediaController vengono automaticamente collegate l'una con l'altra per il controllo della riproduzione.

Per configurare i parametri per la riproduzione, le dimensioni e il layout di tutti e tre i componenti, utilizzate la finestra di ispezione dei componenti o la scheda Parametri della finestra di ispezione Proprietà. Tutti i componenti multimediali funzionano altrettanto bene con contenuto audio mp3.

Per ulteriori informazioni sui componenti media, vedete "Componenti Media" nella *Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0*.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Creare file video da utilizzare in Flash

Controllare la riproduzione dei video

Procedura guidata Importa video

Formati video e Flash

Esercitazioni ed esempi

Adobe® Flash® Professional consente di incorporare riprese video digitali nelle presentazioni Web. I vantaggi in termini di tecnologia e creatività garantiti dai formati video FLV e F4V (H.264) consentono di associare il video a dati, immagini, audio e controlli interattivi. Il video FLV o F4V consente di inserire con facilità oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Il tipo di distribuzione dei video determina la modalità di creazione del relativo contenuto e di integrazione con Flash Professional. Potete incorporare video in Flash Professional utilizzando i metodi descritti di seguito.

Streaming video con Adobe Flash Media Server Potete ospitare contenuto video su Adobe® Flash® Media Server, una soluzione server ottimizzata per la distribuzione di contenuti multimediali in tempo reale. Flash Media Server utilizza Real-Time Messaging Protocol (RTMP), un protocollo progettato per applicazioni server in tempo reale, come streaming di contenuto video e audio. Potete ospitare un Flash Media Server personalizzato oppure utilizzare un servizio FVSS (Flash® Video® Streaming Service) di tipo hosted. Adobe ha stretto collaborazioni con diversi fornitori di reti per la distribuzione di contenuto (CDN, Content Delivery Network) per offrire servizi di hosting per la distribuzione di file video FLV o F4V on-demand attraverso reti affidabili e ad alte prestazioni. Sviluppato con Flash Media Server e integrato direttamente nell'infrastruttura di distribuzione, monitoraggio e reporting della rete CDN, il servizio FVSS costituisce il modo migliore per distribuire file video FLV o F4V al pubblico più vasto possibile, senza preoccuparsi della configurazione e della manutenzione del server e della rete di streaming.

Per controllare la riproduzione del video e fornire agli utenti controlli intuitivi per interagire con lo streaming video, utilizzate il nuovo componente FLVPlayback, Adobe® ActionScript® oppure [Open Source Media Framework](#) (OSMF). Per ulteriori informazioni sull'uso di OSMF, vedete la [documentazione OSMF](#).

Scaricamento progressivo di video da un server Web Se non avete accesso a Flash Media Server o FVSS o se le esigenze video si riferiscono a un sito Web con volumi e quantità limitati di contenuto video, potete prendere in considerazione lo *scaricamento progressivo*. Lo scaricamento progressivo di un video clip da un server Web non offre le prestazioni in tempo reale di Flash Media Server, tuttavia consente di utilizzare video clip di dimensioni relativamente elevate e di mantenere al minimo le dimensioni dei file SWF pubblicati.

Per controllare la riproduzione del video e fornire agli utenti controlli intuitivi per interagire con esso, potete utilizzare il nuovo componente FLVPlayback o ActionScript.

Incorporamento di video nel documento Flash Potete incorporare un file video di dimensioni e durata ridotte direttamente nel documento Flash Professional e pubblicarlo come parte del file SWF. L'incorporamento di contenuto video direttamente nel file SWF di Flash Professional aumenta in modo significativo la dimensione del file pubblicato ed è adatto solo per file video di dimensioni ridotte (di solito, meno di 10 secondi di durata). Inoltre, la sincronizzazione dell'audio al video (nota anche come sync audio/video) può non riuscire quando nel documento Flash si incorporano dei clip video di durata maggiore. Un ulteriore svantaggio presentato dall'incorporamento di video all'interno di file SWF è rappresentato dall'impossibilità di aggiornare il video senza ripubblicare il file SWF.

Controllare la riproduzione dei video

[Torna all'inizio](#)

Potete controllare la riproduzione del video in Flash Professional mediante il componente FLVPlayback, creando del codice ActionScript personalizzato che riproduca il flusso video esterno o che controlli la riproduzione del video nella linea temporale per il video incorporato.

Componente FLVPlayback Questo metodo consente di aggiungere rapidamente un controllo completo per la riproduzione di file FLV al documento Flash Professional e supporta sia lo scaricamento progressivo che lo streaming di file FLV o F4V. FLVPlayback consente di creare facilmente controlli video intuitivi che gli utenti possono utilizzare per controllare la riproduzione del video e di applicare all'interfaccia video skin già pronti o personalizzati. Per maggiori informazioni, vedete Componente FLVPlayback.

Open Source Media Framework (OSMF) Il framework OSMF consente agli sviluppatori di scegliere e combinare con facilità componenti plug-in per creare esperienze di riproduzione di alta qualità e ricche di funzioni. Per ulteriori informazioni, vedete il [sito Web OSMF](#) e la [documentazione OSMF](#). L'articolo Adobe DevNet [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) fornisce un esempio dettagliato di utilizzo del framework OSMF.

Controllare il video esterno mediante ActionScript Potete riprodurre i file FLV o esterni in un documento Flash Professional in fase di runtime utilizzando gli oggetti NetConnection e NetStream in ActionScript. Per maggiori informazioni, vedete [Controllo della riproduzione dei video esterni mediante ActionScript](#).

Potete controllare la riproduzione del video utilizzando i comportamenti, ovvero script di ActionScript già pronti.

Controllare il video incorporato nella linea temporale Per controllare la riproduzione dei file video incorporati, dovete scrivere del codice ActionScript che controlli la linea temporale che contiene il video. Per maggiori informazioni, vedete [Controllare la riproduzione di video mediante la linea temporale](#).

Procedura guidata Importa video

La procedura guidata Importa video semplifica l'importazione di video in un documento Flash Professional guidandovi attraverso il processo di selezione di un file video esistente e importando il file per l'uso in uno dei tre diversi scenari di riproduzione video. Garantisce un livello base di configurazione per il metodo di importazione e riproduzione scelto che potrete in seguito modificare in base alle vostre necessità.

Nella finestra di dialogo Importa video sono presenti tre opzioni per l'importazione di video:

Carica video esterno con componente di riproduzione Consente di importare il video e creare un'istanza del componente FLVPlayback per controllare la riproduzione del video. Quando siete pronti per la pubblicazione del documento Flash in formato SWF e il caricamento sul server Web, dovete caricare anche il file video su un server Web o Flash Media Server e configurare il componente FLVPlayback con il percorso del file video caricato.

Incorpora FLV o F4V nel file SWF e riproduci nella linea temporale Incorpora il file FLV o F4V nel documento Flash. Quando importate video in questo modo, questo viene collocato nella linea temporale in modo che i singoli fotogrammi video siano visibili sotto forma di fotogrammi della linea temporale. Un file video FLV o F4V incorporato diventa parte del documento Flash Professional.

Nota: *l'incorporamento di contenuto video direttamente nel file SWF Flash Professional aumenta in modo significativo la dimensione del file pubblicato ed è adatto solo per file video di dimensioni ridotte. Inoltre, la sincronizzazione dell'audio al video (nota anche come sync audio/video) può non riuscire quando nel documento Flash si incorporano dei clip video di durata maggiore.*

Importa come video per dispositivi mobili impacchettato nel file SWF Simile all'incorporamento di video in un documento Flash Professional, in questo modo il video viene impacchettato in un documento Flash Lite per la distribuzione in un dispositivo mobile. Per ulteriori informazioni sull'uso del video nei documenti Flash Lite, vedete [Operazioni con i file video in Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x e 3.x](#) o [Operazioni con i file video in Sviluppo di applicazioni Flash Lite 4](#).

Formati video e Flash

Torna all'inizio

Per importare video in Flash, dovete utilizzare video codificato in formato FLV o H.264. Durante la procedura guidata Importa video (File > Importa > Importa video) vengono controllati i file video selezionati per l'importazione e viene visualizzato un avviso se il video non è in un formato riproducibile con Flash. Se il video non è in formato FLV o F4V, potete utilizzare Adobe® Media® Encoder per codificarlo nel formato corretto.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder è un'applicazione di codifica autonoma utilizzata da programmi quali Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® e Flash Professional per l'output in determinati formati multimediali. A seconda del programma utilizzato, Adobe Media Encoder fornisce una finestra di dialogo specifica delle impostazioni di esportazione che include numerose impostazioni associate a determinati formati di esportazione, quali Adobe Flash Video e H.264. Per ogni formato, la finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione include una serie di impostazioni predefinite concepite appositamente per supporti specifici. Potete inoltre salvare impostazioni predefinite personalizzate e condividerle con altri oppure ricaricarle, in base alle vostre esigenze.

Per informazioni sulla codifica di video in formato FLV o F4V utilizzando Adobe Media Encoder, vedete [Utilizzo di Adobe Media Encoder](#).

Codec video H.264, On2 VP6 e Sorenson Spark

Quando codificate il video mediante Adobe Media Encoder, potete scegliere fra tre diversi codec video con cui codificare il contenuto video per l'utilizzo con Flash:

H.264 Il supporto per il codec video H.264 è stato incorporato in Flash Player a partire dalla versione 9.0.r115. Il formato video F4V che usa questo codec fornisce un rapporto qualità/velocità di trasferimento significativamente migliore rispetto ai codec video Flash precedenti, tuttavia richiede più risorse di elaborazione rispetto ai codec video Sorenson Spark e On2 VP6 inclusi in Flash Player 7 e 8.

Nota: *se volete utilizzare il video con supporto del canale alfa per la creazione di effetti composti, dovete impiegare il codec video On2 VP6; F4V infatti non supporta i canali alfa video.*

On2 VP6 Il codec On2 VP6 è il codec video da utilizzare preferibilmente quando create file FLV che intendete utilizzare con Flash Player 8 e versione successiva. Il codec On2 VP6 fornisce:

- Video di qualità superiore rispetto alla codifica eseguita con il codec Sorenson Spark alla stessa velocità di trasferimento dei dati
- Supporto per l'utilizzo di un canale alfa a 8 bit per la composizione del video

Per supportare un video di qualità migliore con la stessa velocità di trasferimento dei dati, il codec On2 VP6 richiede molto più tempo per la codifica e più potenza di elaborazione sul computer client per la decodifica e la riproduzione. Per tale motivo, valutate attentamente quali possono essere i requisiti minimi dei computer utilizzati dagli utenti a cui è destinato il contenuto FLV.

Sorenson Spark Introdotto in Flash Player 6, il codec video Sorenson Spark deve essere utilizzato se intendete pubblicare documenti Flash che richiedono la compatibilità retroattiva con Flash Player 6 e 7. Se prevedete di avere una base utenti molto estesa che utilizza computer datati, prendete in considerazione i file FLV codificati con il codec Sorenson Spark, poiché richiede meno risorse di elaborazione per la riproduzione rispetto ai codec On2 VP6 o H.264.

Se il contenuto Flash Professional carica in modo dinamico i video Flash Professional (mediante scaricamento progressivo o Flash Media Server), potete utilizzare On2 VP6 senza che sia necessario ripubblicare il file SWF originariamente creato per Flash Player 6 o 7, a condizione che per la visualizzazione del contenuto venga utilizzato Flash Player 8 o una versione successiva. Mediante lo streaming o lo scaricamento del video On2 VP6 in Flash versioni 6 o 7 e la riproduzione del contenuto mediante Flash Player 8 o versioni successive, evitate di dover ricreare i file SWF per poterli utilizzare con Flash Player 8 e versioni successive.

Importante: solo Flash Player 8 e 9 supportano sia la pubblicazione che la riproduzione di video On2 VP6.

Codec	Versione SWF (versione di pubblicazione)	Versione Flash Player (richiesta per la riproduzione)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 o successive	9.2 o successive

Suggerimenti per la creazione di video Adobe FLV e F4V

Considerate i seguenti suggerimenti per ottimizzare la creazione di video FLV o F4V:

Lavorate con il video nel formato nativo del progetto fino all'output finale

Se eseguite la conversione di un formato video digitale già compresso in un altro formato, quale FLV o F4V, è possibile che il codificatore utilizzato in origine abbia introdotto disturbi video. Il primo compressore infatti ha già applicato un algoritmo di codifica sul video, riducendone la qualità, le dimensioni dei fotogrammi e la frequenza. Tale compressione può avere inoltre introdotto imperfezioni digitali e disturbo che influiscono sul processo di codifica finale e possono richiedere una velocità di trasferimento dati superiore al fine di garantire una buona qualità durante la codifica.

Mirate alla semplicità

Evitate transizioni elaborate, che sono difficili da comprimere e non garantiscono la fluidità dei movimenti. I tagli decisi (contrapposti alle dissolvenze) di solito rappresentano la scelta migliore. Le sequenze video accattivanti, quali l'ingrandimento progressivo di un oggetto, l'effetto di una pagina che viene voltata o di una palla in volo non si comprimono correttamente e dovrebbero essere usate con moderazione.

Considerate la velocità di trasferimento dati dei vostri utenti

Quando distribuite video su Internet, create file con velocità di trasferimento inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa per il caricamento, quelli con connessioni via modem devono attendere che questi vengano scaricati. Create videoclip brevi per mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni remote.

Selezionate la frequenza di fotogrammi corretta

La frequenza di fotogrammi indica il numero di fotogrammi riprodotti in un secondo (f/s). Se disponete di un clip con velocità di trasferimento dati superiore, una frequenza di fotogrammi inferiore può migliorare la qualità della riproduzione attraverso la larghezza di banda limitata. Se, ad esempio, state eseguendo la compressione di un clip con movimento ridotto, dimezzando la frequenza di fotogrammi sarà possibile risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se state eseguendo la compressione di un video con una grande quantità di movimento, la riduzione della frequenza dei fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, mantenete tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Per la distribuzione sul Web, richiedete tali dettagli al vostro servizio di hosting. Per i dispositivi mobili, utilizzate i predefiniti di codifica specifici del dispositivo e l'emulatore del dispositivo disponibile tramite Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro. Se occorre ridurre la frequenza di fotogrammi, potete ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Selezionate una dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità dati e alle proporzioni dei fotogrammi

A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando selezionate le dimensioni dei fotogrammi per le impostazioni di codifica, prendete in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Per evitare il pillarbox, è importante scegliere una dimensione dei fotogrammi che abbia le stesse proporzioni del formato di origine. Ad esempio, se codificate un filmato NTSC in una dimensione fotogrammi PAL, si verificherà il pillarbox.

Adobe Media Encoder rende disponibili alcune preimpostazioni video FLV o F4V di Adobe, compresi dimensioni dei fotogrammi e frequenza di fotogrammi predefiniti per vari standard televisivi a velocità di trasferimento dati diverse. Utilizzate il seguente elenco di dimensioni comuni dei fotogrammi (in pixel) come riferimento oppure fate delle prove con le diverse preimpostazioni di Adobe Media Encoder per individuare quella migliore per il vostro progetto.

Modem di connessione remota NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem di connessione remota PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cavo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cavo PAL 4 x 3 768 x 576

Usate lo streaming per ottenere prestazioni ottimali

Per ridurre il tempo di download, utilizzate capacità di interattività e navigazione su più livelli, eseguite lo streaming dei file video Adobe FLV o F4V con Flash Media Server oppure utilizzate il servizio di hosting di uno dei partner del Flash Video Streaming Service di Adobe, localizzabili nel sito Web Adobe. Per ulteriori informazioni sulla differenza tra download progressivo e streaming con Flash Media Server, fate riferimento a "Delivering

Verificate i tempi di scaricamento progressivo

È importante conoscere il tempo necessario per scaricare una parte sufficiente di video da consentirvi di eseguire la riproduzione fino alla fine senza interruzioni per completare il download. Durante il download della prima parte del videoclip, potete visualizzare altro contenuto per nascondere il download. Per i clip di breve lunghezza, usare la seguente formula: Pausa = Tempo di scaricamento – Tempo di riproduzione + 10% del tempo di riproduzione. Se ad esempio, il vostro clip è lungo 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarlo, dotate il clip di un buffer di 33 secondi (60 secondi – 30 secondi + 3 secondi = 33 secondi).

Rimuovete il disturbo e l'interlacciamento

Per una codifica ottimale, potrebbe essere necessario rimuovere disturbo e interlacciamento.

Maggiore è la qualità dell'originale, maggiore sarà la qualità del risultato finale. Sebbene la frequenza e le dimensioni dei fotogrammi dei video su Internet siano solitamente minori rispetto ai video trasmessi in televisione, i monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori superiori a un normale televisore. Anche in una finestra di piccole dimensioni, la qualità dell'immagine può risultare molto più importante per i video digitali che per i televisori analogici. Le imperfezioni e il disturbo che si notano appena su un televisore possono risultare molto più evidenti sullo schermo di un computer.

Adobe Flash è progettato per i display progressivi degli schermi di computer e di altri dispositivi, anziché per display interlacciati, quali quelli dei televisori. I filmati interlacciati visualizzati su display progressivi possono presentare righe verticali alternate nelle zone con grande quantità di movimento. Per questo motivo, Adobe Media Encoder rimuove l'interlacciamento da tutte le riprese video che elabora.

Seguite le stesse linee guida adottate per l'audio

Le considerazioni applicate alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, partite da un audio pulito. Se state codificando materiale proveniente da un CD, provate a registrare il file utilizzando il trasferimento digitale diretto invece che l'input analogico della scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh. Per eseguire registrazioni da un'origine analogica, si consiglia di usare una scheda audio della migliore qualità.

Nota: se la sorgente audio è mono, è consigliabile codificare il file in mono per l'utilizzo con Flash. Se codificate mediante Adobe Media Encoder e utilizzate delle preimpostazioni, verificate se la preimpostazione codifica in stereo o in mono, e se necessario selezionate mono.

Esercitazioni ed esempi

[Torna all'inizio](#)

Le esercitazioni video e gli articoli seguenti (in inglese) forniscono spiegazioni dettagliate sulla creazione e preparazione di video da utilizzare in Flash Professional. In alcuni esempi viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Creating FLV and F4V files \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video encoding basics \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Batch encoding with Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Using Adobe Media Encoder](#) (Adobe.com)
- Articolo: [H.264 for the rest of us](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Esportare i file video QuickTime

Flash Professional consente di creare filmati QuickTime® (file MOV) riproducibili mediante il plug-in QuickTime installato sul computer. Questa opzione viene spesso utilizzata nei casi in cui si utilizza Flash Professional per creare sequenze di titoli o animazioni da utilizzare come contenuto dei video. Il file QuickTime pubblicato può essere distribuito come DVD o incorporato in altre applicazioni quali Adobe® Director® o Adobe® Premiere® Pro.

Se state creando un video QuickTime video con Flash Professional, specificate le impostazioni di pubblicazione per Flash Professional 3, 4 o 5.

Nota: *QuickTime Player non supporta file di Flash Player con versioni successive alla 5.*

Esercitazioni e video

- Video: lunghezza = 17:24. [Flash QuickTime Exporting](#). Spiega come esportare animazioni basate su ActionScript in Flash e quindi comporle in After Effects.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Informazioni su QuickTime](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Trova e sostituisci in Flash

Informazioni su Trova e sostituisci

Trovare e sostituire il testo

Cercare e sostituire caratteri

Cercare e sostituire colori

Cercare e sostituire simboli

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

Informazioni su Trova e sostituisci

[Torna all'inizio](#)

La funzione Trova e sostituisci consente di effettuare le seguenti operazioni:

- Cercare una stringa di testo, un carattere, un colore, un simbolo, un file audio, un file video o un file bitmap importato.
- Sostituire l'elemento specificato con un altro elemento dello stesso tipo. Le opzioni della finestra di dialogo Trova e sostituisci variano a seconda del tipo di elemento selezionato per la ricerca.
- Trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella scena corrente.
- Cercare l'occorrenza successiva o tutte le occorrenze di un elemento e sostituire l'occorrenza corrente o tutte le occorrenze.

Nota: in un documento basato su schermate, potete trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella schermata corrente, ma non potete utilizzare le scene.

L'opzione Modifica dal vivo consente di modificare l'elemento specificato direttamente nello stage. Se utilizzate Modifica dal vivo durante la ricerca di un simbolo, Flash Professional apre il simbolo in modalità di modifica in posizione.

Il registro di Trova e sostituisci nella parte inferiore della finestra di dialogo Trova e sostituisci visualizza la posizione, il nome e il tipo degli elementi da cercare.

Trovare e sostituire il testo

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Testo dal menu a comparsa Per.
3. Nella casella Testo, immettete il testo da trovare.
4. Nella casella Sostituisci con, immettete il testo da utilizzare per sostituire il testo esistente.
5. Selezionate le opzioni di ricerca del testo:

Parola intera Cerca la stringa di testo specificata solo come parola intera delimitata da spazi, virgolette o marcatori simili. Se Parola intera è deselezionato, potete cercare il testo specificato come parte di un'altra parola. Ad esempio, se Parola intera non è selezionato, la ricerca di *posta* produrrà come risultato le parole *imposta*, *postazione* e così via.

Maiuscole/minuscole Cerca un testo in cui l'uso delle maiuscole o delle minuscole corrisponde esattamente a quello del testo specificato per la ricerca.

Espressioni regolari Cerca un testo nelle espressioni regolari di ActionScript. Un'espressione è qualsiasi istruzione che Flash Professional è in grado di interpretare e che restituisce un valore.

Contenuto dei campi testo Esegue la ricerca nel contenuto di un campo di testo.

Fotogrammi/livelli/parametri Esegue la ricerca nelle etichette di fotogrammi, nei nomi di livelli, nei nomi di scene e nei parametri di componenti.

Stringhe di ActionScript Esegue la ricerca nelle stringhe (testo compreso tra virgolette) di ActionScript all'interno del documento o della scena (ma non nei file ActionScript esterni).

ActionScript Esegue la ricerca di tutti gli elementi ActionScript, compreso il codice e le stringhe.

6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del testo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.

Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 7.

7. Per cercare un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del testo specificato.
- Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del testo specificato.

8. Per sostituire un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del testo specificato.
- Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del testo specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire caratteri

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Carattere dal menu a comparsa Per, quindi effettuate la selezione tra le opzioni seguenti:
 - Per eseguire la ricerca in base al nome del carattere, selezionate Nome carattere, quindi selezionate un carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome di carattere nella casella. Se Nome carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i caratteri presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base al formato del carattere, selezionate Formato carattere, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i formati di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base alle dimensioni del carattere, selezionate Dimensione carattere, quindi selezionate i valori massimo e minimo per le dimensioni del carattere, in modo da indicare l'intervallo di ricerca. Se Dimensione carattere non è selezionato, vengono cercate tutte le dimensioni di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per sostituire il carattere specificato con un altro nome di carattere, selezionate Nome carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un nome di carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome nella casella. Se Nome carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il nome di carattere corrente rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con un diverso formato di carattere, selezionate Formato carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il formato corrente del carattere specificato rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con altre dimensioni di carattere, selezionate Dimensione carattere sotto Sostituisci con, quindi immettete i valori minimo e massimo per le dimensioni del carattere. Se Dimensione carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, le dimensioni correnti del carattere specificate rimangono invariate.
3. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del carattere specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 4.
4. Per cercare un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del carattere specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del carattere specificato.
5. Per sostituire un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del carattere specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del carattere specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire colori

Non è possibile cercare e sostituire i colori negli oggetti raggruppati.

Nota: per cercare e sostituire i colori in un'immagine GIF o JPEG all'interno di un documento Flash Professional, modificare il file grafico in un'applicazione di modifica delle immagini.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Colore dal menu a comparsa Per.
3. Per cercare un colore, fate clic sul controllo Colore ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.
4. Per selezionare il colore da sostituire al colore specificato, fate clic sul controllo Colore sotto Sostituisci con ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.

5. Per specificare quale occorrenza del colore deve essere cercata e sostituita, selezionate l'opzione Riempimenti, Tratti o Testo oppure una combinazione di queste opzioni.
6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del colore specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
7. Trovate un colore.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del colore specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del colore specificato.
8. Sostituire un colore.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del colore specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del colore specificato.

Cercare e sostituire simboli

[Torna all'inizio](#)

Per cercare e sostituire i simboli, eseguite la ricerca in base al nome. Potete sostituire un simbolo con un altro simbolo di qualsiasi tipo: clip filmato, pulsante o simbolo grafico.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Simbolo dal menu a comparsa Per.
3. In Nome, selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. In Nome, sotto Sostituisci con, selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del simbolo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Per trovare un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del simbolo specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del simbolo specificato.
7. Per sostituire un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del simbolo specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del simbolo specificato.

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Audio, Video o Bitmap dal menu a comparsa Per.
3. Per Nome, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. Per Nome, sotto Sostituisci con, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del file audio, video o bitmap specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Trovate un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.
7. Sostituite un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e After Effects

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e Adobe Flash

Spostamento di risorse da Adobe Premiere Pro ad Adobe Flash e viceversa

Utilizzo di Flash e After Effects

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e Adobe Flash

Adobe Premiere Pro è uno strumento professionale per il montaggio video. Se utilizzate Adobe Flash Professional per creare contenuto interattivo per siti Web e dispositivi portatili, potete utilizzare Adobe Premiere Pro per modificare i filmati di tali progetti. Adobe Premiere Pro vi fornisce strumenti professionali per l'editing accurato dei fotogrammi, compresi strumenti per l'ottimizzazione dei file video per la riproduzione sugli schermi dei computer o dei dispositivi mobili.

Adobe Flash Professional è uno strumento per incorporare filmati nelle presentazioni per il Web e i dispositivi portatili. Adobe Flash offre vantaggi dai punti di vista tecnologico e creativo che vi consentono di unire video a dati, grafica e controllo interattivo. I formati FLV e F4V consentono di inserire oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Potete esportare i file FLV e F4V da Adobe Premiere Pro. Utilizzando Adobe Flash, potete incorporare tali file in siti Web interattivi o in applicazioni per dispositivi mobili. Adobe Flash è in grado di importare i marcatori di sequenza aggiunti in una sequenza Adobe Premiere Pro come cue point. Questi cue point consentono di attivare eventi nei file SWF in riproduzione.

Se esportate file video in altri formati standard, in Adobe Flash potete codificare i video all'interno di applicazioni "rich media". Adobe Flash utilizza le tecnologie di compressione più recenti per offrire la massima qualità possibile con file di piccole dimensioni.

[Torna all'inizio](#)

Spostamento di risorse da Adobe Premiere Pro ad Adobe Flash e viceversa

In Adobe Premiere Pro, potete aggiungere marcatori di punti cue di Flash a una timeline. I marcatori di punti cue di Flash hanno la funzione di punti cue in un'applicazione "rich media". I marcatori di punti cue possono essere di due tipi: per eventi e per navigazione. I marcatori punti cue di tipo navigazione permettono di accedere a specifiche sezioni nei file FLV e F4V e di visualizzare il testo su schermo. I marcatori punti cue di tipo evento consentono invece di attivare script di azioni in posizioni specifiche nei file FLV e F4V.

Potete esportare un filmato da Adobe Premiere Pro direttamente in formato FLV e F4V. Potete scegliere tra diversi predefiniti di Impostazioni esportazione, per trovare il miglior compromesso tra la dimensione del file e la qualità audio e video, per la velocità di trasferimento necessaria in base al pubblico o al dispositivo di destinazione. Se esportate il filmato con un canale alfa, potrete facilmente utilizzarlo come livello in un progetto di tipo "rich media".

Potrete poi importare il file FLV o F4V in Adobe Flash. Flash legge i marcatori di sequenza come cue point per la navigazione o per l'attivazione di eventi. In Flash potete inoltre personalizzare l'interfaccia intorno al video.

In alternativa, potete utilizzare Flash per creare animazioni da utilizzare nei filmati. Potete creare un'animazione in Flash. Potrete esportare l'animazione come un file FLV o F4V, quindi importare il file FLV o F4V in Adobe Premiere Pro per la modifica. In Adobe Premiere Pro, ad esempio, potete aggiungere titoli o unire l'animazione ad altre sorgenti video.

[Torna all'inizio](#)

Utilizzo di Flash e After Effects

Se utilizzate Adobe® Flash® per creare filmati o animazioni, potete utilizzare After Effects per modificare e rifinire il filmato. Ad esempio, da Flash potete esportare le animazioni e le applicazioni come filmati QuickTime o file Flash Video (FLV). Potete utilizzare After Effects per modificare e rifinire il video.

Se utilizzate After Effects per operazioni di modifica e montaggio di filmati, potete poi utilizzare Flash per pubblicare il filmato finale. Potete inoltre esportare una composizione After Effects come contenuto XFL da modificare ulteriormente in Flash.

Flash e After Effects utilizzano termini separati per alcuni concetti condivisi, compresi i seguenti:

- Una composizione in After Effects è analoga a una clip video in Flash Professional.
- Il fotogramma della composizione nel pannello Composizione è analogo allo Stage in Flash Professional.
- Il pannello Progetto in After Effects è analogo al pannello Libreria in Flash Professional.
- I file di progetto in After Effects sono analoghi ai file FLA in Flash Professional.
- Potete eseguire il rendering ed esportare un filmato da After Effects; potete pubblicare un file SWF da Flash Professional.

Altro materiale di riferimento

Le esercitazioni video seguenti forniscono ulteriori informazioni sull'utilizzo di Flash con After Effects:

- "Importazione ed esportazione di file XFL tra Flash e After Effects" all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_it.
- "Esportazione di una composizione After Effects per Flash Professional usando SWF, F4V/FLV e XFL" all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_it.
- "Conversione di metadati e marcatori per cue point da usare in Flash" all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_it.
- Michael Coleman, responsabile dei prodotti di After Effects, mette a disposizione un video di una presentazione da Adobe MAX su Adobe TV in cui dimostra l'utilizzo di mocha per After Effects e Flash per sostituire dinamicamente un video in fase di esecuzione in Flash Player: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_it
- Tom Green mette a disposizione una breve esercitazione video sul sito Web di Layers Magazine che mostra come utilizzare il formato XFL per esportare una composizione di After Effects per l'utilizzo in Flash Professional: <http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html>

Gli articoli seguenti forniscono ulteriori informazioni sull'utilizzo di Flash con After Effects:

- Richard Harrington e Marcus Geduld mettono a disposizione un estratto, "Flash Essentials for After Effects Users", del loro libro *After Effects for Flash | Flash for After Effects* sul sito Web di Peachpit. In questo capitolo, Richard e Marcus spiegano Flash in termini comprensibili agli utenti di After Effects. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895>
- Richard Harrington e Marcus Geduld mettono inoltre a disposizione "After Effects Essentials for Flash Users", un altro estratto del loro libro *After Effects for Flash | Flash for After Effects*. In questo capitolo, Richard e Marcus spiegano After Effects in termini comprensibili agli utenti di Flash. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894>
- Tom Green mette a disposizione un articolo dettagliato intitolato Integrating Flash Professional CS4 with After Effects CS4 in Centro per sviluppatori Flash: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_it
- Robert Powers offre un'esercitazione video sul sito Web Slippery Rock NYC che illustra informazioni di base sull'uso di After Effects dal punto di vista di un utente che ha familiarità con Flash Professional.

Esportare video QuickTime da Flash

Se create animazioni o applicazioni con Flash, potete esportarle come filmati QuickTime mediante il comando File > Esporta filmato in Flash. Potete ottimizzare l'output video per le animazioni Flash. Per le applicazioni Flash, in Flash viene eseguito il rendering del video dell'applicazione in esecuzione, consentendo all'utente di modificarlo. Ciò consente di acquisire le sezioni o gli stati dell'applicazione da includere nel file video.

Rendering ed esportazione di file FLV e F4V da After Effects

Quando eseguite il rendering di un video terminato da After Effects, selezionate FLV o F4V come formato di output in modo da effettuare il rendering ed esportare un video che possa essere riprodotto con Flash Player. Potete quindi importare il file FLV o F4V in Flash e pubblicarlo in un file SWF, riproducibile tramite Flash Player.

Importare e pubblicare video in Flash

Quando importate un file FLV o F4V in Flash, potete utilizzare diverse tecniche, quali lo scripting o i componenti Flash, per controllare l'interfaccia visiva intorno al video. Ad esempio, potete includere controlli di riproduzione o altre immagini. Potete inoltre creare effetti composti aggiungendo livelli grafici sul file FLV o F4V.

Creare composizioni con grafica, animazione e video

Sia Flash che After Effects includono funzionalità che consentono di eseguire composizioni complesse di video e grafica. L'applicazione scelta varia in base alle preferenze personali e al tipo di output finale che desiderate ottenere.

Tra le due applicazioni, Flash è più orientato al Web, grazie alle ridotte dimensioni del file finale. Flash consente inoltre di controllare l'animazione in fase di runtime. After Effects è uno strumento specifico per la produzione di video e filmati, fornisce una vasta gamma di effetti visivi e, in genere, viene utilizzato per creare file video come output finale.

Entrambe le applicazioni possono essere utilizzate per creare grafica e animazioni originali. Entrambe utilizzano una timeline e offrono funzionalità di scripting per controllare l'animazione a livello di programmazione. After Effects include un set di effetti più vasto, mentre il linguaggio ActionScript® di Flash è il più efficace tra i due ambienti di scripting.

Entrambe le applicazioni consentono di inserire grafica ed effetti su livelli separati per la composizione. Tali livelli possono essere attivati e disattivati in base alle proprie esigenze. Entrambi consentono inoltre di applicare effetti ai contenuti di singoli livelli.

In Flash, le composizioni non influiscono direttamente sul contenuto video, ma solo sull'aspetto del video durante la riproduzione in Flash Player. Quando invece si esegue la composizione con video importato in After Effects, nel file video esportato vengono effettivamente incorporati la grafica e gli effetti composti.

Poiché tutte le operazioni di disegno e pittura in After Effects sono eseguite su livelli separati dal video importato, sono sempre operazioni non distruttive. Flash dispone sia della modalità di disegno distruttiva che di quella non distruttiva.

Esportazione di contenuto After Effects per l'utilizzo in Flash

Potete esportare contenuto After Effects da utilizzare in Flash. Potete esportare un file SWF riproducibile immediatamente in Flash Player o utilizzabile come parte di un altro progetto di tipo "rich media". Quando esportate contenuto da After Effects in formato SWF, il contenuto viene convertito e rasterizzato nel file SWF.

Per modificare ulteriormente in Flash i contenuti creati in After Effects, esportateli come file in formato XFL. Un file XFL è un tipo di file Flash in cui sono memorizzate le stesse informazioni di un file FLA, ma in formato XML. Quando esportate una composizione da After Effects come XFL per l'uso in Flash, alcuni dei livelli e dei fotogrammi chiave creati in After Effects vengono conservati nella versione Flash. Quando importate un file XFL in Flash, le risorse contenute nel file XFL vengono aggiunte al file FLA in base alle istruzioni memorizzate nel file XFL.

Le esercitazioni video seguenti forniscono informazioni dettagliate sull'esportazione di file XFL da After Effects:

- [Importazione ed esportazione di file XFL tra Flash e After Effects](#) (Adobe.com)
- [Esportazione in formato XFL da After Effects a Flash](#) (Tom Green, Layers Magazine)

Importazione di file Flash SWF in After Effects

Flash offre un set unico di strumenti di grafica vettoriale che lo rende utile per innumerevoli operazioni di disegno, impossibili da eseguire in After Effects o Adobe® Illustrator®. Potete importare i file SWF in After Effects per eseguire composizioni con altro materiale video o sottoporli a rendering come video con effetti creativi aggiuntivi. I contenuti interattivi e le animazioni con script non vengono mantenuti. Le animazioni definite da fotogrammi chiave vengono mantenute.

Ogni file SWF importato in After Effects è ridotto a un singolo livello a rasterizzazione continua e il relativo canale alfa viene mantenuto. La rasterizzazione continua significa che la grafica resta nitida anche se viene ridimensionata. Tale metodo di importazione consente di utilizzare il livello o l'oggetto principale dei file SWF come elemento sottoposto a rendering accurato in After Effects, in modo da garantire la perfetta integrazione delle migliori funzionalità di ciascuno strumento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Rendering ed esportazione per Flash Professional e Flash Player](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con le scene

[Visualizzare il pannello Scena](#)

[Aggiungere una scena](#)

[Eliminare una scena](#)

[Modificare il nome di una scena](#)

[Duplicare una scena](#)

[Modificare l'ordine di una scena nel documento](#)

[Visualizzare una scena particolare](#)

Potete utilizzare le scene per fornire al documento un'organizzazione tematica. Ad esempio, si possono utilizzare scene separate per l'introduzione, per il caricamento di un messaggio e per l'elenco dei collaboratori. Benché l'uso delle scene presenti alcuni svantaggi, in alcune situazioni tali svantaggi non sono così numerosi, ad esempio se si devono creare animazioni di lunga durata. Utilizzando le scene, potete evitare di gestire un numero elevato di file FLA poiché ogni scena è contenuta all'interno di un unico file FLA.

L'uso delle scene può essere paragonato all'uso di diversi file FLA contemporaneamente per creare una presentazione di grandi dimensioni. Ogni scena ha una linea temporale. I fotogrammi del documento sono numerati consecutivamente seguendo l'ordine delle scene. Ad esempio, se un documento contiene due scene con dieci fotogrammi ciascuna, i fotogrammi nella scena 2 sono numerati da 11 a 20. Le scene nel documento vengono riprodotte nell'ordine in cui sono elencate nel pannello Scena. Quando l'indicatore di riproduzione raggiunge l'ultimo fotogramma di una scena, passa a quella successiva.

Svantaggi delle scene

Alla pubblicazione di un file SWF, la linea temporale di ogni scena viene combinata a formare una sola linea temporale del file SWF. Dopo la compilazione del file SWF, il comportamento sarà analogo a quello di un file FLA con una sola scena. A causa di questo comportamento, l'uso delle scene presenta alcuni svantaggi:

- Le scene possono rendere difficile la modifica dei documenti, in particolare in presenza di più autori. Per individuare codice e risorse del documento FLA potrebbe essere necessario eseguire la ricerca in diverse scene all'interno del file. Come alternativa, valutate la possibilità di caricare un contenuto SWF esterno o di utilizzare i clip filmato.
- Le scene producono spesso file SWF di grandi dimensioni. Utilizzando le scene, infatti, si è portati a inserire più contenuto in un solo file FLA, creando così file FLA e SWF di dimensioni maggiori.
- Le scene obbligano gli utenti a scaricare in modo progressivo l'intero file SWF, anche se non desiderano vederlo tutto. Senza le scene l'utente può controllare il contenuto da scaricare durante la visualizzazione del file SWF.
- Se utilizzate insieme a codice `ActionScript`, le scene potrebbero produrre risultati imprevisti. Dato che la linea temporale di ogni scena viene compressa in una sola linea temporale, si potrebbero verificare errori relativi al codice `ActionScript` e alle scene, con la necessità di eseguire ulteriori e complicate operazioni di debug.

Controllo della riproduzione delle scene

Potete usare `ActionScript` per interrompere o sospendere un documento dopo ogni scena o per consentire agli utenti di navigare nel documento in modo non lineare. Per ulteriori informazioni, vedete `ActionScript`.

Questa esercitazione video illustra come creare e usare le scene:

- Video: [Understanding Flash Scenes](#)

Visualizzare il pannello Scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate Finestra > Altri pannelli > Scena.

Aggiungere una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate Inserisci > Scena o fate clic sul pulsante Aggiungi scena  nel pannello Scena.

Eliminare una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate clic sul pulsante Elimina scena  nel pannello Scena.

Modificare il nome di una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate doppio clic sul nome della scena nel pannello Scena e immettete il nuovo nome.

Duplicare una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate clic sul pulsante Duplica scena  nel pannello Scena.

Modificare l'ordine di una scena nel documento

[Torna all'inizio](#)

❖ Nel pannello Scena, trascinate il nome della scena in una diversa posizione.

Visualizzare una scena particolare

[Torna all'inizio](#)

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Visualizza > Vai a, quindi selezionate il nome della scena dal sottomenu.
- Fate clic sul pulsante Modifica scena nell'angolo superiore destro della finestra del documento e scegliete il nome della scena dal menu a comparsa.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i cue point

Utilizzate i cue point video per determinare l'attivazione degli eventi in momenti specifici del video. In Flash potete utilizzare due tipi di cue point:

- Cue point codificati. Questi sono i cue point che vengono aggiunti quando codificate un video con Adobe Media Encoder. Per ulteriori informazioni sull'aggiunta di cue point in Adobe Media Encoder, vedete [Utilizzo di Adobe Media Encoder](#). È possibile accedere ai cue point codificati anche da altre applicazioni, oltre che da Flash.
- Cue point ActionScript. Questi sono i cue point che vengono aggiunti dalla finestra di ispezione Proprietà in Flash. I cue point ActionScript sono accessibili solo a Flash e a Flash Player. Per ulteriori informazioni sui cue point ActionScript, vedete [Nozioni fondamentali sui cue point](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

Quando un'istanza del componente FLVPlayback viene selezionata sullo stage, nella finestra di ispezione Proprietà viene visualizzato l'elenco dei cue point video. Potete anche visualizzare l'anteprima dell'intero video sullo stage e aggiungere cue point ActionScript utilizzando la finestra di ispezione Proprietà mentre è visualizzata l'anteprima del video (anche nel caso di video provenienti da Flash Media Server).

Per un'esercitazione video sull'uso dei cue point, vedete www.adobe.com/go/irvid5302_fl_it.

Per eseguire operazioni con i cue point nella finestra di ispezione Proprietà:

1. Importate un video come download progressivo, oppure aggiungete il componente FLVPlayback allo stage e specificate il video di origine. Potete specificare il video di origine nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, fate clic su Cue point per espandere la sezione corrispondente, se non è già aperta.
3. Fate clic sul pulsante Aggiungi (+) per aggiungere un cue point ActionScript oppure sul pulsante Elimina (-) per eliminare un cue point. Potete specificare il tempo trascinando il mouse a destra o a sinistra per incrementare o diminuire il valore del timecode, oppure digitando direttamente un valore.
4. Per aggiungere un parametro a un cue point, selezionate il cue point ActionScript e fate clic sul pulsante Aggiungi (+) nella parte inferiore della sezione Parametri.
5. Potete rinominare i cue point ActionScript e gli eventuali parametri facendo clic nel campo del nome e apportando le modifiche desiderate.

Potete anche importare ed esportare elenchi di cue point dalla finestra di ispezione Proprietà. È possibile importare solo cue point ActionScript, per evitare conflitti con i cue point che sono già stati incorporati nel video durante la codifica.

I pulsanti Importa cue point ed Esporta cue point, nella parte superiore della sezione Cue point della finestra di ispezione Proprietà, consentono di importare o esportare elenchi di cue point in formato XML. L'elenco esportato comprende tutti i cue point Navigazione ed Evento che sono incorporati nel video, insieme ai cue point ActionScript che avete aggiunto voi stessi. Quando effettuate l'importazione, viene visualizzata una finestra di dialogo che indica il numero di cue point ActionScript importati.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Testo

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo

Quando i vostri file SWF pubblicati vengono riprodotti sui computer in Internet, non vi è garanzia che i caratteri (font) che avete utilizzato siano disponibili su tali computer. Per assicurare che il testo mantenga l'aspetto originale, potete incorporare interi font oppure sottoinsiemi specifici di caratteri appartenenti a un font. Incorporando i caratteri nel file SWF pubblicato, potete rendere disponibile il font di origine al file SWF indipendentemente dal computer sul quale il file viene riprodotto. Una volta incorporato, il font può essere utilizzato in qualunque parte del file SWF pubblicato.

A partire da Flash Professional CS5, Flash incorpora automaticamente tutti i caratteri utilizzati da qualsiasi oggetto che contiene del testo. Creando voi stessi un simbolo di font incorporato, potete rendere disponibili caratteri aggiuntivi agli oggetti di testo, ad esempio per l'accettazione dell'input dell'utente in fase di runtime oppure per la modifica del testo con ActionScript. I font incorporati non sono necessari per gli oggetti di testo che hanno la proprietà `Antialiasing` impostata su `Usa caratteri dispositivo`. Voi specificate quali font volete incorporare nel file FLA, e Flash incorpora i font quando pubblicate un file SWF.

Esistono quattro casi comuni in cui è opportuno verificare che l'aspetto del testo sia corretto incorporando i caratteri in un file SWF:

- Quando si creano nel file FLA oggetti di testo appartenenti a un progetto che richiede un aspetto uniforme del testo.
- Quando utilizzate un'opzione `antialiasing` diversa da `Usa caratteri dispositivo`, dovete incorporare i caratteri, perché diversamente il testo potrebbe essere nascosto o visualizzato in modo non corretto.
- Quando si genera testo in modo dinamico con ActionScript nel file FLA.
- Quando si crea testo dinamico con ActionScript, dovete specificare in ActionScript quale font utilizzare.
- Quando il file SWF contiene oggetti di testo e potrebbe essere caricato da un altro file SWF nel quale non sono incorporati i font richiesti.

La finestra di dialogo `Incorporamento caratteri` consente di:

- Gestire centralmente tutti i font incorporati.
- Creare simboli di font per ogni font incorporato.
- Selezionare intervalli personalizzati di caratteri incorporati per un font nonché intervalli predefiniti.
- Impiegare sia il testo TLF (Text Layout Framework) che il testo classico nello stesso file e utilizzare font incorporati in entrambi i tipi di testo.
- Continuare a lavorare con i file di Flash Professional CS4 e precedenti che contengono font incorporati con il vecchio metodo, in base al quale i caratteri incorporati venivano associati a un oggetto di testo specifico. Quando aprite un file FLA di una versione precedente, Flash Professional CS5 (o una versione successiva) consente di modificare i font incorporati "vecchio stile" con la finestra di dialogo `Incorporamento caratteri`.

Per incorporare caratteri da un font in un file SWF:

1. Con il file FLA aperto in Flash, aprite la finestra di dialogo `Incorporamento caratteri` in uno dei modi seguenti:

- Scegliete `Testo > Incorporamento caratteri`.
- Dal menu delle opzioni del pannello `Libreria`, scegliete `Nuovo carattere`.
- Fate clic con il pulsante destro in uno spazio vuoto della vista ad albero del pannello `Libreria`, quindi scegliete `Nuovo carattere`.
- Nella finestra di ispezione `Proprietà testo`, fate clic sul pulsante `Incorpora`.

2. Se il font non è già selezionato nella finestra di dialogo `Incorporamento caratteri`, fate clic sul pulsante `Aggiungi (+)` per aggiungere un nuovo font incorporato al file FLA.

Quando aprite la finestra di dialogo `Incorporamento caratteri` dalla libreria o dalla finestra di ispezione `Proprietà testo`, nella finestra appare automaticamente una voce di font.

3. Nella scheda `Opzioni`, selezionate la famiglia e lo stile del font che volete incorporare.

Se avete aperto la finestra di dialogo `Incorporamento caratteri` dalla finestra di ispezione `Proprietà testo` o dal pannello `Libreria`, nella finestra appare automaticamente il font utilizzato nella selezione corrente.

4. Nella sezione `Intervalli di caratteri`, selezionate gli intervalli di caratteri da incorporare. Più caratteri incorporate, più grande sarà il file SWF pubblicato.

5. Se volete incorporare ulteriori caratteri specifici, inseriteli nel campo `"Includi anche questi caratteri"`.

6. Per rendere accessibile dal codice ActionScript il simbolo di font incorporato, selezionate `Esporta per ActionScript` nella scheda `ActionScript`.

7. Se selezionate Esporta per ActionScript, scegliete anche un formato outline. Per i contenitori di testo TLF, selezionate TLF (DF4) per l'opzione Formato outline. Per i contenitori di testo classici, selezionate Classico (DF3).

Dovete creare simboli di font separati per utilizzarli nei contenitori di testo TLF e classici. Il formato outline TLF (DF4) non è disponibile per i font PostScript Type 1. TLF (DF4) richiede Flash Player versione 10 o successiva.

8. Se volete utilizzare il simbolo di font come risorsa condivisa, selezionate le opzioni necessarie nella sezione Condivisione della scheda ActionScript. Per maggiori informazioni sull'uso delle risorse condivise, vedete [Condivisione di elementi di libreria tra i file](#).

Per modificare i parametri di un simbolo di font incorporato:

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro sul simbolo di font nella libreria e scegliete Proprietà.
- Selezionate un contenitore di testo sullo stage e fate clic sul pulsante Incorpora nella sezione Carattere della finestra di ispezione Proprietà.
- Selezionate il simbolo di font nel pannello Libreria, quindi selezionate Modifica proprietà dal menu del pannello.
- Fate doppio clic sull'icona del simbolo di font nella libreria.
- Scegliete Testo > Incorporamento caratteri, quindi selezionate il simbolo di font da modificare nella struttura ad albero sul lato sinistro della finestra di dialogo.

2. Apportate le modifiche desiderate nella finestra di dialogo Incorporamento caratteri e fate clic su OK.

La vista ad albero della finestra di dialogo Incorporamento caratteri visualizza tutti i simboli di font presenti nel file FLA corrente, organizzati in base alla famiglia di font. Potete modificare qualsiasi font oppure anche tutti i font mentre la finestra è aperta; le modifiche verranno applicate quando fate clic sul pulsante OK.

Nota: se salvate un file FLA di Flash Professional CS5 nel formato CS4, i simboli di font vengono convertiti in simboli di font CS4 e l'intero intervallo di caratteri verrà quindi incorporato in un font, non in un sotto-intervallo selezionato. Tutti i blocchi di testo TLF verranno convertiti in campi di testo classico. I simboli di font vengono salvati nel formato DefineFont3 (DF3) per garantire la compatibilità con il testo classico. Ogni simbolo di font CS4 conterrà una copia integrale delle informazioni font incorporate per ciascun font utilizzato. Inoltre, a seguito del salvataggio in formato CS4, le informazioni di incorporamento vengono spostate negli oggetti di testo che fanno riferimento ai simboli di font, essendo questo il metodo con cui le informazioni sui font incorporati vengono memorizzate in Flash Pro CS4 e nelle versioni precedenti.

Altro materiale di riferimento

- Articolo: [Formatting text for localized Flash projects: Font embedding for multiple languages](#) (Adobe.com)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Controllo ortografico

Usare il controllo ortografico

Personalizzare il controllo ortografico

Potete verificare l'esattezza dell'ortografia del testo nell'intero documento Flash Professional. Potete anche personalizzare la funzione di controllo ortografico.

Usare il controllo ortografico

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Testo > Controllo ortografico per visualizzare la finestra di dialogo corrispondente.

La casella nell'angolo superiore sinistro riporta le parole non trovate nei dizionari selezionati e indica il tipo di elemento in cui si trova il testo, ad esempio un campo di testo o un'etichetta di fotogramma.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Aggiungi a dizionario per aggiungere la parola al dizionario personale.
- Fate clic su Ignora per lasciare inalterata la parola. Fate clic su Ignora tutto per lasciare inalterate tutte le ricorrenze della parola all'interno del documento.
- Immettete una parola nella casella Cambia in oppure selezionate una parola nell'elenco a scorrimento Suggerimenti. Quindi, fate clic su Cambia per cambiare la parola oppure fate clic su Cambia tutto per cambiare tutte le ricorrenze della parola all'interno del documento.
- Fate clic su Elimina per eliminare la parola dal documento.

3. Per terminare il controllo ortografico, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Chiudi per terminare il controllo ortografico prima che Flash Professional raggiunga la fine del documento.
- Continuate il controllo ortografico fino a che non viene visualizzata la notifica che Flash Professional ha raggiunto la fine del documento, quindi fate clic su No per terminare il controllo ortografico. Fate clic su Sì per continuare il controllo ortografico dall'inizio del documento.

Personalizzare il controllo ortografico

[Torna all'inizio](#)

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Testo > Imposta controllo ortografico. (Utilizzate questa opzione se non avete ancora usato la funzione Controllo ortografico.)
- Nella finestra di dialogo Controllo ortografico (Testo > Controllo ortografico), fate clic su Imposta.

2. Impostate le seguenti opzioni:

Opzioni documento Utilizzate queste opzioni per specificare quali elementi devono essere controllati.

Dizionari Elenca i dizionari incorporati. Per abilitare il controllo ortografico, dovete selezionare almeno un dizionario.

Dizionario personale Immettete un percorso oppure fate clic sull'icona della cartella e selezionate un documento da utilizzare come dizionario personale. Il dizionario personale può essere cambiato in qualunque momento.

Modifica dizionario personale Consente di aggiungere parole e frasi al dizionario personale. Nella finestra di dialogo Dizionario personale, immettete ogni nuova voce su una riga separata del campo di testo.

Opzioni del controllo Utilizzate queste opzioni per controllare il modo in cui Flash Professional gestisce tipi specifici di parole e caratteri durante il controllo ortografico.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Trova e sostituisci in Flash

Informazioni su Trova e sostituisci

[Trovare e sostituire il testo](#)

[Cercare e sostituire caratteri](#)

[Cercare e sostituire colori](#)

[Cercare e sostituire simboli](#)

[Cercare e sostituire file audio, video o bitmap](#)

Informazioni su Trova e sostituisci

[Torna all'inizio](#)

La funzione Trova e sostituisci consente di effettuare le seguenti operazioni:

- Cercare una stringa di testo, un carattere, un colore, un simbolo, un file audio, un file video o un file bitmap importato.
- Sostituire l'elemento specificato con un altro elemento dello stesso tipo. Le opzioni della finestra di dialogo Trova e sostituisci variano a seconda del tipo di elemento selezionato per la ricerca.
- Trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella scena corrente.
- Cercare l'occorrenza successiva o tutte le occorrenze di un elemento e sostituire l'occorrenza corrente o tutte le occorrenze.

Nota: in un documento basato su schermate, potete trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella schermata corrente, ma non potete utilizzare le scene.

L'opzione Modifica dal vivo consente di modificare l'elemento specificato direttamente nello stage. Se utilizzate Modifica dal vivo durante la ricerca di un simbolo, Flash Professional apre il simbolo in modalità di modifica in posizione.

Il registro di Trova e sostituisci nella parte inferiore della finestra di dialogo Trova e sostituisci visualizza la posizione, il nome e il tipo degli elementi da cercare.

Trovare e sostituire il testo

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Testo dal menu a comparsa Per.
3. Nella casella Testo, immettete il testo da trovare.
4. Nella casella Sostituisci con, immettete il testo da utilizzare per sostituire il testo esistente.
5. Selezionate le opzioni di ricerca del testo:

Parola intera Cerca la stringa di testo specificata solo come parola intera delimitata da spazi, virgolette o marcatori simili. Se Parola intera è deselezionato, potete cercare il testo specificato come parte di un'altra parola. Ad esempio, se Parola intera non è selezionato, la ricerca di *posta* produrrà come risultato le parole *imposta*, *postazione* e così via.

Maiuscole/minuscole Cerca un testo in cui l'uso delle maiuscole o delle minuscole corrisponde esattamente a quello del testo specificato per la ricerca.

Espressioni regolari Cerca un testo nelle espressioni regolari di ActionScript. Un'espressione è qualsiasi istruzione che Flash Professional è in grado di interpretare e che restituisce un valore.

Contenuto dei campi testo Esegue la ricerca nel contenuto di un campo di testo.

Fotogrammi/livelli/parametri Esegue la ricerca nelle etichette di fotogrammi, nei nomi di livelli, nei nomi di scene e nei parametri di componenti.

Stringhe di ActionScript Esegue la ricerca nelle stringhe (testo compreso tra virgolette) di ActionScript all'interno del documento o della scena (ma non nei file ActionScript esterni).

ActionScript Esegue la ricerca di tutti gli elementi ActionScript, compreso il codice e le stringhe.

6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del testo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.

Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 7.

7. Per cercare un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del testo specificato.
- Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del testo specificato.

8. Per sostituire un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del testo specificato.
- Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del testo specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire caratteri

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Carattere dal menu a comparsa Per, quindi effettuate la selezione tra le opzioni seguenti:
 - Per eseguire la ricerca in base al nome del carattere, selezionate Nome carattere, quindi selezionate un carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome di carattere nella casella. Se Nome carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i caratteri presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base al formato del carattere, selezionate Formato carattere, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i formati di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base alle dimensioni del carattere, selezionate Dimensione carattere, quindi selezionate i valori massimo e minimo per le dimensioni del carattere, in modo da indicare l'intervallo di ricerca. Se Dimensione carattere non è selezionato, vengono cercate tutte le dimensioni di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per sostituire il carattere specificato con un altro nome di carattere, selezionate Nome carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un nome di carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome nella casella. Se Nome carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il nome di carattere corrente rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con un diverso formato di carattere, selezionate Formato carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il formato corrente del carattere specificato rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con altre dimensioni di carattere, selezionate Dimensione carattere sotto Sostituisci con, quindi immettete i valori minimo e massimo per le dimensioni del carattere. Se Dimensione carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, le dimensioni correnti del carattere specificate rimangono invariate.
3. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del carattere specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 4.
4. Per cercare un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del carattere specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del carattere specificato.
5. Per sostituire un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del carattere specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del carattere specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire colori

Non è possibile cercare e sostituire i colori negli oggetti raggruppati.

Nota: per cercare e sostituire i colori in un'immagine GIF o JPEG all'interno di un documento Flash Professional, modificare il file grafico in un'applicazione di modifica delle immagini.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Colore dal menu a comparsa Per.
3. Per cercare un colore, fate clic sul controllo Colore ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.
4. Per selezionare il colore da sostituire al colore specificato, fate clic sul controllo Colore sotto Sostituisci con ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.

5. Per specificare quale occorrenza del colore deve essere cercata e sostituita, selezionate l'opzione Riempimenti, Tratti o Testo oppure una combinazione di queste opzioni.
6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del colore specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
7. Trovate un colore.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del colore specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del colore specificato.
8. Sostituire un colore.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del colore specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del colore specificato.

Cercare e sostituire simboli

[Torna all'inizio](#)

Per cercare e sostituire i simboli, eseguite la ricerca in base al nome. Potete sostituire un simbolo con un altro simbolo di qualsiasi tipo: clip filmato, pulsante o simbolo grafico.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Simbolo dal menu a comparsa Per.
3. In Nome, selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. In Nome, sotto Sostituisci con, selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del simbolo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Per trovare un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del simbolo specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del simbolo specificato.
7. Per sostituire un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del simbolo specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del simbolo specificato.

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Audio, Video o Bitmap dal menu a comparsa Per.
3. Per Nome, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. Per Nome, sotto Sostituisci con, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del file audio, video o bitmap specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Trovate un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.
7. Sostituite un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Testo in più lingue

[Informazioni sul testo in più lingue](#)
[Creazione di testo in più lingue](#)
[Formato di file XML per il testo multilingue](#)
[Testo in più lingue e ActionScript](#)

Informazioni sul testo in più lingue

[Torna all'inizio](#)

Potete configurare un file FLA per visualizzare testo in lingue diverse in base alla lingua del sistema operativo in cui viene riprodotto il contenuto Flash Professional.

Testo multilingue in Flash

Potete includere testo in più lingue nel documento nei modi seguenti:

- Il pannello Stringhe consente ai localizzatori di modificare le stringhe in una posizione centrale all'interno di Flash Professional o in file XML esterni con il loro software o memoria di traduzione preferiti. Flash supporta le stringhe multiriga sia nel pannello Stringhe che nei file XML.
- Selezionate quali set di caratteri incorporare nelle applicazioni, limitando in questo modo il numero dei glifi dei caratteri nel file SWF pubblicato e riducendone le dimensioni.
- Utilizzate una tastiera occidentale per creare testo sullo stage in cinese, giapponese e coreano.
- Se sul sistema sono installati caratteri Unicode, immetteteli direttamente in un campo di testo. Poiché i caratteri non sono incorporati, è necessario che anche gli utenti dispongano di caratteri Unicode.

Di seguito sono descritti altri metodi meno comuni per includere testo in più lingue nei documenti Flash Professional:

- Includere un file di testo esterno in un campo di testo dinamico o di input mediante l'azione `#include`
- Caricare file di testo o file XML esterni in un'applicazione Flash Professional in fase di runtime utilizzando le azioni `loadVariables` o `getURL` o gli oggetti `LoadVars` o `XML`.
- Immettete caratteri escape Unicode nel valore stringa di una variabile del campo di testo di input o dinamico.
- Creare un carattere incorporato sotto forma di simbolo nella libreria.

Perché il testo codificato con Unicode possa essere visualizzato correttamente, è necessario che gli utenti abbiano accesso ai caratteri contenenti i glifi (caratteri) usati in tale testo.

Per un esempio di contenuto multilingue, vedere la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Text\MultilingualContent per accedere all'esempio.

Informazioni sui caratteri per testo con codifica Unicode

Quando utilizzate file esterni con codifica Unicode, è necessario che gli utenti abbiano accesso ai caratteri contenenti tutti i glifi usati nei file di testo. Per impostazione predefinita, Flash Professional memorizza i nomi dei caratteri utilizzati in file di testo dinamico o di input. Durante la riproduzione di file SWF, Flash Player 7 (e versioni precedenti) ricerca i caratteri sul sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore.

Se il testo in un file SWF contiene glifi che non sono supportati dal carattere specificato, Flash Player 7 e Flash Player 8 tentano di individuare un carattere sul sistema dell'utente che supporta tali glifi. Il lettore non è sempre in grado di individuare un carattere appropriato. Questo comportamento dipende dai caratteri disponibili sul sistema dell'utente, nonché dal sistema operativo su cui è in esecuzione Flash Player.

Tabella XML per l'incorporamento dei caratteri XML

Quando selezionate intervalli di caratteri da incorporare in un file FLA, in Flash Professional viene utilizzato il file `UnicodeTable.xml` per determinare i caratteri da incorporare. Questo file contiene gli intervalli di caratteri richiesti per diverse lingue e si trova nella cartella di configurazione utente del computer, ovvero nelle directory seguenti:

- Windows: `<unità di avvio>\Documents and Settings\<utente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash<versione>\<lingua>\Configuration\FontEmbedding\`
- Macintosh: `<utente>/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash <versione>/<lingua>/Configuration/FontEmbedding/`

I raggruppamenti di set di caratteri sono basati sui blocchi Unicode definiti dallo Unicode Consortium. Per fornire un flusso di lavoro più semplice, quando selezionate una lingua in particolare, tutti i relativi intervalli di glifi vengono incorporati anche se sono sparsi in raggruppamenti separati.

Ad esempio, se selezionate Coreano, vengono incorporati i seguenti intervalli di caratteri Unicode.

Simboli Hangul 3131-318E

Caratteri speciali Hangul 3200-321C

Caratteri speciali Hangul 3260-327B

Simbolo coreano 327F-327F

Simboli Hangul AC00-D7A3

Se selezionate Coreano + CJK, viene incorporato un set di caratteri più grande:

Simboli Hangul 3131-318E

Caratteri speciali Hangul 3200-321C

Caratteri speciali Hangul 3260-327B

Simbolo coreano 327F-327F

Simboli CJK 4E00-9FA5

Simboli Hangul AC00-D7A3

Simboli CJK F900-FA2D

Per ulteriori informazioni sugli intervalli Unicode specifici per sistemi di scrittura diversi, vedete la [Specifica Unicode 5.2.0](#).

La tabella seguente fornisce ulteriori dettagli sulle selezioni dei caratteri incorporati:

Intervallo	Descrizione
Maiuscolo [A–Z]	Glifi lettere maiuscole del set Latino di base, più il carattere spazio 0x0020.
Minuscolo [a–z]	Glifi lettere minuscole del set Latino di base, più il carattere spazio 0x0020.
Numeri [0–9]	Glifi dei numeri del set Latino di base
Punteggiatura [!@#%...]	Punteggiatura del set Latino di base
Latino di base	Glifi del set Latino di base compresi nell'intervallo Unicode da 0x0020 a 0x007E.
Kana giapponese	Glifi Hiragana e Katakana (incluse forme di mezza larghezza)
Kanji giapponese - Livello 1	Caratteri Kanji giapponese
Giapponese (tutto)	Kana e Kanji giapponesi (inclusa la punteggiatura e i caratteri speciali)
Hangul di base	Caratteri coreani più comunemente usati, caratteri romani, caratteri di punteggiatura e caratteri/simboli speciali
Hangul (tutto)	11.720 caratteri coreani (ordinati per sillabe Hangul), caratteri romani, punteggiatura e caratteri/simboli speciali
Cinese tradizionale - Livello 1	5.000 caratteri del set Cinese tradizionale più comunemente usati a Taiwan
Cinese tradizionale (tutto)	Tutti i caratteri del set Cinese tradizionale usati a Taiwan e Hong Kong e punteggiature
Cinese semplificato - Livello 1	6.000 caratteri del set Cinese semplificato più comunemente usati nella Cina continentale e caratteri di punteggiatura
Cinese (tutto)	Tutti i caratteri dei set Cinese tradizionale e semplificato e punteggiature
Tailandese	Tutti i glifi del set Tailandese
Devanagari	Tutti i glifi del set Devanagari
Latino I	Intervallo supplementare Latin-1 che va da 0x00A1 a 0x00FF (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli

	simili a lettere)
Latino esteso A	Intervallo Latino esteso A che va da 0x0100 a 0x01FF (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Latino esteso B	Intervallo Latino esteso B che va da 0x0180 a 0x024F (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Latino esteso aggiuntivo	Intervallo Latino esteso aggiuntivo da 0x1E00 a 0x1EFF (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Greco	Greco e Copto, più Greco esteso (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Cirillico	Cirillico (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)
Armeno	Armeno più legature
Arabo	Arabo più forme di presentazione-A e forme di presentazione-B
Ebraico	Ebraico più forme di presentazione (inclusi punteggiatura, apici e pedici, simboli di valuta e simboli simili a lettere)

File esterni non Unicode

Se caricate testi esterni o file XML esterni non codificati in Unicode in un'applicazione Flash Player 7, il testo dei file esterni non viene visualizzato correttamente quando Flash Player tenta di visualizzarli come Unicode. Per indicare a Flash Player di utilizzare la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore, aggiungete il codice seguente come prima riga di codice nel primo fotogramma dell'applicazione Flash Professional che sta caricando i dati:

```
system.useCodepage = true;
```

Impostate la proprietà `system.useCodepage` una sola volta in un documento; non usatela più volte nel documento per far sì che il lettore interpreti alcuni file esterni come Unicode e altri come altra codifica, perché così facendo potreste ottenere risultati imprevisti.

se impostate la proprietà `system.useCodepage` su `true`, la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore deve includere i glifi usati nel file di testo esterno per consentire la visualizzazione del testo. Ad esempio, se caricate un file esterno contenente caratteri cinesi, questi caratteri non vengono visualizzati su un sistema che utilizza la tabella codici CP1252, poiché questa tabella codici non include i caratteri cinesi. Per assicurare che gli utenti su tutte le piattaforme siano in grado di visualizzare i file di testo esterni usati nelle applicazioni Flash Professional, codificate tutti i file di testo esterni come Unicode e lasciate la proprietà `system.useCodepage` impostata su `false` per impostazione predefinita. In questo modo Flash Player interpreta il testo come Unicode. Per maggiori informazioni, vedete `useCodepage` (proprietà `System.useCodepage`) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).

Codifica del testo

Tutto il testo in un computer è codificato in una serie di byte. Il testo è rappresentato da molte forme di codifica diverse (e quindi byte diversi). Tipi di sistema operativo diversi utilizzano tipi di codifica diversi per il testo. Ad esempio, i sistemi operativi Windows occidentali utilizzano solitamente la codifica CP1252; i sistemi operativi Macintosh occidentali utilizzano normalmente la codifica MacRoman; i sistemi operativi Windows e Macintosh giapponesi utilizzano di solito la codifica Unicode.

Unicode consente di codificare la maggior parte delle lingue e dei caratteri usati nel mondo. Le altre forme di codifica di testo usate dai computer sono sottoinsiemi del formato Unicode, creati appositamente per aree specifiche del mondo. Alcune di queste forme sono compatibili per alcuni aspetti e incompatibili per altri, così risulta di fondamentale importanza utilizzare la codifica corretta.

Unicode è disponibile in diversi formati. Le versioni 6, 7 e successive di Flash Player supportano file esterni o di testo nel formato Unicode a 8 bit UTF-8 e nei formati Unicode a 16 bit UTF-16 BE (Big Endian) e UTF-16 LE (Little Endian).

Unicode e Flash Player

Flash Player 6 (e versioni successive) supporta la codifica del testo Unicode. Qualsiasi utente che ha installato Flash Player 6 o una versione successiva può visualizzare il testo in più lingue, indipendentemente dalla lingua usata dal sistema operativo su cui è in esecuzione Flash Player, purché sul computer siano installati i caratteri corretti.

Flash Player presuppone che tutti i file di testo esterni associati a un'applicazione di Flash Player siano codificati con Unicode, a meno che non venga specificato diversamente.

Per le applicazioni Flash Professional in Macromedia Flash Player 5 o versioni precedenti, che sono state create in Flash MX o versioni

precedenti, Flash Player 6 (e versioni precedenti) visualizza il testo utilizzando la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore.

Per informazioni più dettagliate su Unicode, visitate www.Unicode.org.

Codifica di testo in Flash Player

Per impostazione predefinita, Flash Player 7 presuppone che tutto il testo sia codificato con Unicode. Se il documento carica file di testo o file XML esterni, il testo di questi file dovrebbe essere codificato in formato UTF-8. Create questi file utilizzando il pannello Stringhe oppure un editor di testo o HTML, che può salvare i file in formato Unicode.

Formati di codifica Unicode supportati da Flash Player

Durante la lettura di dati di testo in Flash Professional, Flash Player esamina i primi due byte nel file per rilevare un BOM (Byte Order Mark, contrassegno di ordinamento byte), una convenzione di formattazione standard usata per identificare il formato di codifica Unicode. Se non viene rilevato alcun BOM, la codifica del testo è interpretata come UTF-8 (un formato di codifica a 8 bit). Si consiglia di utilizzare la codifica UTF-8 nelle proprie applicazioni.

Se Flash Player rileva uno qualsiasi dei seguenti BOM, il formato di codifica del testo è interpretato nel modo seguente:

- Se il primo byte del file è 0xFE e il secondo è 0xFF, la codifica viene interpretata come UTF-16 BE (Big Endian). Questa codifica è usata per sistemi operativi Macintosh.
- Se il primo byte del file è 0xFF e il secondo è 0xFE, la codifica viene interpretata come UTF-16 LE (Little Endian). Questa codifica è usata per sistemi operativi Windows.

la maggior parte degli editor di testo in grado di salvare i file in UTF-16 BE o LE aggiunge automaticamente i BOM ai file.

Nota: se impostate la proprietà `system.useCodepage` su `true`, il testo viene interpretato utilizzando la tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione Flash Player; non viene interpretato come Unicode.

Codifica nei file XML esterni

Non è possibile cambiare la codifica di un file XML cambiando il tag di codifica. Flash Player identifica la codifica di un file XML esterno utilizzando le stesse regole utilizzate per tutti i file esterni. Se non viene rilevato alcun BOM all'inizio del file, si presume che il file sia codificato in UTF-8. Se viene rilevato un BOM, il file viene interpretato come codificato in UTF-16 BE o LE.

Creazione di testo in più lingue

[Torna all'inizio](#)

Potete configurare un file FLA per visualizzare testo in lingue diverse in base alla lingua del sistema operativo in cui viene riprodotto il contenuto Flash Professional.

Flusso di lavoro per la creazione di testo in più lingue mediante il pannello Stringhe

Il pannello Stringhe consente di creare e aggiornare il contenuto in più lingue. Potete specificare il contenuto di campi di testo in più lingue e fare in modo che Flash Professional determini automaticamente il contenuto da visualizzare in una determinata lingua in base alla lingua del computer su cui viene eseguito Flash Player.

Di seguito viene descritto il flusso di lavoro generale:

1. Create un file FLA in una lingua.

Qualsiasi testo che desiderate immettere in un'altra lingua deve trovarsi in un campo di testo di input o dinamico.

2. Nella finestra di dialogo Impostazioni del pannello Stringhe, selezionate le lingue che desiderate includere e selezionatene una come lingua predefinita.

Nel pannello Stringhe viene aggiunta una colonna per la lingua. Quando si salva, si prova o si pubblica l'applicazione, per ciascuna lingua viene creata una cartella con un file XML.

3. Nel pannello Stringhe, codificate ciascuna stringa di testo con un ID.

4. Pubblicare l'applicazione.

Per ogni lingua selezionata viene creata una cartella e all'interno di ogni cartella si trova un file XML per tale lingua.

5. Inviare il file FLA pubblicato e le cartelle e i file XML ai traduttori.

Create il documento nella vostra lingua madre e lasciate ai traduttori il compito della traduzione. Essi possono utilizzare il software per la traduzione direttamente nei file XML o nel file FLA.

6. Quando ricevete le traduzioni dai traduttori, importate di nuovo i file XML tradotti nel file FLA.

Nota: i file di Flash Pro CS4 con campi di testo dinamici di tipo classico e con antialiasing, compilati dal pannello Stringhe, potrebbero non essere visualizzati correttamente una volta aggiornati a Flash Pro CS5. Questa circostanza è dovuta a modifiche apportate al processo di incorporamento dei caratteri in Flash Pro CS5. Per risolvere il problema, incorporate manualmente i caratteri utilizzati nei campi di testo. Per istruzioni, vedete [Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#).

Selezionare e rimuovere le lingue per la traduzione

È possibile selezionare fino a 100 lingue differenti che possono essere visualizzate sullo stage e nel pannello Stringhe per la traduzione. Ciascuna lingua selezionata diventa una colonna nel pannello Stringhe. Potete cambiare la lingua dello stage in modo da visualizzare il testo sullo stage in una delle lingue selezionate. La lingua selezionata viene visualizzata quando pubblicate o provate il file.

Quando selezionate le lingue, potete usare una delle lingue fornite nel menu, nonché qualsiasi altra lingua supportata da Unicode.

Selezionare una lingua

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Aggiungete una lingua effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Nel riquadro Lingue, evidenziare una lingua per selezionarla e fate clic su Aggiungi.
 - Se la lingua desiderata non è visualizzata nel riquadro Lingue, nel campo di testo vuoto sotto il riquadro, digitate il codice della lingua nel formato xx. (Il codice della lingua deve essere conforme alla norma ISO 639-1.) Fate clic su Aggiungi.
3. Ripetete il punto precedente finché non avete aggiunto tutte le lingue desiderate.
4. Selezionate una lingua predefinita dal menu Lingua di runtime predefinita. Questa lingua viene visualizzata sui sistemi che non dispongono di una delle lingue attive selezionate.
5. Se in fase di runtime desiderate caricare un file XML per le lingue da un URL differente, digitate l'URL nell'apposito campo di testo e fate clic su OK.

Nel pannello Stringhe viene visualizzata una colonna per ciascuna lingua selezionata. Le colonne sono visualizzate in ordine alfabetico.

6. Salvate il file FLA. Quando si salva il file FLA, viene creata una cartella per ciascuna lingua selezionata nella stessa posizione indicata nel percorso di pubblicazione dei file SWF. Se non è stato selezionato alcun percorso di pubblicazione dei file SWF, viene creato nella cartella in cui si trova il file FLA. All'interno di ciascun file di lingua viene creato un file XML che viene utilizzato per caricare il testo tradotto.

Rimuovere una lingua

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Nel riquadro Lingue attive, evidenziare una lingua e fate clic su Rimuovi.
3. Ripetete il punto 3 finché non avete rimosso tutte le lingue non desiderate.
4. Al termine, fate clic su OK.

Nel pannello Stringhe non viene più visualizzata la colonna di ogni lingua rimossa.

Nota: quando rimuovete una lingua dal pannello Stringhe, il file XML della lingua non viene eliminato dal file system locale. In tal modo potete aggiungere nuovamente la lingua al pannello Stringhe utilizzando il file XML precedente, evitando il rischio di eliminazioni accidentali. Per rimuovere completamente la lingua, dovete eliminare o sostituire il file XML della lingua.

Aggiungere stringhe al pannello Stringhe

Per aggiungere stringhe di testo al pannello Stringhe, è possibile:

- Assegnare un ID stringa a un campo di testo dinamico o di input
- Aggiungere un ID stringa al pannello Stringhe senza assegnarlo a un campo di testo
- Assegnare un ID stringa esistente a un campo di testo dinamico o di input esistente

Assegnare un ID stringa a un campo di testo

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe.
2. Selezionate lo strumento Testo. Sullo stage, create un campo di testo dinamico o di input.
3. Mentre è selezionato il campo di testo, immettete un ID univoco nel campo ID nel pannello Stringhe.
4. Fate clic sul pulsante Impostazioni e selezionate una o più lingue dall'elenco nella finestra di dialogo Impostazioni. Le lingue selezionate devono includere la lingua predefinita che desiderate utilizzare ed eventuali altre lingue che prevedete di impiegare per la pubblicazione dei vostri lavori.
5. Fate clic su Applica.

Nota: se sullo stage è stato selezionato un campo di testo statico, la sezione per la selezione del testo sullo stage nel pannello Stringhe visualizza il messaggio "Non è possibile associare un ID al testo corrente". Se viene selezionato un elemento non di testo oppure se vengono selezionati più elementi, la sezione visualizza il messaggio "Non è possibile associare un ID alla selezione corrente."

Aggiungere un ID stringa al pannello Stringhe senza assegnarlo a un campo di testo

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe.
2. Fate clic sul pulsante Impostazioni e selezionate una o più lingue dall'elenco nella finestra di dialogo Impostazioni. Le lingue selezionate devono includere la lingua predefinita che desiderate utilizzare ed eventuali altre lingue che prevedete di impiegare per la pubblicazione dei vostri lavori.
3. Digitate un nuovo ID di stringa e una nuova stringa nel pannello Stringhe, quindi fate clic su Applica.

Assegnare un ID esistente a un campo di testo

1. Selezionate lo strumento Testo. Sullo stage, create un campo di testo dinamico o di input.
2. Digitate il nome di un ID esistente nella sezione ID del pannello Stringhe e fate clic su Applica.

Nota: premete *Maiusc* + *Invio* per applicare l'ID al campo di testo oppure solo *Invio* se il campo ID è già attivo.

Modifica delle stringhe nel pannello Stringhe

Le stringhe di testo immesse nel pannello Stringhe possono essere modificate nei modi seguenti:

- Direttamente nelle celle del pannello Stringhe.
- Nello stage nella lingua selezionata come Lingua stage, utilizzando funzioni come Trova e sostituisci e Controllo ortografico. Il testo modificato tramite queste funzioni viene modificato sullo stage e nel pannello Stringhe.
- Modificando direttamente il file XML.

Cambiare la lingua visualizzata sullo stage

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe.
2. Nel menu Lingua stage, selezionate la lingua che desiderate utilizzare. Deve trattarsi di una lingua che avete precedentemente aggiunto come lingua disponibile.

Dopo aver cambiato la lingua dello stage, qualsiasi testo nuovo digitato sullo stage viene visualizzato nella lingua appena impostata. Se nel pannello Stringhe sono state immesse precedentemente delle stringhe di testo per la lingua, qualsiasi testo sullo stage viene visualizzato nella lingua selezionata. In caso contrario, i campi di testo già presenti sullo stage risultano vuoti.

Immettere caratteri asiatici su una tastiera occidentale

Con Flash Professional, potete immettere caratteri asiatici sullo stage utilizzando gli IME (Input Method Editor) e le tastiere occidentali standard. Flash Professional supporta più di due dozzine di IME.

Ad esempio, per creare un sito Web che sarà visitato da un gran numero di visitatori asiatici, potete utilizzare una tastiera occidentale standard (QWERTY) e cambiare l'editor del metodo di input (IME) per creare il testo in cinese, giapponese e coreano.

Nota: questa operazione riguarda solo l'immissione del testo sullo stage, non il testo immesso nel pannello Azioni. Questa funzione è disponibile per tutti i sistemi operativi Windows e Mac OS X supportati.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fate clic su Testo nell'elenco Categoria.
2. Sotto Metodo di input, selezionate una delle seguenti opzioni per immettere i caratteri da una tastiera occidentale: L'impostazione predefinita è Giapponese e cinese e deve essere selezionata anche per le lingue occidentali.

Pubblicazione di file FLA in più lingue

Quando salvate, pubblicate o provate il file FLA, viene creata una cartella con un file XML per ciascuna lingua disponibile selezionata nel pannello Stringhe. La posizione predefinita per le cartelle e i file XML è la stessa indicata come percorso di pubblicazione dei file SWF. Se non viene selezionato alcun percorso di pubblicazione dei file SWF, la cartella e i file XML vengono salvati nella cartella in cui si trova il file FLA. Ad esempio, se non avete selezionato un percorso di pubblicazione dei file SWF e avete un file denominato Test nella directory mystuff e avete selezionato Inglese (en), Tedesco (de) e Spagnolo (es) come lingue attive, quando salvate il file FLA viene creata la seguente struttura di cartelle:

```
\mystuff\Test.fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

Quando avviate un file SWF, dovete anche avviare i file XML associati con le traduzioni della stringa nel server Web. Il primo fotogramma che contiene il testo non può essere visualizzato finché non è stato scaricato l'intero file XML.

Sostituire manualmente delle stringhe al momento della pubblicazione

Potete sostituire manualmente le stringhe mediante la lingua dello stage al momento della pubblicazione del file SWF di Flash Professional. In questo modo, tutte le istanze di testo di input e dinamico con un ID stringa associato vengono sostituite utilizzando la lingua dello stage. In questo caso, le stringhe di testo vengono aggiornate solo al momento della pubblicazione del file SWF; il rilevamento della lingua non è automatico ed è necessario pubblicare un file SWF per ogni lingua che intendete supportare.

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Selezionate la casella di controllo Sostituisci stringhe automaticamente in runtime.

Usare il rilevamento automatico della lingua con la lingua predefinita

Potete cambiare la lingua predefinita di runtime con qualsiasi lingua selezionata come lingua disponibile. Quando è attivo il rilevamento automatico della lingua e visualizzate il file SWF sul sistema che usa la lingua, la lingua predefinita viene utilizzata su tutti i sistemi in cui come lingua

predefinita è impostata una lingua diversa da quelle attive. Ad esempio, se impostate l'inglese come lingua predefinita e selezionate ja, en e fr come lingue attive, gli utenti che hanno impostato come lingua di sistema il giapponese, l'inglese o il francese visualizzano automaticamente le stringhe di testo nella lingua scelta. Invece, gli utenti che hanno impostato la loro lingua di sistema sullo svedese, che non è una delle lingue selezionate, vedono le stringhe di testo visualizzate nella lingua predefinita selezionata, in questo caso l'inglese.

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Nel menu Lingua predefinita, selezionate la lingua predefinita. Deve trattarsi di una lingua che avete precedentemente aggiunto come lingua disponibile.
3. Per attivare il rilevamento automatico della lingua, selezionate Sostituisci stringhe automaticamente in fase di runtime e fate clic su OK.

Flash Professional genera il seguente codice ActionScript®, che memorizza i percorsi dei file XML delle lingue. Questo codice può essere utilizzato come punto di partenza per creare uno script personalizzato di rilevamento della lingua.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: il codice ActionScript generato dal pannello Stringhe non utilizza la funzione `Locale.initialize`. Decidete come denominare questa funzione in base alle personalizzazioni di rilevamento della lingua richieste dal progetto.

Usare il rilevamento personalizzato della lingua

Per accedere ai file XML delle lingue per controllare la sostituzione del testo in un momento stabilito, create componenti personalizzati oppure utilizzate il codice ActionScript. Ad esempio, potete creare un menu a comparsa che consenta all'utente di selezionare la lingua da utilizzare per visualizzare il contenuto.

Per informazioni sulla scrittura di codice ActionScript per creare il rilevamento automatico della lingua, vedete Informazioni sul pannello Stringhe in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Impostazioni.
2. Nel menu Lingua predefinita, selezionate la lingua predefinita.

Deve trattarsi di una lingua che avete precedentemente aggiunto come lingua disponibile.

3. Selezionate la casella di controllo Sostituisci le stringhe mediante ActionScript e fate clic su OK.

Flash Professional genera il seguente codice ActionScript, che memorizza i percorsi dei file XML delle lingue. Questo codice può essere utilizzato come punto di partenza per creare uno script personalizzato di rilevamento della lingua.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: il codice ActionScript generato dal pannello Stringhe non utilizza la funzione `Locale.initialize`. Decidete come denominare questa funzione in base alle personalizzazioni di rilevamento della lingua richieste dal progetto.

Altro materiale di riferimento

- Articolo: [Formatting text for localized Flash projects](#) (Adobe.com)

Formato di file XML per il testo multilingue

[Torna all'inizio](#)

Quando utilizzate testo in più lingue in Flash Professional, questo viene memorizzato in file XML.

Informazioni sul formato file XML

Il file XML esportato è in formato UTF-8 ed è conforme allo standard XLIFF 1.0 (XML Localization Interchange File Format). Definisce la specifica di un formato di scambio di localizzazione estensibile che consente a qualsiasi fornitore di software di produrre un unico formato di scambio che può essere consegnato e compreso da qualsiasi fornitore di servizi di localizzazione. Per ulteriori informazioni su XLIFF, vedete www.oasis-open.org/committees/xliff/.

Esempi di XLIFF

Se nel pannello Stringhe viene immesso uno qualsiasi dei caratteri seguenti, esso viene sostituito dall'appropriato riferimento di entità quando viene scritto nei file XML:

Carattere	Sostituito da
&	&

'	'
"	"
<	<
>	>

Esempi di file XML esportati

I seguenti esempi mostrano come viene visualizzato un file XML generato dal pannello Stringhe nella lingua di origine (in questo esempio l'inglese) e in un'altra lingua (in questo esempio il francese).

Esempio della versione di origine in inglese:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.flc" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>welcome to our web site!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>see you soon!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Esempio della versione di origine in francese:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.flc" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>A bientôt!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Tradurre il testo nel pannello Stringhe o in un file XML

Al momento dell'invio dei file ai traduttori, dovete includere non solo il file FLA ma anche le cartelle per i file XML e il file XML per ogni lingua.

Per tradurre il file FLA nelle lingue selezionate, i traduttori possono lavorare direttamente nelle colonne della lingua nel pannello Stringhe oppure nei file XML per ogni lingua. Se traducete direttamente nel file XML, dovete importare il file XML nel pannello Stringhe oppure salvarlo nella directory predefinita per la lingua.

Tradurre il testo nel pannello Stringhe

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe.
2. Per ogni lingua da tradurre, selezionate la colonna della lingua appropriata, quindi digitate il testo tradotto corrispondente, che dovrà essere associato a ogni ID di stringa.
3. Per visualizzare il testo sullo stage nella lingua selezionata, scegliete la lingua nel campo Lingua stage.
4. Al termine, salvate, pubblicate o provate il file.

Tutti i file XML per tutte le lingue vengono sovrascritti con le informazioni nel pannello Stringhe.

Nota: se desiderate conservare la traduzione in un file XML, salvatela in una cartella diversa.

Tradurre il testo in un file XML

1. Mediante un editor per file XML o un software per la traduzione, aprite la cartella per la lingua desiderata, quindi il file XML relativo a tale lingua. Il file XML viene compilato con gli ID per ciascuna stringa di testo.
2. Immettete la stringa di testo per la lingua accanto all'ID.
3. Se necessario, importare il file XML tradotto nel pannello Stringhe.

Importare un file XML nel pannello Stringhe

Dopo aver modificato un file XML, se lo si posiziona nella cartella specificata nel pannello Stringhe per la lingua, il file XML viene caricato nel documento Flash Professional (file FLA) quando viene aperto.

Indipendentemente dalla posizione in cui si trovava il file XML importato, quando salvate, provate o pubblicate il file FLA, nella cartella indicata per la pubblicazione dei file SWF vengono creati una cartella per ciascuna lingua nel pannello Stringhe e un file XML per ciascuna lingua. Se non viene indicato alcun percorso di pubblicazione, la cartella e i file vengono salvati nella cartella in cui si trova il file FLA. Tutti i file XML generati dal pannello Stringhe vengono compilati con le informazioni del pannello Stringhe.

In alternativa, importate un file XML nel pannello Stringhe da un'altra posizione. Dopo averlo importato, quando salvate, provate o pubblicate il file, viene sovrascritto il file XML contenuto nella cartella specificata per la lingua. Non è possibile importare un file XML per una lingua a meno che tale lingua non sia stata già selezionata come lingua disponibile nel pannello Stringhe. Potete anche aggiungere una lingua e importare un file XML con la traduzione per tale lingua.

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Stringhe e fate clic su Importa XML.
2. Nel menu Lingua del file, scegliete la lingua del file XML che state importando, quindi fate clic su OK.
3. Accedete alla cartella e al file XML da importare.

Le informazioni XML vengono caricate nella colonna del pannello Stringhe per la lingua selezionata al punto 2.

Nota: selezionate la stessa lingua nei punti 2 e 3, altrimenti può succedere, ad esempio, di importare un file XML in francese nella colonna per il tedesco.

Testo in più lingue e ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Potete controllare testo in più lingue e importare file XML in più lingue con ActionScript®.

Usare ActionScript per caricare file esterni

Per caricare dati XML esistenti o utilizzare un diverso formato per il file XML, utilizzate l'azione loadVariables, l'azione getURL, l'oggetto LoadVars o l'oggetto XML per creare un documento contenente testo multilingue posizionando il testo in un file di testo o XML esterno e caricando il file nel clip filmato in fase di runtime.

Salvate il file esterno in formato UTF-8 (consigliato), UTF-16 BE oppure UTF-16 LE, utilizzando un'applicazione che supporta il formato. Se state utilizzando il formato UTF-16 BE o UTF-16 LE, il file deve iniziare con un BOM per identificare il formato di codifica in Flash Player. La tabella seguente indica i BOM da includere per identificare la codifica:

Nota: la maggior parte degli editor di testo in grado di salvare i file in UTF-16 BE o LE aggiunge automaticamente i BOM ai file.

Formato UTF	Primo byte	Secondo byte
UTF-16BE	0xFE	0xFF
UTF-16LE	0xFF	0xFE

Nota: se il file esterno è un file XML, non è possibile utilizzare un tag di codifica XML per cambiare la codifica del file. Salvate il file in un formato Unicode supportato.

1. Nell'applicazione di creazione Flash Professional, create un campo di testo dinamico o di input per visualizzare il testo nel documento.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, con il campo di testo selezionato, assegnate un nome di istanza al campo di testo.
3. Esternamente a Flash, create un file di testo o XML che definisca il valore per la variabile del campo di testo.
4. Salvate il file XML nel formato UTF-8 (consigliato), UTF-16 BE oppure UTF-16 LE.
5. Utilizzate una delle seguenti procedure di ActionScript per fare riferimento al file esterno e caricarlo nel campo di testo di input o dinamico:
 - Utilizzate l'azione loadVariables per caricare un file esterno.
 - Utilizzate l'azione getURL per caricare un file esterno da un URL specificato.
 - Usate l'oggetto LoadVars (un oggetto client-server predefinito) per caricare un file di testo esterno da un URL specificato.
 - Utilizzate l'oggetto XML (un oggetto client-server predefinito) per caricare un file XML esterno da un URL specificato. Per ulteriori informazioni, vedete la [Guida di riferimento di Adobe ActionScript per la piattaforma Adobe Flash](#).

Creare documenti in più lingue mediante l'azione #include

Potete creare un documento che contiene più lingue utilizzando l'azione #include.

Per salvare il file di testo nel formato UTF-8, utilizzate un'applicazione che supporta la codifica UTF-8, ad esempio Dreamweaver.

Affinché lo strumento di creazione di codice di Flash Professional possa identificare il file come Unicode, includete l'intestazione seguente come prima riga del file:

```
//! -- UTF8
```

Nota: inserite uno spazio dopo il secondo trattino (-).

Per impostazione predefinita, l'applicazione per la creazione di codice di Flash Professional presuppone che i file esterni che utilizzano l'azione #include siano codificati nella tabella codici tradizionale del sistema operativo su cui è in esecuzione lo strumento di creazione. L'utilizzo dell'intestazione //! -- UTF8 in un file indica allo strumento di creazione che il file esterno è codificato come UTF-8.

1. Nello strumento di creazione Flash Professional, create un campo di testo dinamico o di input per visualizzare il testo nel documento.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, con il campo di testo selezionato, assegnate un nome di istanza al campo di testo.
3. Esternamente a Flash, create un file di testo che definisca il valore per la variabile del campo di testo. Aggiungete l'intestazione //! -- UTF8 all'inizio del file.
4. Salvate il file di testo nel formato UTF-8.
5. Per includere il file esterno nel campo di testo di input o dinamico, utilizzate la direttiva #include. Per maggiori informazioni, vedete la direttiva #include nella [Guida di riferimento di ActionScript](#).

Creazione di documenti in più lingue mediante le variabili di testo

È possibile includere contenuto codificato con Unicode nelle variabili di testo mediante la sintassi \uXXXX, dove XXXX è il punto di codifica esadecimale a quattro cifre, detto anche carattere di escape, per il carattere Unicode. Lo strumento di creazione di codici di Flash Professional supporta i caratteri di escape Unicode fino a \uFFFF. Per trovare i punti di codifica per i caratteri Unicode, vedete lo standard Unicode all'indirizzo www.Unicode.org.

Potete utilizzare i caratteri di escape Unicode solo nelle variabili dei campi di testo. Non è possibile includere caratteri di escape Unicode in file di testo o XML esterni; Flash Player 6 non riconosce i caratteri di escape Unicode nei file esterni.

Ad esempio, per impostare un campo di testo dinamico, con il nome di istanza myTextVar, che contenga caratteri giapponesi, coreani, cinesi, inglesi, ebraici e greci e il segno dell'euro, potete immettere la seguente stringa:

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

Quando riproducete il file SWF, nel campo di testo viene visualizzato il testo seguente:

か 韓 漢 hello €

Per ottenere risultati ottimali, durante la creazione di un campo di testo contenente più lingue, assicuratevi di utilizzare un carattere che includa tutti i glifi necessari per il testo.

Uso del componente XMLConnector per connettersi a file XML esterni

Utilizzate il componente XMLConnector versione 2 per connettervi a un documento XML esterno in modo da stabilire l'associazione con le proprietà del documento. Il suo scopo è di leggere o scrivere documenti XML utilizzando operazioni HTTP GET, POST oppure entrambe. Agisce da connettore tra altri componenti e documenti esterni XML. Il componente XMLConnector comunica con i componenti dell'applicazione utilizzando le funzioni di associazione dei dati disponibili nell'ambiente di creazione di Flash o il codice ActionScript. Per maggiori informazioni, vedete il componente XML Connector nella [Guida di riferimento dei componenti ActionScript](#).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#)



Testo TLF (Text Layout Framework)

Informazioni sul testo TLF

Operazioni con gli stili di carattere

Operazioni con gli stili di paragrafo

Proprietà Contenitore e Flusso

Testo asiatico e da destra a sinistra

A partire da Flash Professional CS5, è possibile aggiungere testo a un file FLA utilizzando un nuovo motore di testo chiamato Text Layout Framework (TLF). TLF supporta un'ampia gamma di funzioni di layout del testo e di attributi di formattazione. Il testo TLF consente un maggiore controllo sul testo rispetto al motore di testo precedente, che ora viene chiamato Testo classico.

Rispetto al testo classico, il testo TLF fornisce i seguenti miglioramenti:

- Composizione tipografica con qualità di stampa.
- Stili di carattere aggiuntivi, tra cui interlinea, legature, colore di evidenziazione, sottolineatura, testo barrato, maiuscole/minuscole, tipo di cifre e molto altro.
- Stili di paragrafo aggiuntivi, tra cui il supporto multi-colonna con larghezza del margine centrale, opzioni di giustificazione dell'ultima riga, margini, rientri, spaziatura dei paragrafi e valori di spaziatura dei contenitori.
- Controllo degli attributi del testo asiatico, tra cui Tate Chu Yoko, Mojikumi, Tipo Kinsoku Shori e modello di interlinea.
- Potete applicare attributi come la rotazione 3D, gli effetti di colore e i metodi di fusione al testo TLF senza inserirlo in un simbolo di clip filmato.
- Il testo può scorrere tra più contenitori di testo, che in questo caso si definiscono *concatenati* o *collegati*.
- La possibilità di creare testo con direzione da destra a sinistra per l'arabo e l'ebraico.
- Supporto per il testo bidirezionale, con la possibilità di inserire elementi di testo da sinistra a destra in un testo con direzione da destra a sinistra. Questa opzione è importante, ad esempio, quando occorre incorporare parole inglesi oppure numeri arabi in un testo scritto in arabo o in ebraico.

Informazioni sul testo TLF

[Torna all'inizio](#)

Prima di iniziare

Quando create un testo, è importante comprendere le seguenti nozioni fondamentali relative all'uso del testo in Flash:

- Il testo TLF è il tipo di testo predefinito in Flash Professional CS5. In Flash Pro CS5.5, il valore predefinito è [Testo classico](#).
- I contenitori di testo TLF possono essere di due tipi: testo punto e testo area. Le dimensioni di un contenitore di testo punto dipendono esclusivamente dal testo che contiene, mentre quelle di un contenitore di testo area sono indipendenti dalla quantità di testo. Il tipo predefinito è il testo punto. Per cambiare il tipo di un contenitore da testo punto a testo area, ridimensionatelo con lo strumento Selezione o fate doppio clic sul circoletto nell'angolo inferiore destro del rettangolo di delimitazione del contenitore.
- Il testo TLF richiede che nelle impostazioni di pubblicazione del file FLA siano specificati ActionScript 3.0 e Flash Player 10 o successivo. Per ulteriori informazioni, vedete Impostazioni di pubblicazione (CS5).
- Quando usate il testo TLF, la finestra di ispezione Proprietà ha tre modalità di visualizzazione, a seconda del tipo di testo selezionato:
 - Modalità strumento Testo; quando è stato selezionato lo strumento Testo nel pannello Strumenti e nessun testo è selezionato nel documento Flash.
 - Modalità oggetto di testo; quando un intero blocco di testo è selezionato sullo stage.
 - Modalità modifica testo; quando è in corso la modifica di un blocco di testo.
- Potete creare tre tipi di blocco di testo con il testo TLF, a seconda di come volete che si comporti il testo in fase runtime:
 - Sola lettura: una volta pubblicato in un file SWF, il testo non può essere selezionato o modificato.
 - Selezionabile: una volta pubblicato in un file SWF, il testo è selezionabile e può essere copiato negli Appunti, ma non modificabile. È l'impostazione predefinita per il testo TLF.
 - Modificabile: una volta pubblicato in un file SWF, il testo è sia selezionabile che modificabile.
- A differenza del testo classico, il testo TLF non supporta i font PostScript Type 1, bensì solo i font OpenType e TrueType. Quando lavorate

con il testo TLF, i font PostScript non sono disponibili nei menu Testo > Carattere. Tenete presente che se applicate un font PostScript Type 1 a un oggetto di testo TLF utilizzando uno degli altri menu dei caratteri Flash lo sostituisce con il font dispositivo _sans. Quando invece usate il testo classico, tutti i font PostScript installati sono disponibili nei menu dei caratteri.

- Il testo TLF richiede che una libreria ActionScript specifica sia disponibile a Flash Player in fase di runtime. Se questa libreria non è già presente sul computer di riproduzione, Flash Player la scarica automaticamente. Per ulteriori informazioni sulla libreria, vedete Pubblicazione di file SWF con testo TLF.
- Il testo TLF non può essere utilizzato come una maschera di livello in fase di authoring. Per realizzare una maschera con testo, create la maschera con ActionScript 3.0 oppure utilizzate il testo classico per la maschera. Vedete [Mascheratura degli oggetti di visualizzazione](#) nella Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.
- Le impostazioni di anti-aliasing per il testo TLF non vengono riprodotte sullo stage finché il file Flash non viene esportato in formato SWF. Per vedere l'effetto delle impostazioni di anti-aliasing, utilizzate il comando Controllo > Prova filmato > Prova oppure il comando File > Pubblica.
- per usare i CSS, utilizzate ActionScript per applicare un foglio di stile. Per ulteriori informazioni, vedete [Applicazione dei fogli di stile CSS](#) nella Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.
- TLF dispone di numerose API ActionScript API per la creazione e manipolazione di flussi di testo in fase di runtime. Queste API rendono disponibili ulteriori funzioni quali decorazione del testo, immagini in linea, lettura di linguaggi HTML e TLFMarkup e altre funzioni utili per la creazione di contenuto dinamico.

Esercitazioni e video

- Video: [TLF in Flash Professional CS5.5](#) (4:33, Adobe TV)
- Video: [CSS stylesheets with TLF text](#) (8:12, Adobe TV)

Conversione tra testo classico e testo TLF

Quando convertite un oggetto di testo da un motore di testo all'altro, Flash mantiene quasi tutta la formattazione. Tuttavia, poiché i due motori di testo presentano funzionalità differenti, alcuni attributi di formattazione potrebbero risultare leggermente diversi, ad esempio la spaziatura tra le lettere e l'interlinea. Esaminate attentamente il testo e riapplicate le eventuali impostazioni che sono state modificate o perse.

Se dovete convertire un testo da classico a TLF, cercate di farlo una sola volta anziché passare da un motore di testo all'altro più volte. Lo stesso vale per la conversione da testo TLF a classico.

Quando convertite un testo da TLF a classico, Flash converte i tipi di testo in base alle seguenti modalità:

- TLF Sola lettura > Classico statico
- TLF Selezionabile > Classico statico
- TLF Modificabile > Classico di input

Pubblicazione di file SWF con testo TLF

Per funzionare correttamente, tutti gli oggetti di testo TLF fanno ricorso a una specifica libreria ActionScript TLF, chiamata anche RSL (Runtime Shared Library, libreria condivisa in runtime). Poiché la libreria è distinta dal file SWF pubblicato, le dimensioni del file SWF vengono ridotte. Durante la fase di creazione, la libreria è fornita da Flash Professional. In fase di runtime, dopo che il file SWF pubblicato è stato caricato su un server web, la libreria viene resa disponibile nei modi seguenti:

1. Sul computer locale. Flash Player cerca una copia della libreria sul computer locale in cui il file viene riprodotto. Se il file SWF non è il primo file a fare uso del testo TLF su quel computer, una copia locale della libreria sarà già presente nella cache di Flash Player. Quando il testo TLF sarà stato in circolazione su Internet per un po' di tempo, la maggior parte dei computer degli utenti finali disporrà di una copia locale del file della libreria. Gli utenti finali di Flash Player possono tuttavia disabilitare questa funzione nel computer locale.
2. Su Adobe.com. In mancanza di una copia locale, Flash Player interroga i server di Adobe per richiedere una copia della libreria. La libreria deve essere scaricata una sola volta per computer. In seguito, tutti i file SWF riprodotti su quel computer utilizzeranno la copia della libreria precedentemente scaricata.
3. Sul server Web. Se i server di Adobe non sono disponibili per qualsiasi motivo, Flash Player cerca la libreria nella directory del server Web in cui si trova il file SWF. Per fornire un'ulteriore garanzia di disponibilità, caricate manualmente il file della libreria sul server Web insieme al file SWF. Potete anche specificare un percorso alternativo per la libreria sul server, per consentire che più SWF in diversi percorsi facciano riferimento a una singola istanza della libreria. Maggiori informazioni sul file delle risorse sono riportate di seguito.

Quando pubblicate un file SWF che utilizza il testo TLF, Flash Professional crea un ulteriore file denominato `textLayout_X.X.X.XXX.swz` (le X saranno sostituite dal numero di versione) nella stessa posizione del vostro file SWF. Facoltativamente, potete scegliere di caricare questo file sul vostro server Web insieme al file SWF, così da avere una soluzione pronta nel caso improbabile che i server Adobe non siano disponibili per qualche motivo.

Potete anche fare in modo che Flash Player non debba scaricare separatamente le risorse TLF compilando le risorse nel file SWF (mediante le impostazioni ActionScript del file FLA). Tenete tuttavia presente che queste risorse aumentano significativamente le dimensioni del file SWF pubblicato e dovranno essere incluse solo quando le prestazioni di scaricamento non costituiscono un problema. Questa funzione può essere utile anche quando i server Adobe non sono disponibili, ad esempio quando distribuite file SWF su una rete chiusa o privata che potrebbe limitare

l'accesso agli URL esterni.

Per compilare le risorse ActionScript TLF nei file SWF pubblicati:

1. Scegliete File > Impostazioni pubblicazione.
2. Fate clic sulla scheda Flash.
3. Fate clic sul pulsante Impostazioni accanto al menu Script.
4. Fate clic sulla scheda Percorso libreria.
5. Selezionate Unito nel codice dal menu Concatenamento predefinito.

Di seguito sono riportate alcune raccomandazioni per la gestione della libreria TLF per scenari di implementazione differenti.

- File SWF basato su Web: usate il comportamento predefinito, consentendo cioè a Flash Player di scaricare la libreria RSL se necessario.
- File SWF basato su AIR: compilate la libreria RSL nel file SWF. In questo modo, la funzionalità di testo dell'applicazione AIR non sarà compromessa durante le attività offline.
- SWF basato su iPhone: si sconsiglia di utilizzare il testo TLF sull'iPhone per motivi legati alle prestazioni. Se comunque scegliete di farlo, compilate il codice TLF nel file SWF perché l'iPhone non è in grado di caricare le librerie RSL.

Nota: per ulteriori informazioni su come funziona la cache di Flash Player, vedete [Improving Flex application performance using the Flash Player cache](#). L'articolo è riferito a Flash Builder, ma tutte le informazioni sulla cache di Flash Player valgono anche per Flash Professional.

Quando le risorse ActionScript TLF non sono incorporate o non sono disponibili nel computer locale utilizzato per la riproduzione, può determinarsi un lieve ritardo nella riproduzione del file SWF, dovuto al fatto che Flash Player deve scaricare le risorse. Potete scegliere il tipo di precaricatore SWF che Flash Player visualizza mentre le risorse vengono scaricate. Per scegliere il precaricatore, impostate l'opzione Metodo precaricatore nelle impostazioni ActionScript 3.0.

Per impostare il metodo precaricatore:

1. Scegliete File > Impostazioni pubblicazione.
 2. Nella scheda Flash, fate clic sul pulsante Impostazioni accanto a ActionScript 3.0.
 3. Nella finestra di dialogo Impostazioni avanzate ActionScript 3.0, selezionate un metodo dal menu Metodo precaricatore. I metodi disponibili sono:
 - SWF precaricatore: questa è l'impostazione predefinita. Flash incorpora un piccolo file SWF precaricatore nel file SWF pubblicato. Questo precaricatore visualizza una barra di avanzamento durante il caricamento delle risorse.
 - Ciclo precaricatore personalizzato: usate questa impostazione se volete utilizzare un vostro precaricatore SWF personalizzato.
- L'impostazione Metodo precaricatore è disponibile solo se l'opzione Concatenamento predefinito è impostata su Libreria condivisa in runtime (RSL).

Esercitazioni e video

- Esercitazione: [Using a Custom Preloader Loop With TLF Text](#) - Jeff Kameron, Adobe
- Nota tecnica: [Loading child SWFs with TLF content generates reference errors](#)
- Guida pratica [How Do I Correct This Runtime Library Error?](#)

Riduzione delle dimensioni del file SWF con testo TLF (solo CS5.5)

La maggior parte del testo TLF richiede la compilazione di una specifica libreria ActionScript nel file SWF. Questa libreria aumenta le dimensioni del file di circa 20 KB.

Se avete l'esigenza di mantenere al minimo le dimensioni del file, potete impedire che la libreria ActionScript venga inclusa, limitando l'uso del testo TLF nei modi seguenti:

- Utilizzate solo tipi di testo TLF selezionabile o sola lettura.
- Non assegnate un nome di istanza alle istanze di testo TLF nel pannello Proprietà. Ciò significa che il testo non può essere manipolato con ActionScript.

Anche con queste limitazioni, potete comunque utilizzare le funzioni di layout del testo TLF.

Operazioni con gli stili di carattere

[Torna all'inizio](#)

Gli stili di carattere sono attributi applicabili a un singolo carattere oppure a una serie di caratteri, anziché a interi paragrafi o contenitori di testo. Per impostare gli stili di carattere, utilizzate le sezioni Carattere e Impostazioni avanzate carattere della finestra di ispezione Proprietà testo.

La sezione Carattere della finestra di ispezione Proprietà testo include le seguenti proprietà del testo:

Famiglia Il nome del font. (Il testo TLF supporta solo i font OpenType e TrueType.)

Stile Regular, Bold o Italic. Gli stili Corsivo simulato e Grassetto simulato non sono disponibili per gli oggetti di testo TLF. Alcuni font possono anche includere altri stili, quali Nero, Grassetto corsivo, ecc.

Dimensione La dimensione dei caratteri, in pixel.

Interlinea Lo spazio verticale tra le righe di testo. Per impostazione predefinita, l'interlinea viene espressa sotto forma di percentuale, ma può anche essere espressa in punti.

Colore Il colore del testo.

Tracking La quantità di spazio tra i caratteri selezionati.

Evidenzia Il colore di evidenziazione.

Crenatura La crenatura consente di aggiungere o sottrarre spazio tra coppie di caratteri specifiche. Il testo TLF applica automaticamente la crenatura ai caratteri utilizzando le informazioni di crenatura incorporate nella maggior parte dei font.

Quando le opzioni per il testo asiatico sono disattivate, viene visualizzata la casella di controllo Crenatura automatica. Se l'opzione di crenatura automatica è attivata, Flash usa le informazioni di crenatura incorporate nel font. Se invece è disattivata, le informazioni di crenatura del font vengono ignorate e non viene applicata alcuna crenatura.

Se le opzioni per il testo asiatico sono attivate, la crenatura può avere i valori seguenti:

- Automatico: per i caratteri latini vengono utilizzate le informazioni di crenatura incorporate nel font. Per i caratteri asiatici, la crenatura viene applicata solo ai caratteri per i quali sono incorporate le informazioni di crenatura. I caratteri asiatici sprovvisti di informazioni di crenatura sono Kanji, Hiragana e Katakana.
- Attivato: la crenatura è sempre attivata.
- Disattivato: la crenatura è sempre disattivata.

Antialiasing Sono disponibili tre modalità di antialiasing:

- Usa caratteri dispositivo: specifica che il file SWF utilizza i caratteri installati nel computer locale per visualizzare i caratteri. Solitamente, i caratteri dispositivo risultano più leggibili con la maggior parte delle dimensioni. Questa opzione non aumenta le dimensioni del file SWF, ma costringe l'utente a utilizzare soltanto i caratteri installati nel computer per la visualizzazione. Quando utilizzate i caratteri dispositivo, scegliete solo le famiglie di caratteri più comunemente installate.
- Leggibilità: migliora la leggibilità dei caratteri, in particolare per le dimensioni più piccole. Per utilizzare questa opzione per un determinato blocco di testo, incorporate il carattere utilizzato dall'oggetto di testo. Per le istruzioni da seguire, vedete [Incorporare i caratteri per assicurare un aspetto uniforme del testo](#). Non usate questa opzione se prevedete di animare il testo; utilizzate invece l'opzione Animazione.
- Animazione: crea un'animazione più fluida ignorando le impostazioni di allineamento e crenatura. Per utilizzare questa opzione per un determinato blocco di testo, incorporate il carattere utilizzato dal blocco di testo. Per le istruzioni da seguire, vedete [Incorporare i caratteri per assicurare un aspetto uniforme del testo](#). Per ottenere una buona leggibilità, utilizzate una dimensione di 10 punti o maggiore quando si specifica questa opzione.

Rotazione Consente di ruotare singoli caratteri. L'impostazione di questa proprietà per i caratteri che non contengono informazioni sul layout verticale può generare risultati indesiderati.

La rotazione può assumere uno dei seguenti valori:

- 0° - Impedisce di applicare la rotazione a qualsiasi carattere.
- 270° - Il caso più frequente di applicazione della rotazione di 270° è quello del testo Roman con orientamento Verticale. Se utilizzata con il testo di altre lingue, ad esempio il vietnamita o il thai, questa impostazione può produrre risultati indesiderati.
- Automatico - Specifica una rotazione in senso antiorario di 90 gradi solo per i caratteri a larghezza intera ed estesi, secondo quanto determinato dalle proprietà Unicode del carattere. Questo valore viene utilizzato di solito per il testo asiatico per ruotare solo i caratteri che richiedono una rotazione. Questa rotazione viene applicata solo al testo verticale per ripristinare l'orientamento verticale dei caratteri a larghezza intera ed estesi, senza incidere su altri caratteri.

Sottolineato Applica una sottolineatura orizzontale ai caratteri.

Barrato Applica una riga orizzontale al centro dei caratteri.

Apice Sposta i caratteri leggermente al di sopra della normale linea di digitazione del testo e ne riduce la dimensione. L'apice può essere applicato anche utilizzando il menu Spostamento linea di base nella sezione Impostazioni avanzate carattere della finestra di ispezione Proprietà testo TLF.

Pedice Sposta i caratteri leggermente al di sotto della normale linea di digitazione del testo e ne riduce la dimensione. Il pedice può essere applicato anche utilizzando il menu Spostamento linea di base nella sezione Impostazioni avanzate carattere della finestra di ispezione Proprietà testo TLF.

La sezione Impostazioni avanzate carattere contiene le proprietà seguenti:

Collegamento Utilizzate questo campo per creare un collegamento ipertestuale di testo. Immettete l'URL da caricare quando viene fatto clic sui caratteri nel file SWF in fase di runtime.

Destinazione Opzione utilizzata con la proprietà Collegamento per specificare la finestra in cui viene caricato l'URL. L'opzione Destinazione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- `_self` - Specifica il frame corrente nella finestra corrente.
- `_blank` - Specifica una nuova finestra.

- `_parent` - Indica l'elemento principale del frame corrente.
- `_top` - Indica il frame di primo livello nella finestra corrente.
- Personalizzata - Potete inserire qualsiasi valore stringa personalizzato nel campo Destinazione. Potreste decidere di optare per questa soluzione quando conoscete il nome personalizzato di una finestra del browser o di un frame che sarà già aperto durante la riproduzione del file SWF.

Maiuscole/minuscole Permette di specificare come vengono utilizzati i caratteri maiuscoli e minuscoli. L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- Valore predefinito: usa l'impostazione maiuscolo/minuscolo predefinita di ciascun carattere.
- Maiuscole: specifica che tutti i caratteri usano glifi in maiuscolo.
- Minuscole: specifica che tutti i caratteri usano glifi in minuscolo.
- Da maiuscolo a maiuscoletto: specifica che tutti i caratteri maiuscoli usano glifi in maiuscoletto. Questa opzione richiede che il font selezionato contenga i glifi del maiuscoletto. Nei font Adobe Pro solitamente questi glifi sono definiti.
- Da minuscolo a maiuscoletto: specifica che tutti i caratteri minuscoli usano glifi in maiuscoletto. Questa opzione richiede che il font selezionato contenga i glifi del maiuscoletto. Nei font Adobe Pro solitamente questi glifi sono definiti.

Nei testi in ebraico, persiano e arabo non viene fatta distinzione tra maiuscolo e minuscolo, quindi questa impostazione non ha rilevanza.

Tipo di cifre Permette di specificare quale stile numerico applicare quando si usano font OpenType che offrono sia cifre con allineamento che "vecchio stile". L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- Valore predefinito: specifica il tipo di cifre predefinito. I risultati dipendono dal font; i caratteri utilizzano le impostazioni specificate dal designer del font senza alcuna caratteristica applicata.
- Allineamento: questa impostazione applica alle cifre l'altezza delle lettere maiuscole e di solito ha una spaziatura fissa per ottenere l'allineamento verticale nei grafici.
- Vecchio stile: per "vecchio stile" delle cifre si intende un aspetto classico, convenzionale. Questa opzione è disponibile solo per determinate famiglie di caratteri, talvolta nei normali caratteri numerici di un font ma più spesso in un font supplementare o specializzato. Le cifre presentano una spaziatura proporzionale, senza lo spazio bianco tipico delle cifre allineate "monospace" (specialmente intorno al numero uno). Le cifre vecchio stile vengono usate prevalentemente all'interno di un testo. A differenza delle cifre con allineamento, si integrano bene con gli altri caratteri senza "disturbare" l'allineamento visivo del corpo del testo. Inoltre, danno buoni risultati nei titoli in quanto più "discrete" delle cifre con allineamento. Molti designer tipografici le preferiscono per la maggior parte delle applicazioni, tranne che nei grafici e nelle tabelle.

Larghezza cifre Permette di specificare se utilizzare i caratteri numerici proporzionali o tabulari quando si usano font OpenType che includono sia cifre con allineamento che vecchio stile. L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- Valore predefinito: specifica la larghezza predefinita per le cifre. I risultati dipendono dal font; i caratteri utilizzano le impostazioni specificate dal designer del font senza alcuna caratteristica applicata.
- Proporzionale: specifica le cifre proporzionali. Le famiglie di caratteri destinate alla visualizzazione solitamente contengono cifre proporzionali. Le larghezze totali dei caratteri di queste cifre sono basate sulla larghezza della cifra vera e propria più una piccola quantità di spazio bianco circostante. Ad esempio, un 8 occupa una larghezza maggiore rispetto a un 1. Le cifre proporzionali possono essere con allineamento o vecchio stile. Le cifre proporzionali non si allineano verticalmente e non sono adatte per l'uso nelle tabelle, nei grafici o in altre colonne verticali.
- Tabulare: specifica le cifre tabulari. Le cifre tabulari sono caratteri numerici che hanno tutti la stessa larghezza totale. La larghezza del carattere corrisponde alla larghezza del numero vero e proprio più lo spazio bianco sui due lati. La spaziatura tabulare (quella dei caratteri definiti "monospace") consente l'allineamento verticale dei numeri nelle tabelle, nelle relazioni finanziarie e in altri documenti che contengono numeri disposti su colonne. Le cifre tabulari sono generalmente allineate, ovvero sono disposte sulla linea di base e hanno la stessa altezza delle lettere maiuscole.

Linea di base dominante Questa opzione è disponibile solo se l'impostazione Mostra opzioni per testo asiatico è attivata nel menu del pannello della finestra di ispezione Proprietà del testo. Specifica la linea di base dominante (principale) del testo che avete selezionato esplicitamente (a differenza dell'opzione Base interlinea, che determina l'allineamento della linea di base per un intero paragrafo). L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- Automatico: l'impostazione viene effettuata in base all'impostazione internazionale selezionata. Questa è l'impostazione predefinita.
- Roman: per il testo, questo valore è determinato dal font e dalla dimensione in punti del testo. Per gli elementi grafici, viene utilizzato il limite inferiore dell'immagine.
- Ascendente: specifica una linea di base ascendente. Per il testo, questo valore è determinato dal font e dalla dimensione in punti del testo. Per gli elementi grafici, viene utilizzato il superiore inferiore dell'immagine.
- Discendente: specifica una linea di base discendente. Per il testo, questo valore è determinato dal font e dalla dimensione in punti del testo. Per gli elementi grafici, viene utilizzato il limite inferiore dell'immagine.
- Ideografica superiore: allinea i caratteri piccoli di una riga alla posizione specificata per la casella em del carattere più grande.

- Ideografica centrale: allinea i caratteri piccoli di una riga alla posizione specificata per la casella em del carattere più grande.
- Ideografica inferiore: allinea i caratteri piccoli di una riga alla posizione specificata per la casella em del carattere più grande.

Allineamento linea di base Questa opzione è disponibile solo se l'impostazione Mostra opzioni per testo asiatico è attivata nel menu del pannello della finestra di ispezione Proprietà del testo. Consente di specificare una linea di base differente per il testo o un'immagine grafica all'interno di un paragrafo. Ad esempio, se inserite un'icona in una riga di testo, potete specificare un allineamento utilizzando il limite superiore o inferiore dell'immagine rispetto alla linea di base del testo.

- Usa dominante: specifica che per l'allineamento alla linea di base viene utilizzata l'impostazione Linea di base dominante.
- Roman: per il testo, questo valore è determinato dal font e dalla dimensione in punti del testo. Per gli elementi grafici, viene utilizzato il limite inferiore dell'immagine.
- Ascendente: specifica una linea di base ascendente. Per il testo, questo valore è determinato dal font e dalla dimensione in punti del testo. Per gli elementi grafici, viene utilizzato il superiore inferiore dell'immagine.
- Discendente: specifica una linea di base discendente. Per il testo, questo valore è determinato dal font e dalla dimensione in punti del testo. Per gli elementi grafici, viene utilizzato il limite inferiore dell'immagine.
- Ideografica superiore: allinea i caratteri piccoli di una riga alla posizione specificata per la casella em del carattere più grande.
- Ideografica centrale: allinea i caratteri piccoli di una riga alla posizione specificata per la casella em del carattere più grande.
- Ideografica inferiore: allinea i caratteri piccoli di una riga alla posizione specificata per la casella em del carattere più grande. Questa è l'impostazione predefinita.

Legature Le legature sono caratteri tipografici sostitutivi, disponibili in alcuni font, corrispondenti a particolari coppie di lettere, ad esempio "fi" e "fl". Solitamente le legature sostituiscono due caratteri consecutivi che hanno degli elementi in comune. Fanno parte di una classe di glifi più generale (detti "forme contestuali") per i quali la forma specifica di una lettera dipende dal contesto, ovvero dalle lettere circostanti oppure dalla prossimità alla fine di una riga. Tenete presente che le legature non hanno alcun effetto nei sistemi di scrittura in cui le legature o i collegamenti tra le lettere sono la norma e non dipendono dal font utilizzato. Rientrano in questa categoria i sistemi di scrittura persiano-arabico, Devanagari e alcuni altri.

L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

A. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 B. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 C. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 D. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 E. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO

A. Nessuna legatura applicata B. Legature minime C. Legature comuni D. Legature non comuni E. Legature esotiche

off offi sfe
off offi sfe

Font basato sul sistema di scrittura con legature minime (prima riga) e legature comuni (seconda riga)

- Minimo: legature minime.
- Comune: legature comuni o "standard". Questa è l'impostazione predefinita.

- Non comuni: legature non comuni o "discrezionali".
- Particolare: legature "esotiche" o "storiche". Sono presenti solo in alcune famiglie di font specifiche.

Interruzione Questa opzione viene utilizzata per impedire che determinate parole specifiche vengano suddivise in sillabe alla fine di una riga, ad esempio i nomi propri o le parole che, se sillabate, potrebbero essere lette in un modo non corretto. L'impostazione Interruzione viene anche utilizzata per tenere insieme determinate serie di caratteri o gruppi di parole, ad esempio una serie di iniziali o una coppia nome/cognome.

L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- Automatico: le opportunità di interruzione di riga si basano sulle proprietà dei caratteri Unicode presenti nel font. Questa è l'impostazione predefinita.
- Tutto: tutti i caratteri nella selezione sono considerati come opportunità di interruzione di riga obbligatorie.
- Qualunque: tutti i caratteri nella selezione sono considerati come un'opportunità di interruzione di riga.
- Nessuna interruzione: nessun carattere nella selezione viene considerato come opportunità di interruzione di riga.

Spostamento linea di base Questa opzione consente di impostare lo spostamento della linea di base in percentuale o in pixel. I valori positivi spostano la linea di base del carattere sotto quella del resto della riga, mentre i valori negativi la spostano sopra. Questo menu permette di applicare anche l'attributo Apice o Pedice. Il valore predefinito è 0. L'intervallo dei valori impostabili è +/- 720 punti oppure un valore percentuale.

Impostazione internazionale Come proprietà dei caratteri, l'impostazione internazionale selezionata influisce sulla forma dei glifi tramite le caratteristiche OpenType del font. Ad esempio, lingue come il turco non prevedono legature quali fi e ff e la versione maiuscola di 'i' in turco è una i maiuscola con un punto e non 'I'.

Una proprietà separata Impostazione internazionale a livello di flusso è disponibile nella sezione Contenitore e flusso della finestra di ispezione Proprietà del testo TLF. Tutti i caratteri ereditano la proprietà Impostazione internazionale della sezione Contenitore e flusso a meno che non sia impostata diversamente a livello di carattere.

Operazioni con gli stili di paragrafo

[Torna all'inizio](#)

Per impostare gli stili di paragrafo, utilizzate le sezioni Paragrafo e Impostazioni avanzate paragrafo della finestra di ispezione Proprietà testo.

La sezione Paragrafo include le seguenti proprietà di testo:

Allinea Questa proprietà può essere utilizzata con il testo orizzontale o verticale. L'impostazione Allinea all'inizio allinea il testo al bordo iniziale del contenitore (il lato sinistro per il testo da sinistra a destra), mentre Allinea alla fine allinea il testo al bordo finale del contenitore (il lato destro per il testo da sinistra a destra).

Quando la direzione del paragrafo della selezione corrente è da destra a sinistra, l'aspetto delle icone di allineamento viene invertito in modo da indicare la direzione corretta.

Margini: inizio e fine Queste impostazioni specificano la larghezza dei margini sinistro e destro in pixel. Il valore predefinito è 0.

Rientro Specifica il rientro della prima parola del paragrafo selezionato, in pixel.

Interlinea: prima e dopo Specifica i valori in pixel per la spaziatura prima e dopo di un paragrafo.

Nota: a differenza delle applicazioni di layout di pagina tradizionali, la spaziatura verticale specificata tra i paragrafi viene compressa quando i valori si sovrappongono. Ad esempio, supponete di avere due paragrafi, Para1 seguito da Para2. Para1 ha 12 pixel di spazio alla fine (Spazio dopo) e Para2 ha 24 pixel prima del paragrafo (Spazio prima). Con il testo TLF vengono inseriti 24 punti tra i paragrafi, non 36. Se un paragrafo inizia in testa a una colonna, non viene inserito uno spazio aggiuntivo prima del paragrafo. In questo caso, potete utilizzare le opzioni di offset della prima linea di base del paragrafo.

Giustificazione testo Questa opzione indica come applicare la giustificazione al testo. L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- Spaziatura tra lettere: distribuisce la giustificazione tra le lettere.
- Spaziatura tra parole: distribuisce la giustificazione tra le parole. Questa è l'impostazione predefinita.

Direzione Specifica la direzione del paragrafo. Le impostazioni di direzione sono disponibili solo se le opzioni per il testo da destra a sinistra sono attivate nelle Preferenze. Questa impostazione viene applicata solo al paragrafo selezionato all'interno del contenitore di testo. È possibile impostare una proprietà Direzione separata nella sezione Contenitore e flusso della finestra di ispezione Proprietà del testo TLF. L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- Da sinistra a destra: il testo procede da sinistra a destra. Utilizzata per la maggiore parte delle lingue. Questa è l'impostazione predefinita.
- Da destra a sinistra: il testo procede da destra a sinistra. Utilizzata per le lingue mediorientali quali l'arabo e l'ebraico, e per le lingue basate sul sistema di scrittura arabo come il Farsi o l'Urdu.

Le opzioni Impostazioni avanzate paragrafo sono disponibili solo se le opzioni per il testo asiatico sono attivate nelle Preferenze o nel menu del pannello della finestra di ispezione Proprietà del testo TLF.

La sezione Impostazioni avanzate paragrafo include le seguenti proprietà:

Mojikumi Chiamata anche regola di giustificazione, questa proprietà determina come viene giustificato il paragrafo. Le opzioni di giustificazione che vengono applicate in base a questa impostazione influiscono sulla spaziatura della punteggiatura e l'interlinea. Nella versione delle lingue romane la virgola e i punti del giapponese hanno la larghezza di un carattere completo, ma solo di metà nelle lingue dell'Est Asiatico. Inoltre, la spaziatura tra i caratteri di punteggiatura in sequenza è più ravvicinata, in base alle convenzioni tipografiche tradizionali delle lingue dell'est asiatico. Un altro aspetto da osservare nell'esempio seguente è l'interlinea applicata alla seconda riga del paragrafo. Nella versione per l'Est

East Asian Justification Rule

過日、『時事新報』の社説に
もいえる如く（1月11日社
説）、我が開国の初め攘夷論
の盛なる時にあたりても。。
Roman Justification Rule

過日、『時事新報』の社説に
もいえる如く（1月11日社
説）、我が開国の初め攘夷論
の盛なる時にあたりても。。

L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- Tipo Kinsoku Shori** Chiamata anche giustificazione di stile, questa proprietà specifica le opzioni per la gestione dei caratteri giapponesi kinsoku, che non possono essere visualizzati all'inizio o alla fine di una riga. L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- Modello interlinea** Il modello interlinea è un formato di paragrafo che corrisponde a combinazioni consentite di base e direzione dell'interlinea. La base dell'interlinea determina le linee di base di due righe consecutive che devono essere distanziate in base ai valori di altezza della riga. Ad esempio, per due righe consecutive di un paragrafo con base interlinea Roman, l'altezza della riga è la distanza tra le rispettive linee di base Roman.

L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- 588

Contenitore e flusso della finestra di ispezione Proprietà del testo. (Ideografica superiore in basso per giapponese, cinese e Roman; Ideografica superiore in alto per tutte le altre lingue.) È l'impostazione predefinita.

[Torna all'inizio](#)

Proprietà Contenitore e Flusso

Operazioni con le proprietà Contenitore e flusso

La sezione Contenitore e flusso della finestra di ispezione Proprietà testo TLF permette di impostare le opzioni che controllano l'intero contenitore di testo. Le opzioni disponibili sono:

Comportamento Questa opzione controlla il modo in cui il contenitore si espande man mano che viene aggiunto il testo. Sono disponibili le seguenti impostazioni:

- Riga singola
- Multiriga: questa impostazione è disponibile solo quando il testo selezionato è del tipo testo area, non quando è del tipo testo punto.
- Multiriga senza a capo
- Password: fa apparire i caratteri come punti anziché come lettere per proteggere visivamente le password. Questa impostazione è disponibile nel menu solo quando il tipo di testo è Modificabile (per il testo punto o area). Non è disponibile quando l'opzione Tipo di testo è impostata su Sola lettura o Selezionabile.

Caratt massimi Il numero massimo di caratteri da consentire all'interno del contenitore di testo. È abilitata solo per i contenitori di testo il cui tipo è impostato su Modificabile. Il valore massimo è 65535.

Allineamento Specifica l'allineamento del testo all'interno del contenitore. Le impostazioni disponibili sono:

- In alto: allinea il testo verticalmente a partire dal bordo superiore del contenitore.
- Al centro: centra le righe di testo nel contenitore.
- In basso: allinea le righe di testo verticalmente verso l'alto a partire dal bordo inferiore del contenitore.
- Giustifica: distribuisce uniformemente le righe di testo in senso verticale tra i bordi superiore e inferiore del contenitore.

Nota: le opzioni di allineamento cambiano nel modo appropriato quando la direzione del testo viene impostata su Verticale.

Numero colonne Specifica il numero di colonne di testo all'interno del contenitore. Questa proprietà è abilitata solo per i contenitori di testo area. Il valore predefinito è 1. Il valore massimo è 50.

Margine di rilegatura Specifica la spaziatura (il margine di rilegatura) tra le colonne del contenitore selezionato. Il valore predefinito è 20. Il valore massimo è 1000. L'unità di misura viene impostata in base all'opzione Unità righello delle Impostazioni documento.

Riempimento Specifica la larghezza dei margini tra il testo e il contenitore selezionato. Il riempimento può essere impostato per tutti i 4 margini.

Colore bordo Il colore del bordo esterno del contenitore. Per impostazione predefinita, non è specificato alcun bordo.

Spessore bordo Lo spessore del bordo intorno al contenitore. È abilitata solo se è stato scelto un colore per il bordo. Il valore massimo è 200.

Colore sfondo Il colore dello sfondo del testo. Per impostazione predefinita, non è specificato alcun colore.

Spostamento prima riga Specifica l'allineamento della prima riga di testo rispetto al lato superiore del contenitore di testo. Ad esempio, potete fare in modo che il testo ricada a una distanza specifica dal lato superiore del contenitore. Lo spostamento della prima riga viene anche chiamato "offset prima linea di base" quando si lavora con i caratteri Roman. In questo caso, la linea di base è una linea immaginaria sulla quale poggia la maggior parte dei caratteri di un determinato tipo. Quando si lavora con il testo TLF, la linea di base può essere una delle seguenti, a seconda della lingua utilizzata: Roman, Ascendente, Discendente, Ideografica superiore, Ideografica centrale, Ideografica inferiore.

L'opzione prevede le seguenti possibili impostazioni:

- pt: specifica la distanza in punti tra la linea di base della prima riga di testo e il margine interno superiore del contenitore. Questa impostazione attiva un campo per l'inserimento della distanza in punti.
- Automatico: allinea il limite superiore della riga, corrispondente a quello del glifo più alto, al limite superiore del contenitore.
- Ascendente: la distanza tra il margine interno superiore del contenitore di testo e la linea di base della prima riga di testo corrisponde all'altezza del glifo più alto del font (solitamente il carattere "d" nei font Roman).
- Altezza riga: la distanza tra il margine interno superiore del contenitore di testo e la linea di base della prima riga di testo corrisponde all'altezza (interlinea) della riga.

Direzione Consente di specificare la direzione da sinistra a destra oppure da destra a sinistra per il testo del contenitore selezionato. La direzione da sinistra a destra viene utilizzata per la maggior parte delle lingue. La direzione da destra a sinistra è per le lingue mediorientali quali l'arabo e l'ebraico, e per le lingue basate sul sistema di scrittura arabo come il Farsi o l'Urdu.

Quando viene applicata a livello di paragrafo, questa proprietà controlla le impostazioni di direzione del testo (da sinistra a destra o viceversa), dei rientri e della punteggiatura utilizzate dal paragrafo. Se applicata a livello di contenitore, controlla la direzione delle colonne. I paragrafi all'interno del contenitore ereditano la proprietà di direzione dal contenitore stesso.

Impostazione internazionale Imposta la lingua a livello di flusso. Vedete Operazioni con gli stili di carattere.

Distribuzione del testo in più contenitori

Il concatenamento (collegamento) tra contenitori di testo differenti è disponibile solo per il testo TLF (Text Layout Framework) e non per i blocchi di testo classico. I contenitori possono essere concatenati da un fotogramma all'altro, e all'interno di simboli, a condizione che i contenitori concatenati siano tutti nella stessa linea temporale.

Per concatenare due o più contenitori di testo:

1. Utilizzate lo strumento Selezione o lo strumento Testo per selezionare un contenitore di testo.
2. Fate clic sulla porta di entrata o di uscita del contenitore di testo selezionato. (Le posizioni della porta di entrata e di uscita del contenitore di testo dipendono dalla direzione di flusso del contenitore e dalla sua impostazione verticale o orizzontale. Ad esempio, se il testo è da sinistra verso destra e orizzontale, la porta di entrata è in alto a sinistra e la porta di uscita in basso a destra. Se il flusso del testo è da destra verso sinistra, la porta di entrata è in alto a destra e la porta di uscita in basso a sinistra.)

Il puntatore si trasforma in un'icona di testo caricato.

3. Effettuate quindi una delle seguenti operazioni:

- Per concatenare un contenitore di testo esistente, posizionate il puntatore sopra il contenitore di testo di destinazione. Fate clic sul contenitore di testo per concatenare i due contenitori.
- Per concatenare un nuovo contenitore di testo, fate clic o trascinate in una parte vuota dello stage. Facendo clic create un oggetto con le stesse dimensioni e forma dell'oggetto originale; trascinando potete creare un contenitore di testo rettangolare di qualsiasi dimensione. Potete anche aggiungere un nuovo contenitore tra due contenitori concatenati.

I contenitori sono ora concatenati e il testo può scorrere da uno all'altro.

Per scollegare i due contenitori di testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Attivate la modalità di modifica per il contenitore, quindi fate doppio clic sulla porta di entrata o di uscita da scollegare. Il testo rifluisce nel primo dei due contenitori.
- Eliminate uno dei contenitori di testo concatenati.

Nota: dopo aver creato un concatenamento, il secondo contenitore di testo acquisisce la direzione di flusso e le impostazioni internazionali del primo contenitore. Se il concatenamento viene annullato, queste impostazioni rimangono applicate al secondo contenitore anziché essere sostituite da quelle precedenti al concatenamento. In Flash Pro CS5.5, le prestazioni di scorrimento sono migliori rispetto a CS5, eccetto che per i contenitori di testo collegati.

Rendere scorrevole il testo

Per rendere scorrevole un contenitore di testo TLF, potete aggiungere ad esso un componente UIScrollBar. Il contenitore di testo deve avere le seguenti impostazioni:

- Il tipo di testo deve essere impostato su modificabile o selezionabile.
- L'opzione Comportamento nelle impostazioni Contenitore e flusso deve essere impostata su Multiriga o su Multiriga senza a capo.

Per rendere scorrevole un contenitore di testo TLF:

- Trascinate un'istanza del componente UIScrollBar dal pannello Componenti, vicino al lato del contenitore a cui desiderate associarlo. Il componente UIScrollBar si aggancia al lato del contenitore.

Per rendere un contenitore di testo scorrevole in senso orizzontale:

1. Selezionate l'istanza del componente UIScrollBar sullo stage.
2. Impostate la direzione del componente UIScrollBar su Orizzontale nella sezione Parametri dei componenti della finestra di ispezione Proprietà.
3. Trascinate l'istanza del componente UIScrollBar in corrispondenza del bordo superiore o inferiore del contenitore di testo.

Il componente UIScrollBar si aggancia al bordo del contenitore di testo.

Utilizzo di righelli tabulazioni (solo CS5.5)

I righelli tabulazioni servono per aggiungere tabulazioni ai contenitori di testo TLF. Il righello tabulazioni viene visualizzato quando in contenitore di testo TLF è in modalità di modifica. Sul righello tabulazioni sono indicate le tabulazioni definite per i paragrafi attualmente selezionati. Sono inoltre indicati i marcatori per i margini dei paragrafi e il rientro della prima riga.

Nascondere o visualizzare il righello tabulazioni Scegliete Testo > Righello tabulazioni TLF.

Impostare il tipo di tabulazione Fate doppio clic su un marcatore o tenete premuto Maiusc e contemporaneamente fate clic su diversi marcatori e selezionate un tipo dal menu.

Tabulazione all'inizio, al centro o alla fine Consente di allineare l'inizio, la fine o il centro del testo alla posizione di tabulazione.

Tabulazione decimale Consente di allineare un carattere nel testo alla posizione di tabulazione. Questo carattere è solitamente un separatore decimale, visualizzato per impostazione predefinita nel menu. Per allineare un trattino o un altro carattere, immettetelo nel menu.

Aggiungere una tabulazione Fate clic nel righello tabulazioni. Il marcatore di tabulazione viene visualizzato in tale posizione nel righello

tabulazioni.

Spostare una tabulazione Trascinare il marcatore di tabulazione in una nuova posizione. (Per spostarlo con precisione, fate doppio clic sul relativo marcatore di tabulazione e immettete una posizione in pixel per il marcatore).

Eliminare una tabulazione Trascinate il marcatore verso il basso e fuori dal righello tabulazioni finché non scompare. (Se il testo è allineato in verticale, trascinate il marcatore a sinistra, verso il testo, finché non scompare).

Modificare l'unità di misura Scegliete *Elabora > Documento*. Selezionate quindi un'unità di misura dal menu *Unità di misura righello* nella finestra di dialogo.

Testo asiatico e da destra a sinistra

[Torna all'inizio](#)

Creazione di testo asiatico

Per utilizzare le proprietà specifiche del testo asiatico, attivate le opzioni per questo tipo di testo in uno dei modi seguenti:

- Con un testo TLF selezionato sullo stage, scegliete *Mostra opzioni per testo asiatico* dal menu del pannello nella finestra di ispezione *Proprietà*.
- Selezionate *Mostra opzioni per testo asiatico* nella sezione *Testo delle Preferenze* (*Modifica > Preferenze*).

Le proprietà specifiche per il testo asiatico sono:

- *Tate Chu Yoko*: questa opzione viene utilizzata in combinazione con il testo asiatico quando dei caratteri Roman devono essere ruotati in senso orizzontale per essere visualizzati correttamente in un layout verticale.



Caratteri Roman nel testo verticale senza rotazione Tate Chu Yoko (a sinistra) e con Tate Chu Yoko (a destra).

- *Linea di base dominante*
- *Allineamento linea di base*
- *Mojikumi*
- *Tipo Kinsoku Shori*
- *Modello interlinea*



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con il testo classico

[Informazioni sul testo classico](#)
[Informazioni sui campi di testo classico](#)
[Creare e modificare i campi di testo](#)
[Impostazione degli attributi del testo classico](#)
[Trasformazione del testo](#)
[Dividere il testo classico](#)
[Creare un collegamento ipertestuale di testo](#)
[Creare testo classico scorrevole](#)
[Applicazione dell'effetto maschera al testo scritto con caratteri dispositivo](#)
[Codifica di testo Unicode nelle applicazioni SWF](#)

Informazioni sul testo classico

[Torna all'inizio](#)

Per "testo classico" si intende il motore di testo delle versioni precedenti di Flash Professional. Il motore di testo classico è ancora disponibile in Flash Professional CS5 e versioni successive. Il testo classico può essere preferibile per certi tipi di contenuto, ad esempi per i dispositivi mobili in cui le dimensioni del file SWF devono essere mantenute al minimo. In alcuni casi, come quelli che richiedono un controllo di precisione sul layout del testo, è tuttavia consigliabile il nuovo testo TLF. Per informazioni sul testo TLF, vedete Testo TLF (Text Layout Framework).

Per specificare se un particolare oggetto di testo presente sullo stage usa il testo classico o TLF, dovete selezionare l'oggetto e quindi scegliere il motore di testo desiderato nella finestra di ispezione Proprietà testo.

Nota: potete cambiare il motore di testo utilizzato da un oggetto di testo in qualsiasi momento. Per informazioni sulla conversione da testo classico a testo TLF, vedete [Conversione tra testo classico e testo TLF](#).

Potete includere testo classico nelle vostre applicazioni Flash Professional in vari modi. Potete creare campi di testo contenenti testo statico, vale a dire testo che viene inserito al momento della creazione del documento. Potete anche creare campi di testo dinamico, ovvero campi che visualizzano testo soggetto ad aggiornamenti (ad esempi quotazioni di borsa o notizie in tempo reale), e campi di testo di input, che permettono agli utenti di immettere testo per compilare form o questionari.

Flash Professional offre molti modi per lavorare con il testo. Ad esempio, potete orientare il testo in senso orizzontale o verticale; impostare attributi come il carattere, la dimensione, lo stile, il colore e l'interlinea; controllare l'ortografia; trasformare il testo ruotandolo, inclinandolo o riflettendolo; collegare un testo; renderlo selezionabile; animarlo; controllare la sostituzione dei caratteri; utilizzare un carattere come componente di una libreria condivisa. I documenti Flash Professional possono utilizzare i caratteri PostScript® Type 1, TrueType® e bitmap (solo Macintosh).

Utilizzate gli attributi e i tag HTML per mantenere la formattazione RTF nei campi di testo. Quando utilizzate il testo HTML come contenuto di un campo di testo dinamico o di input, il testo può scorrere intorno alle immagini, ad esempio un file SWF o JPEG oppure un clip filmato. Vedete [Uso di testo in formato HTML in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*](#).

Come nel caso delle istanze dei clip filmato, le istanze dei campi di testo sono oggetti ActionScript® che presentano proprietà e metodi. Assegnando al testo un nome di istanza, potete gestirlo con ActionScript. Tuttavia, non è consentito scrivere codice ActionScript nell'istanza di un testo, perché questa non dispone della linea temporale.

Potete utilizzare ActionScript per formattare il testo dinamico e di input, nonché per creare campi di testo scorrevoli. ActionScript fornisce degli eventi per i campi di testo di input e dinamico, che è possibile acquisire e utilizzare per attivare gli script. Per informazioni sull'uso di ActionScript per controllare il testo, vedete [Operazioni con il testo e le stringhe in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*](#).

Informazioni sui campi di testo classico

[Torna all'inizio](#)

Potete creare tre tipi di campi di testo classico: statico, dinamico e di input.

- I campi di testo statico visualizzano del testo i cui caratteri non vengono modificati in modo dinamico.
- Le caselle di testo dinamico contengono testo soggetto ad aggiornamento dinamico, ad esempio le quotazioni di borsa o i bollettini meteorologici.
- I campi di testo di input consentono di immettere del testo in form o questionari.

Potete creare testo con orientamento orizzontale (con andamento da sinistra a destra) o testo statico verticale (con andamento da destra a sinistra o da sinistra a destra). Tenete presente che l'uso delle lingue orizzontali [bidirezionali](#) (ebraico, arabo, ecc.) nei campi di testo classico non è supportato. Per queste lingue è necessario utilizzare i campi TLF.

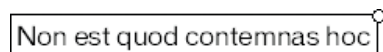
Quando create un testo statico, inseritelo su una riga singola che si espande a mano a mano che digitate oppure in un campo a larghezza fissa (testo con orientamento orizzontale) o ad altezza fissa (testo con orientamento verticale) che si espande e va a capo in modo

automatico. Se invece create testo dinamico o di input, potete inserirlo su una riga singola o creare un campo di testo a larghezza e altezza fisse.

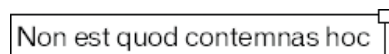
Tutti i campi di testo classico supportano la codifica Unicode.

In Flash Professional viene visualizzata una maniglia, nell'angolo di ciascun campo di testo, che consente di identificare il tipo di testo in esso contenuto:

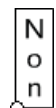
- Per il testo statico orizzontale che si espande, viene visualizzata una maniglia circolare nell'angolo superiore destro del campo di testo.



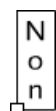
- Per il testo statico orizzontale a larghezza fissa, viene visualizzata una maniglia quadrata nell'angolo superiore destro del campo di testo.



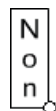
- Per il testo statico verticale che si espande e ha un andamento da destra a sinistra, viene visualizzata una maniglia circolare nell'angolo inferiore sinistro del campo di testo.



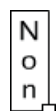
- Per il testo statico verticale con andamento da destra a sinistra e altezza fissa, viene visualizzata una maniglia quadrata nell'angolo inferiore sinistro del campo di testo.



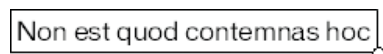
- Per il testo statico verticale che si espande e ha un andamento da sinistra a destra, viene visualizzata una maniglia circolare nell'angolo inferiore destro del campo di testo.



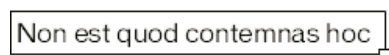
- Per il testo statico verticale con andamento da sinistra a destra e altezza fissa, viene visualizzata una maniglia quadrata nell'angolo inferiore destro del campo di testo.



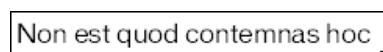
- Per i campi di testo dinamico o di input che si espandono, viene visualizzata una maniglia circolare nell'angolo inferiore destro del campo di testo.



- Per il testo dinamico o di input con altezza e larghezza definite, viene visualizzata una maniglia quadrata nell'angolo inferiore destro del campo di testo.



- Per i campi di testo classico scorrevole e dinamico, la maniglia circolare o quadrata è completamente nera anziché presentare solo un bordo nero.



Per creare campi di testo che non si espandono mentre si digita il testo sullo stage, fate doppio clic sulla maniglia dei campi di testo di tipo dinamico e di input tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc. Ciò consente di creare un campo di testo di dimensioni fisse e inserirvi più testo di quanto ne possa visualizzare, ottenendo in tal modo un testo scorrevole.

Una volta utilizzato lo strumento Testo per creare un campo di testo, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà per specificare il tipo di campo di testo desiderato e impostare i valori per controllare l'aspetto del campo e del relativo contenuto in un file SWF.

Creare e modificare i campi di testo

Il testo è disposto orizzontalmente per impostazione predefinita; il testo statico, tuttavia, può anche essere allineato in posizione verticale.

Per modificare il testo in Flash Professional potete usare le più comuni tecniche di elaborazione del testo. Utilizzate i comandi Taglia, Copia e Incolla per spostare il testo in un file Flash Professional e da Flash Professional ad altre applicazioni.

Aggiungere testo allo stage

1. Selezionate lo strumento Testo **T**.
2. Nella parte superiore della finestra di ispezione Proprietà testo, selezionate Testo classico dal menu Motore di testo.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), selezionate un tipo di testo dal menu di scelta rapida per specificare il tipo di campo di testo desiderato:
 - Testo dinamico** Crea un campo con testo che viene aggiornato in modo dinamico.
 - Testo di input** Crea un campo in cui gli utenti possono immettere un testo.
 - Testo statico** Crea un campo con testo che non può essere aggiornato in modo dinamico.
4. Solo per il testo statico: nella finestra di ispezione Proprietà testo, selezionate una direzione per l'orientamento e il flusso del testo dal menu Cambia direzione testo. (L'impostazione predefinita è Orizzontale.)
5. Sullo stage, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per creare un campo di testo visualizzato su una riga singola, fate clic nel punto in cui deve iniziare il testo.
 - Per creare un campo di testo a larghezza fissa (testo orizzontale) o ad altezza fissa (testo verticale), posizionate il puntatore nel punto in cui deve iniziare il testo ed eseguire il trascinamento fino a ottenere la larghezza o l'altezza desiderata.

Nota: se create un campo di testo che durante l'immissione si estende oltre il bordo dello stage, il testo in eccedenza non viene perso. Per rendere nuovamente accessibili le maniglie, aggiungete invii a capo, spostate il campo di testo oppure selezionate Visualizza > Tavolo di montaggio.

6. Selezionate gli attributi del testo nella finestra di ispezione Proprietà.

Modificare le dimensioni di un campo di testo

❖ Trascinate la maniglia di ridimensionamento del campo di testo.

Quando il testo è selezionato, un riquadro di delimitazione blu consente di ridimensionare manualmente il campo trascinandone una delle maniglie. I campi di testo statico presentano quattro maniglie che consentono di ridimensionare il campo orizzontalmente. I campi di testo dinamico dispongono invece di otto maniglie che consentono di ridimensionare il campo verticalmente, orizzontalmente e in diagonale.

Passare da un campo di testo a larghezza (o altezza) fissa a uno con dimensioni variabili

❖ Fate doppio clic su una maniglia di ridimensionamento.

Selezionare i caratteri in un campo di testo

1. Selezionate lo strumento Testo **T**.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate il puntatore per selezionare i caratteri.
 - Fate doppio clic per selezionare una parola.
 - Fate clic per specificare l'inizio della selezione e fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc per specificarne la fine.
 - Premete Ctrl+A (in Windows) o Comando+A (in Macintosh) per selezionare tutto il testo contenuto nel campo.

Selezionare campi di testo

❖ Con lo strumento Selezione , fate clic su un campo di testo. Fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più campi di testo.

Impostare le opzioni per il testo dinamico e di input

1. Fate clic all'interno di un campo di testo dinamico esistente.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, assicuratevi che nel menu a comparsa sia visualizzato Dinamico o Input.
3. Immettete un nome di istanza per il campo di testo.
4. Specificate l'altezza, la larghezza e la posizione del testo.
5. Selezionate il carattere e lo stile.
6. Nella sezione Paragrafo della finestra di ispezione Proprietà, specificate una delle seguenti opzioni del menu Comportamento:
 - Singola riga** Visualizza il testo su una sola riga.
 - Multiriga** Visualizza il testo su più righe.
 - Multiriga senza a capo** Visualizza il testo disposto su più righe che possono essere interrotte solo nel caso in cui l'ultimo carattere sia un

carattere di interruzione riga, come quello ottenuto mediante la pressione del tasto Invio.

7. Per consentire agli utenti di selezionare il testo dinamico, fate clic su Selezionabile . Deselezionate questa opzione per impedire ad altri utenti di selezionare il testo dinamico.
8. Per mantenere la formattazione applicata al testo (ad esempio i caratteri e i collegamenti ipertestuali) con i tag HTML appropriati, fate clic sul pulsante Rendi il testo come HTML .
9. Per visualizzare il campo di testo con un bordo nero su uno sfondo bianco, fate clic sul pulsante Mostra bordo intorno al testo .
10. (Opzionale) Nella casella Var, immettete il nome della variabile per il campo di testo. (Utilizzate questa opzione solo quando intendete pubblicare il contenuto per Macromedia Flash Player 5 di Adobe o versioni precedenti.)

A partire da Macromedia Flash MX (versione 6), è possibile assegnare al campo di testo un nome di istanza utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Sebbene sia possibile utilizzare il metodo del nome della variabile con i campi di testo ai fini della compatibilità con Macromedia Flash 5 e versioni precedenti, Adobe non lo consiglia, in quanto non è possibile controllare altre proprietà dei campi di testo o applicare le impostazioni dei fogli di stile.

11. (Opzionale) Fate clic su Incorpora per aprire la finestra di dialogo Incorporamento caratteri. Per ulteriori informazioni, vedete [Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#).

Impostare le preferenze per il testo verticale

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fate clic sulla categoria Testo nella finestra di dialogo Preferenze.

2. Per Testo verticale, selezionate una delle seguenti opzioni:

Orientamento del testo predefinito Imposta automaticamente i nuovi campi di testo con l'orientamento verticale.

Flusso testo da destra a sinistra Inserisce nella pagina le righe di testo verticale da destra a sinistra.

Nessuna crenatura Impedisce l'applicazione della crenatura al testo verticale. La crenatura rimane comunque attivata per il testo orizzontale.

Impostazione degli attributi del testo classico

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sugli attributi del testo classico

Nota: per usare i CSS, utilizzate *ActionScript* per applicare un foglio di stile. Per ulteriori informazioni, vedete [Applicazione dei fogli di stile CSS nella Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0](#).

Potete impostare gli attributi del testo relativi al carattere e al paragrafo. Gli attributi del carattere includono la famiglia del carattere, la dimensione in punti, lo stile, il colore, la spaziatura delle lettere, la crenatura automatica e la posizione. Gli attributi del paragrafo includono l'allineamento, i margini, i rientri e l'interlinea.

Per il testo statico, i profili di carattere vengono esportati in un file SWF pubblicato. Per il testo statico orizzontale, potete utilizzare i caratteri dispositivo anziché esportare i profili di carattere.

Nel caso di testo dinamico o di input, Flash Professional memorizza i nomi dei caratteri, che vengono usati da Flash Player per individuare caratteri uguali o simili nel sistema dell'utente. Potete anche incorporare i profili di carattere nei campi di testo dinamico o di input.

L'incorporamento dei profili aumenta le dimensioni dei file, ma assicura agli utenti di disporre delle informazioni corrette sui caratteri.

Quando create un nuovo testo, Flash Professional utilizza gli attributi del testo correnti così come sono definiti nella finestra di ispezione Proprietà. Quando selezionate un testo esistente, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà per modificare gli attributi di carattere e paragrafo e per far sì che Flash Professional selezioni i caratteri dispositivo anziché incorporare le informazioni sui profili di carattere.

Impostare carattere, dimensione in punti, stile e colore

1. Con lo strumento Selezione , selezionate uno o più campi di testo sullo stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), selezionate un carattere dal menu a comparsa Famiglia oppure immettete il nome di un carattere.

Nota: i caratteri `_sans`, `_serif` e `_typewriter` e i caratteri dispositivo possono essere utilizzati solo con testo statico orizzontale.

3. Immettete un valore per la dimensione del carattere.

Le dimensioni del carattere sono impostate in punti, indipendentemente dalle unità di misura correnti del righello.

4. Per applicare lo stile grassetto o corsivo, selezionate lo stile dal menu Stile.

Se il carattere selezionato non comprende uno stile grassetto o corsivo, questo non sarà visualizzato nel menu. Potete selezionare gli stili Grassetto simulato o Corsivo simulato dal menu Testo (Testo > Stile > Grassetto simulato o Corsivo simulato). Gli stili Grassetto simulato e Corsivo simulato vengono aggiunti allo stile Standard dal sistema operativo. L'aspetto degli stili simulati potrebbe essere di qualità inferiore rispetto a quello dei caratteri che comprendono uno stile grassetto o corsivo reale.

5. Selezionate un metodo di rendering dei caratteri dal menu a comparsa Antialiasing (posizionato direttamente sotto il controllo Colore) per ottimizzare il testo.

6. Per selezionare un colore di riempimento per il testo, fate clic sul controllo del colore ed effettuate una delle seguenti operazioni.

- Selezionate il colore desiderato dal menu Colore.
- Digitate il valore esadecimale di un colore nella casella nell'angolo superiore sinistro.
- Fate clic sul selettore di colore  e selezionate un colore dal selettore di sistema. Per il testo potete utilizzare solo colori uniformi; non è consentito utilizzare i gradienti. Per applicare un gradiente al testo, dividete il testo e convertitelo nelle linee e nei riempimenti che lo compongono.

Impostare spaziatura, crenatura e posizione dei caratteri

La spaziatura delle lettere consente di inserire una quantità di spazio uniforme fra i caratteri. Usate questa opzione per regolare la spaziatura di caratteri selezionati o di interi blocchi di testo.

La crenatura controlla la spaziatura tra coppie di caratteri. Molti tipi di caratteri dispongono di informazioni incorporate per la crenatura. Ad esempio, A e V appaiono spesso più vicine rispetto a A e D. Flash Professional consente di applicare la spaziatura e la crenatura orizzontali al testo orizzontale e la spaziatura e crenatura verticali al testo verticale.

Per il testo verticale, potete disattivare la crenatura per impostazione predefinita nelle Preferenze di Flash. Se eseguite questa operazione e lascia selezionata l'opzione di crenatura nella finestra di ispezione Proprietà, la crenatura viene applicata esclusivamente al testo orizzontale.

1. Con lo strumento Testo **T**, selezionate uno o più periodi, frasi o campi di testo sullo stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), impostate le opzioni seguenti:
 - Per specificare la spaziatura tra le lettere (spaziatura e crenatura), immettete un valore nel campo Spaziatura tra lettere.
 - Per utilizzare le informazioni di crenatura incorporate in un carattere, selezionate l'opzione Crenatura automatica.
 - Per specificare la posizione apice o pedice del carattere, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva apice o Attiva/disattiva pedice. La posizione predefinita è Normale. Normale consente di posizionare il testo sulla linea base, Apice di posizionarlo sopra la linea base (testo orizzontale) o a destra di essa (testo verticale) e Pedice di collocarlo sotto la linea base (testo orizzontale) o a sinistra di essa (testo verticale).

Impostare allineamento, margini, rientri e interlinea

L'allineamento determina la posizione di ciascuna linea di testo in un paragrafo in relazione ai bordi del campo di testo. Il testo orizzontale viene allineato in relazione ai bordi sinistro e destro del campo di testo, il testo verticale rispetto ai bordi superiore e inferiore. Il testo può inoltre essere allineato a un solo bordo del campo di testo, centrato al suo interno oppure allineato a entrambi i bordi. In quest'ultimo caso si parla di testo giustificato.

I margini determinano la quantità di spazio fra il bordo di un campo di testo e il suo contenuto. I rientri determinano la distanza tra il margine di un paragrafo e l'inizio della prima riga.

L'interlinea determina la distanza tra righe adiacenti in un paragrafo. Per il testo con orientamento verticale, l'interlinea consente di regolare lo spazio esistente tra colonne verticali.

Operazioni con il testo orizzontale

1. Con lo strumento Testo **T**, selezionate uno o più campi di testo sullo stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), impostate le opzioni seguenti:
 - Per impostare l'allineamento, fate clic sul Allinea a sinistra, Allinea al centro, Allinea a destra o Giustifica.
 - Per impostare il margine sinistro o destro, immettete i valori nei campi di testo Margini della sezione Paragrafo della finestra di ispezione Proprietà.
 - Per specificare i rientri, immettete un valore nel campo di testo Rientro della sezione Paragrafo della finestra di ispezione Proprietà.
 - Per specificare l'interlinea, immettete un valore nel campo di testo Interlinea della sezione Paragrafo della finestra di ispezione Proprietà.

Operazioni con il testo verticale

1. Con lo strumento Testo **T**, selezionate uno o più campi di testo sullo stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), impostate le opzioni seguenti:
 - Per impostare l'allineamento, fate clic sul Allinea in alto, Allinea al centro, Allinea in basso o Giustifica.
 - Per impostare il margine superiore o inferiore, immettete i valori nei campi di testo Margini della sezione Paragrafo della finestra di ispezione Proprietà.
 - Per specificare i rientri, immettete un valore nel campo di testo Rientro della sezione Paragrafo della finestra di ispezione Proprietà.
 - Per specificare l'interlinea, immettete un valore nel campo di testo Interlinea della sezione Paragrafo della finestra di ispezione Proprietà.

Testo classico e antialiasing

L'antialiasing consente di smussare i bordi del testo visualizzato sullo schermo. Le opzioni di antialiasing sono particolarmente efficaci per il rendering dei caratteri di piccole dimensioni. Quando la funzione di antialiasing è abilitata, l'impostazione viene applicata a tutto il testo nella selezione corrente. La funzione opera allo stesso modo sul testo di qualsiasi dimensione in punti.

Se è installato Flash® Player 7 o versione successiva, l'opzione di antialiasing è supportata per il testo di tipo statico, dinamico e di input. Se è installata una versione precedente di Flash Player, la funzione di antialiasing è supportata solo per il testo statico.

Quando utilizzate un testo di piccole dimensioni all'interno di un documento Flash Professional, tenete presenti le seguenti linee guida:

- Il testo con caratteri Sans Serif, ad esempio Helvetica o Arial, viene visualizzato con maggiore chiarezza rispetto al testo con caratteri Serif.
- Alcuni tipi di stile, come il grassetto e il corsivo, possono ridurre la leggibilità del testo di piccole dimensioni.
- In alcuni casi, il testo in Flash appare più piccolo rispetto al testo di uguali dimensioni visualizzato in altre applicazioni.

Il modulo di rendering del testo di Flash Professional fornisce un rendering testuale chiaro e di elevata qualità sia nei documenti Flash Professional (FLA) che nei file SWF pubblicati. L'impostazione Antialiasing per leggibilità rende il testo più leggibile, in particolare in caso di caratteri di piccole dimensioni. La funzione di antialiasing personalizzato consente di specificare lo spessore dei caratteri utilizzati nei singoli campi di testo.

Un antialiasing di qualità elevata viene attivato automaticamente ogni volta che pubblicate per Flash Player 8 o versioni successive ed è selezionata l'opzione Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato. Antialiasing per la leggibilità può provocare un lieve ritardo quando caricate i file SWF Flash Professional, specialmente se utilizzate quattro o cinque set di caratteri diversi nel primo fotogramma di un documento Flash Professional. Un antialiasing di qualità può inoltre determinare un incremento dell'utilizzo della memoria da parte di Flash Player. L'uso di quattro o cinque set di caratteri, ad esempio, può causare un incremento dell'uso della memoria pari a circa 4 MB.

Quando Adobe® Flash® Player 8 o una versione successiva è l'impostazione di pubblicazione selezionata e l'opzione di antialiasing impostata è Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato, l'antialiasing di qualità elevata viene applicato nei seguenti casi:

- Testo non trasformato modificato in scala o ruotato

***Nota:** anche se può essere modificato in scala o ruotato, il testo deve rimanere piano (non trasformato). Ad esempio, se inclinate i caratteri o ne modificate in altro modo la forma, Antialiasing per leggibilità viene disattivato automaticamente.*
- Tutte le famiglie di caratteri (grassetto, corsivo e così via)
- Formati di visualizzazione fino a 255 punti
- Esportazione nella maggior parte dei formati di file non Flash Professional (GIF o JPEG)

L'antialiasing di qualità elevata viene disabilitato nei seguenti casi:

- La versione selezionata di Flash Player è la 7 o una versione precedente.
- È selezionata un'opzione di antialiasing diversa da Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato.
- Il testo è inclinato o riflesso.
- Il file FLA viene esportato in un file PNG.

Operazioni con l'antialiasing del testo

Flash Professional offre una rasterizzazione dei caratteri migliorata che consente di specificare le proprietà di antialiasing dei caratteri. Le funzioni di antialiasing avanzate sono disponibili solo per i file SWF pubblicati per Flash Player 8 o versioni successive. Se pubblicate file per versioni precedenti di Flash Player, potete utilizzare unicamente la funzione Antialiasing per animazione.

***Nota:** l'antialiasing richiede che i caratteri utilizzati da un campo di testo vengano incorporati. Se non incorporate i caratteri, il campo di testo potrebbe risultare vuoto nel caso di utilizzo del testo classico. Se l'impostazione dell'opzione Antialiasing su Usa caratteri dispositivo causa la visualizzazione non corretta del testo, dovete incorporare i caratteri. Flash incorpora automaticamente i caratteri per il testo già esistente in un campo di testo creato sullo stage. Se tuttavia prevedete di consentire la modifica del testo in fase di runtime, dovete incorporare i caratteri manualmente. Per istruzioni, vedete [Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#).*

Scegliere un'opzione di antialiasing per il testo selezionato

❖ Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa Antialiasing:

Usare i caratteri dispositivo Specifica che il file SWF utilizza i caratteri installati nel computer locale per visualizzare i caratteri. Solitamente, i caratteri dispositivo risultano più leggibili con la maggior parte delle dimensioni. Questa opzione non incrementa le dimensioni del file SWF, ma costringe l'utente a utilizzare soltanto i caratteri installati nel computer per la visualizzazione. Quando utilizzate i caratteri dispositivo, scegliete solo le famiglie di caratteri più comunemente installate.

Non potete usare caratteri del dispositivo con testo classico ruotato o verticale. Se desiderate usare testo classico ruotato o verticale, selezionate un'altra modalità antialiasing e incorporate i caratteri utilizzati nel campo di testo.

Testo bitmap (senza antialiasing) Disattiva l'antialiasing; i bordi del testo non vengono smussati. Il testo viene visualizzato con spigoli acuti e il formato del file SWF risultante viene incrementato in quanto i profili dei caratteri sono incorporati nel file. Il testo bitmap è nitido nella dimensione di esportazione, ma perde di qualità quando viene modificato in scala.

Antialiasing per animazione Crea un'animazione più fluida ignorando le impostazioni di allineamento e crenatura. Questa opzione crea un file SWF più grande, in quanto i profili dei caratteri vengono incorporati. Per ottenere una buona leggibilità, utilizzate una dimensione di 10 punti o maggiore quando si specifica questa opzione.

Antialiasing per leggibilità Utilizza il modulo di rendering del testo Flash per migliorare la leggibilità dei caratteri specialmente con dimensioni ridotte. Questa opzione crea un file SWF più grande, in quanto i profili dei caratteri vengono incorporati. Per utilizzare questa opzione, dovete pubblicare i file per Flash Player 8 o versioni successive. Non usare questa opzione se si prevede di animare il testo; utilizzate invece l'opzione Antialiasing per animazione.

Antialiasing personalizzato Permette di modificare le proprietà del carattere. Utilizzate l'opzione Precisione per specificare una transizione più o meno marcata tra i bordi del testo e lo sfondo. Utilizzate l'opzione Spessore per specificare lo spessore con cui viene visualizzata la transizione di antialiasing dei caratteri. (I valori più elevati producono caratteri più spessi.) La selezione dell'opzione Antialiasing personalizzato crea un file SWF più grande, in quanto i profili dei caratteri vengono incorporati. Per utilizzare questa opzione, dovete pubblicare i file per Flash Player 8 o versioni successive.

Aggiornare il contenuto per l'antialiasing di Flash 8 o versioni successive

1. Aprite un file FLA creato per Flash Player 7 di Adobe o una versione precedente.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione), selezionate Flash Player 8 o Flash Player 9 nel menu a comparsa Versione.
3. Selezionate il campo di testo a cui desiderate applicare l'opzione Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato.
4. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate Antialiasing per leggibilità o Antialiasing personalizzato dal menu a comparsa Metodo di rendering dei caratteri.

Impostare il testo classico come selezionabile

Il testo statico orizzontale e il testo dinamico possono essere impostati in modo da essere selezionabili dagli utenti che visualizzano l'applicazione Flash Professional. (Il testo di input è selezionabile per impostazione predefinita.) Dopo averlo selezionato, l'utente può copiare, tagliare e poi incollare il testo in un altro documento.

1. Con lo strumento Testo , selezionate il testo orizzontale che desiderate rendere selezionabile.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), selezionate Testo statico o Testo dinamico.
3. Fate clic su Selezionabile .

Trasformazione del testo

[Torna all'inizio](#)

Potete creare effetti di testo trasformando i campi di testo. Ad esempio, i campi di testo possono essere ruotati, inclinati, riflessi e ridimensionati. Quando modificate in scala un campo di testo come un oggetto, gli aumenti o le riduzioni delle dimensioni in punti non vengono visualizzati nella finestra di ispezione Proprietà. Il testo in un campo di testo trasformato può ancora essere modificato, tuttavia le trasformazioni di una certa portata possono renderlo di difficile lettura.

Potete anche animare il testo mediante gli effetti della linea temporale. Ad esempio, potete applicare al testo effetti di rimbalzo, esplosione oppure di dissolvenza in entrata o in uscita.

Dividere il testo classico

[Torna all'inizio](#)

È possibile dividere il testo classico per posizionare ciascun carattere in un campo di testo separato e quindi distribuire rapidamente i campi di testo per separare i livelli e animare ciascun campo. Non è tuttavia possibile dividere il testo contenuto nei campi di testo classico scorrevoli.

Potete anche convertire il testo nelle righe e nei riempimenti che lo compongono per rimodellarlo, cancellarlo o elaborarlo in altro modo sotto forma di elemento grafico. Come con qualsiasi altra forma, potete raggruppare individualmente i caratteri convertiti oppure convertirli in simboli e animarli. Una volta convertito il testo in linee e riempimenti grafici, non è più possibile modificarlo.

Nota: il comando *Dividi per il testo classico* può essere applicato solo ai caratteri di contorno, ad esempio i caratteri TrueType. I caratteri bitmap scompaiono dallo schermo se vengono sottoposti a questa operazione. I caratteri PostScript possono invece essere divisi solo su sistemi Macintosh.

1. Con lo strumento Selezione , fate clic su un campo di testo.
2. Selezionate **Elabora > Dividi**.

Ciascun carattere del testo selezionato viene posizionato in un campo di testo separato. Il testo rimane nella stessa posizione sullo stage.

3. Selezionate di nuovo **Elabora > Dividi** per convertire i caratteri in forme sullo stage.

Creare un collegamento ipertestuale di testo

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate un testo o un campo di testo:
 - Utilizzate lo strumento Testo  per selezionare il testo contenuto in un campo di testo.
 - Per collegare tutto il testo contenuto in un campo di testo, utilizzate lo strumento Selezione  per selezionare un campo di testo.
2. Nel campo di testo Collegamento della sezione Opzioni della finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), immettete l'URL al quale desiderate collegare il campo di testo.

Creare testo classico scorrevole

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional offre vari modi per creare testo scorrevole:

- Rendete i campi di testo dinamico o di input scorrevoli utilizzando i comandi di menu oppure la maniglia del campo di testo. In questo modo non viene aggiunta una barra di scorrimento al campo di testo, ma l'utente può scorrere il testo utilizzando i tasti freccia (nel caso dei campi di testo impostati su Selezionabile) o la rotellina del mouse. L'utente deve prima fare clic nel campo di testo per renderlo attivo.
- Aggiungete un componente ActionScript 3.0 `UIScrollBar` per rendere scorrevole un campo di testo. Per ulteriori informazioni, vedete "Utilizzare il componente `UIScrollBar`" in [Uso dei componenti ActionScript 3.0](#).
- In ActionScript 3.0, utilizzate le proprietà `scrollH` e `scrollV` della classe `TextField`.
- Aggiungete un componente ActionScript 2.0 `ScrollBar` a un campo di testo per renderlo scorrevole. Per maggiori informazioni, vedete "Componente `UIScrollBar`" nella [Guida di riferimento dei componenti ActionScript 2.0](#).
- In ActionScript 2.0, utilizzate le proprietà `scroll` e `maxscroll` dell'oggetto `TextField` per controllare lo scorrimento verticale e le proprietà `hscroll` e `maxhscroll` per controllare lo scorrimento orizzontale in un campo di testo. Vedete l'esempio Creazione di testo scorrevole in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Rendere scorrevole il testo dinamico

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sulla maniglia inferiore destra del campo di testo dinamico tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc. L'aspetto della maniglia cambia da quello di un quadrato vuoto (non scorrevole) a quello di un quadrato pieno (scorrevole).
- Con lo strumento Selezione , selezionate il campo di testo dinamico, quindi selezionate Testo > Scorrevole.
- Selezionate il campo di testo dinamico con lo strumento Selezione. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl (Macintosh) e fate clic sul campo di testo dinamico, quindi scegliete Scorrevole dal menu di scelta rapida.

Applicazione dell'effetto maschera al testo scritto con caratteri dispositivo

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare un clip filmato per mascherare il testo definito con un carattere dispositivo in un altro clip filmato. (Non è invece possibile mascherare i caratteri dispositivo utilizzando un livello maschera sullo stage.) Affinché una maschera di clip filmato funzioni correttamente, nel computer dell'utente deve essere installato Flash Player 6 (6.0.40.0) o una versione successiva.

Se utilizzate un clip filmato per mascherare un testo definito con un carattere dispositivo, in Flash Professional il riquadro di delimitazione rettangolare della maschera viene utilizzato come area di mascheratura. Questo significa che se per un testo con un carattere dispositivo create una maschera di clip filmato di forma non rettangolare nell'ambiente di creazione Flash Professional, la maschera che appare nel file SWF assume la forma del riquadro rettangolare di delimitazione e non quella della maschera stessa.

Per maggiori informazioni sull'uso di un clip filmato come maschera, vedete Uso di clip filmato come maschere in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Per un esempio di applicazione dell'effetto maschera ai caratteri dispositivo, consultate la pagina Web Flash Samples all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricate e decomprimate il file zip Samples e selezionate la cartella Masking\DeviceFontMasking per accedere all'esempio.

Codifica di testo Unicode nelle applicazioni SWF

[Torna all'inizio](#)

Flash Player 7 (e versioni successive) supporta la codifica di testo Unicode per i file SWF in formato Flash Player. Questo supporto aumenta notevolmente la possibilità di utilizzare testi in lingue diverse nei file SWF, ad esempio due lingue nello stesso campo di testo. Gli utenti di Flash Player 7 e delle versioni successive possono visualizzare il testo in più lingue in un'applicazione Flash Player 7 o versione successiva, indipendentemente dalla lingua impiegata dal sistema operativo che esegue il lettore.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Distribuzione degli oggetti sui livelli per l'animazione interpolata](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

ActionScript

[Guida di riferimento di Adobe ActionScript 3.0](#)

articolo (21 maggio 2013)

[Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#)

articolo (21 maggio 2013)

[Components Learning Guide for Flash](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

esercitazione

I componenti di Adobe Flash Professional CS5 sono i blocchi costitutivi per la creazione di applicazioni ricche e interattive sul Web. Fornendo controlli complessi che si comportano in modo uniforme e sono pronti per l'uso e la personalizzazione, i componenti riducono significativamente il tempo e l'impegno necessari per sviluppare applicazioni partendo da zero.

[Using SWC files to build large Flash and AIR projects with multiple SWF files for iOS](#)

Tom Krcha (27 febbraio 2012)

esercitazione

Quando sviluppate giochi per Android o Blackberry Tablet OS con Adobe AIR, potete caricare file SWF "al volo" in fase runtime; con AIR for iOS questa opzione non è disponibile. In Android e Blackberry Tablet OS, il codice viene interpretato dal codice byte di ActionScript, mentre per iOS tutto il codice deve essere compilato dal codice byte di ActionScript in codice byte nativo come file IPA singolo, che può essere creato solo da un singolo file SWF.

[Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional](#)

Tommi West (16 febbraio 2012)

esercitazione

Questa serie di articoli illustra gli errori di authoring più comuni che possono causare problemi nei progetti Adobe Flash Professional e propone varie tecniche da adottare per evitarli. Le istruzioni fornite indicano anche vari modi per lavorare più efficientemente e ridurre l'incidenza di problemi di prestazioni ed errori in runtime.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Debug di ActionScript 3.0

Informazioni sul debugger di ActionScript 3.0

Attivare la modalità di debug

Impostare e rimuovere i punti di interruzione

Scorrere le righe di codice

Visualizzare e analizzare gli script nello stack di chiamata

Visualizzare e modificare i valori delle variabili

Controllare le avvertenze del compilatore

Spostarsi sugli errori del codice

Debug di un file SWF remoto di ActionScript 3.0

Informazioni sul debugger di ActionScript 3.0

[Torna all'inizio](#)

Altro materiale di riferimento

Le seguenti risorse (in inglese) forniscono ulteriori informazioni dettagliate sulle operazioni di debug con ActionScript 3.0:

- Articolo: [Understanding ActionScript 3 debugging in Flash](#) (Adobe.com)
- Articolo: [Introducing the ActionScript 3 debugger](#) (Adobe.com)
- Video: [Mobile device debugging via USB](#) (Adobe.com)

Attivare la modalità di debug

[Torna all'inizio](#)

L'avvio di una sessione di debug dipende dal tipo di file utilizzato. Durante una sessione di debug, Flash interrompe l'esecuzione di ActionScript quando rileva un punto di interruzione o un errore di runtime.

Quando Flash Pro inizia una sessione di debug, aggiunge al file SWF esportato per la sessione alcune informazioni speciali. Queste informazioni consentono al debugger di fornire i numeri di riga specifici nel codice, nel punto in cui sono stati rilevati errori.

Potete includere questa informazione speciale di debug in tutti i file SWF creati da uno specifico file FLA nelle impostazioni di pubblicazione. Questo consente il debug del file SWF anche quando non viene avviata una sessione di debug in modo esplicito. Queste informazioni di debug comportano un leggero aumento delle dimensioni del file SWF.

Scegliere un ambiente di debug predefinito

- Scegliete Debug > Debug filmato, quindi effettuate una delle seguenti selezioni:
 - Flash Professional
 - AIR Debug Launcher (Desktop)
 - AIR Debug Launcher (Mobile)
 - su dispositivo via USB (solo in CS5.5)

Tutte le sessioni di debug avranno luogo nell'ambiente selezionato. Potete cambiare l'ambiente predefinito in qualsiasi momento.

Avviare il debug da un file FLA

- Selezionate Debug > Debug
(**Flash Professional CS6 e versioni precedenti**) Selezionate Debug > Debug filmato > Debug.

Avviare il debug da un file AS ActionScript 3.0

1. Con il file ActionScript aperto nella finestra Script, selezionate il file FLA con cui il file ActionScript deve essere compilato dal menu Target nella parte superiore della finestra Script. Per essere visualizzato in questo menu, anche il file FLA deve essere aperto in Flash.
2. Selezionate Debug > Debug
(**Flash Professional CS6 e versioni precedenti**) Selezionate Debug > Debug filmato > Debug.

Aggiungere le informazioni di debug a tutti i file SWF creati da un file FLA

1. Dopo aver aperto il file FLA, selezionate File > Impostazioni pubblicazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fate clic sulla scheda Flash (CS5) o sulla categoria Flash (CS5.5).
3. Selezionate Consenti debug.

Uscire dalla modalità di debug

- Fate clic sul pulsante Termina sessione di debug nella Console di debug.

Impostare e rimuovere i punti di interruzione

[Torna all'inizio](#)

Aggiungete i punti di interruzione al codice ActionScript per interrompere l'esecuzione del codice. Dopo l'interruzione dell'esecuzione, potete scorrere ed eseguire il codice riga per riga, visualizzare le diverse sezioni del codice ActionScript, visualizzare i valori di variabili ed espressioni e modificare i valori delle variabili.

Nota: non è possibile aggiungere punti di interruzione a file ASC (ActionScript for Communication) o JSFL (Flash JavaScript).

Impostare un punto di interruzione

- Nel pannello Azioni o nella finestra Script, fate clic sul margine sinistro accanto alla riga del codice in cui desiderate venga visualizzato il punto di interruzione.

Rimuovere un punto di interruzione

- Nel pannello Azioni o nella finestra Script, fate clic sul punto di interruzione da rimuovere.

Scorrere le righe di codice

[Torna all'inizio](#)

Quando l'esecuzione del codice ActionScript viene interrotta in corrispondenza di un punto di interruzione o a seguito di un errore runtime, potete scorrere il codice riga per riga. Potete scegliere di verificare l'esecuzione delle chiamate di funzione oppure di verificarle internamente. È inoltre possibile scegliere di continuare a eseguire il codice senza scorgerlo.

Scorrere il codice riga per riga

- Fate clic sul pulsante Verifica esecuzione della Console di debug.

Verificare internamente una chiamata di funzione

- Fate clic sul pulsante Verifica internamente della Console di debug.

Verificare l'uscita di una chiamata di funzione

- Fate clic sul pulsante Verifica uscita della Console di debug.

Riprendere la normale esecuzione del codice

- Fate clic sul pulsante Continua della Console di debug.

Visualizzare e analizzare gli script nello stack di chiamata

[Torna all'inizio](#)

Quando viene arrestata l'esecuzione del codice nel debugger, potete visualizzare lo stack di chiamata nella Console di debug e vedere gli script contenenti le funzioni nello stack di chiamata. Nello stack di chiamata viene visualizzato l'elenco corrente delle chiamate di funzione nidificate in attesa di esecuzione.

Potete anche visualizzare i singoli script contenenti ogni funzione.

- Nel pannello Console di debug, fate doppio clic sul nome dello script nello stack di chiamata.

Visualizzare e modificare i valori delle variabili

[Torna all'inizio](#)

Visualizzare e modificare i valori delle variabili e delle proprietà nel pannello Variabili.

Visualizzare il valore di una variabile

1. Nel pannello Variabili selezionate il tipo di variabili da visualizzare nel menu Pannello.
 - Mostra costanti consente di visualizzare le costanti dei valori (variabili che hanno un valore fisso).

- Mostra proprietà statiche consente di visualizzare le variabili appartenenti alla classe anziché a istanze della classe.
- Mostra variabili membro inaccessibili visualizza le variabili non accessibili ad altre classi o spazi dei nomi. Ciò include variabili protette, private o interne allo spazio del nome.
- Mostra vista esadecimale aggiuntiva aggiunge valori esadecimali ovunque vengano visualizzati valori decimali. Ciò è principalmente utile per i valori di colore. I valori esadecimali non vengono visualizzati per i valori decimali da 0 a 9.
- Mostra nomi completi visualizza tipi di variabili sia con il nome di pacchetto che di classe.

2. Espandete la struttura ad albero della struttura oggetto del file FLA fino a che non compare la variabile da visualizzare.

Modificare il valore di una variabile

1. Nel pannello Variabili, fate doppio clic sul valore della variabile.
2. Immettete il nuovo valore per la variabile e premete Invio. Il nuovo valore viene utilizzato durante la successiva esecuzione del codice.

Controllare le avvertenze del compilatore

[Torna all'inizio](#)

Controllate il tipo di avvertenze generate nel pannello Errori del compilatore. Quando il compilatore segnala un errore, fate doppio clic su di esso per spostarvi sulla riga di codice che lo ha provocato.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione.
2. Fate clic su Flash.
3. Fate clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript.
4. Selezionate le opzioni desiderate per Errori:
 - Con Modalità rigorosa le avvertenze vengono riportate come errori, il che significa che la compilazione non riesce in presenza di questi errori.
 - Con Modalità avvertenze vengono riportate ulteriori avvertenze, utili per rilevare le incompatibilità nell'aggiornamento di codice ActionScript 2.0 ad ActionScript 3.0.

Spostarsi sugli errori del codice

[Torna all'inizio](#)

Quando Flash rileva un errore nel codice ActionScript, durante la compilazione o l'esecuzione, riporta l'errore nel pannello Errori del compilatore. Potete spostarvi sulla riga di codice che ha provocato l'errore dal pannello Errori del compilatore.

- Fate doppio clic sull'errore nel pannello Errori del compilatore.

Debug di un file SWF remoto di ActionScript 3.0

[Torna all'inizio](#)

Con ActionScript 3.0 potete eseguire il debug di un file SWF remoto utilizzando la versione autonoma, ActiveX o Plug-In di Flash Player, presente in *Directory di installazione di Flash/Players/Debug/* directory. Tuttavia nel debugger di ActionScript 3.0 il debug remoto è limitato a file situati nello stesso host locale dell'applicazione di creazione Flash, riprodotti nel lettore autonomo di debug, nel controllo ActiveX o nel plug-in.

Per permettere il debug remoto del file, attivate il debug nelle impostazioni relative alla pubblicazione. Potete anche pubblicare il file con una password di debug per consentire soltanto ad alcuni utenti di eseguirne il debug.

Come JavaScript o HTML, anche ActionScript consente di visualizzare le variabili client-side. Per memorizzare variabili in modo sicuro, inviatele a un'applicazione su un server, anziché memorizzarle nel file. Tuttavia, come sviluppatore, potreste non desiderare rivelare determinate informazioni riservate, quali la struttura del clip filmato. Una password di debug vi permette di proteggere il vostro lavoro.

Attivare il debug remoto di un file SWF e impostare una password di debug

Nel file FLA di ActionScript 3.0, non è possibile eseguire il debug di codici negli script dei fotogrammi. Con il debugger di ActionScript 3.0 è possibile eseguire solo il debug di codici contenuti in file AS esterni.

1. Aprite il file FLA.
2. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fate clic sulla scheda Flash (CS5) o sulla categoria Flash (CS5.5), quindi selezionate Consenti debug.
4. Chiudete la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione e selezionate uno dei comandi seguenti:
 - File > Esporta > Esporta filmato

- File > Pubblica

5. Lasciate il file SWF nel computer locale in modo da eseguire una sessione di debug remota sull'host locale oppure caricatelo sul server Web.

Il file SWF non contiene informazioni relative ai punti di interruzione, quindi se si carica il file su un server remoto non si potrà scorrere il codice. Per eseguire questa operazione, utilizzate l'host locale.

6. In Flash, selezionate Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 3.0.

Flash apre il debugger di ActionScript 3.0 e attende la connessione di un Flash Player di debug. Avete a disposizione 2 minuti per avviare il Flash Player di debug. Trascorsi i 2 minuti, ripetete il passaggio.

7. Aprite il file SWF nella versione di debug del plugin di Flash Player, del controllo ActiveX o del lettore autonomo. Il lettore autonomo di debug si trova nella directory *Directory di installazione di Flash/Players/Debug/*. Non collegatevi a un file su un altro computer: il debugger non sarà in grado di ricevere informazioni relative ai punti di interruzione.

La sessione di debug ha inizio quando il lettore di debug si collega al pannello del debugger di ActionScript 3,0 di Flash.

Nota: *il debug remoto non funziona se selezionate l'interfaccia di rete predefinita per AIR 3.4. Selezionate invece le opzioni che vi consentono di specificare il nome dell'interfaccia di rete e l'indirizzo IP del sistema.*

Attivare il debugger da una postazione remota

1. Aprite l'applicazione di creazione Flash, se non è già aperta.

2. Selezionate Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 3.0.

3. In un browser o nella versione debugger del lettore autonomo, aprite il file SWF pubblicato dalla postazione remota.

Se la finestra di dialogo Debug remoto non viene visualizzata, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) nel file SWF per visualizzare il menu di scelta rapida, quindi selezionate Debugger.

4. Nella finestra di dialogo Debug remoto, selezionate il computer host locale e il file da aprire.

Nel Debugger appare l'elenco di visualizzazione del file SWF. Se il file SWF non viene riprodotto, è possibile che l'esecuzione del Debugger sia stata sospesa. Fate clic su Continua per riavviarla.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Impostazioni di pubblicazione ActionScript (CS5)

[Modificare le impostazioni di pubblicazione ActionScript \(CS5\)](#)

[File di classe e file di configurazione \(CS5\)](#)

[Dichiarare una classe documento ActionScript 3.0 \(CS5\)](#)

[Impostare il percorso dei file ActionScript \(CS5\)](#)

[Compilazione condizionale in ActionScript \(CS5\)](#)

[Personalizzazione dei menu di scelta rapida nei documenti Flash \(CS5\)](#)

[Cartelle di configurazione installate con Flash \(CS5\)](#)

Modificare le impostazioni di pubblicazione ActionScript (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Quando create un nuovo documento FLA, Flash chiede quale versione di ActionScript desiderate utilizzare. Potete modificare questa impostazione se decidete successivamente di scrivere gli script utilizzando una versione diversa di ActionScript.

Nota: ActionScript 3.0 non è compatibile con ActionScript 2.0. Il compilatore di ActionScript 2.0 è in grado di creare tutto il codice ActionScript 1.0, tranne la sintassi della barra (/) usata per indicare i percorsi dei clip filmato, ad esempio `parentClip/testMC:varName= "hello world"`. Per evitare questo problema, riscrivete il codice utilizzando la notazione punto (.) oppure selezionate il compilatore di ActionScript 1.0.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic sulla scheda Flash.
2. Selezionate la versione ActionScript dal menu a comparsa.

File di classe e file di configurazione (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Quando si installa Flash Professional, nel sistema vengono installati diversi file e cartelle di configurazione relativi ad ActionScript. Se modificate questi file per personalizzare l'ambiente di creazione, eseguite una copia di backup dei file originali.

Cartella Classes ActionScript Contiene tutte le classi incorporate di ActionScript 2.0 (file AS). Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- Windows XP: Disco rigido\Documents and Settings\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\Classes
- Windows Vista: Disco rigido\Utenti\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\Classes
- Macintosh: Disco rigido/Users/utente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS5/lingua/Configuration/Classes.

La cartella Classes è organizzata in classi per Flash Player 7 (FP7), per Flash Player 8 (FP8), per Flash Player 9 (FP9) e nel pacchetto mx, utilizzato per i lettori e per i file ASO. Per ulteriori informazioni sull'organizzazione di questa directory, vedete il file Readme nella cartella Classes.

Cartella Include Contiene tutti i file include globali di ActionScript. I percorsi sono i seguenti:

- Windows XP: Disco rigido\Documents and Settings\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\Include
- Windows Vista: Disco rigido\Utenti\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\Include
- Macintosh: Disco rigido/Users/utente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS5/lingua/Configuration/Include.

File di configurazione ActionsPanel.xml Contiene il file di configurazione per i suggerimenti sul codice ActionScript. La configurazione per ogni versione di ActionScript e Flash Lite, e per JavaScript, viene fornita da file distinti. I percorsi sono i seguenti:

- Windows XP: Disco rigido\Documents and Settings\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\ActionsPanel
- Windows Vista: Disco rigido\Utenti\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\ActionsPanel
- Macintosh: Disco rigido/Users/utente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS5/lingua/Configuration/ActionsPanel

File di configurazione AsColorSyntax.xml File di configurazione relativo ai colori del codice ActionScript. I percorsi sono i seguenti:

- Windows XP: Disco rigido\Documents and Settings\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\ActionsPanel\
- Windows Vista: Disco rigido\Utenti\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\lingua\Configuration\ActionsPanel\
- Macintosh: Disco rigido/Users/utente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS5/lingua/Configuration/ActionsPanel

[Torna all'inizio](#)

Dichiarare una classe documento ActionScript 3.0 (CS5)

Quando usate ActionScript 3.0, un file SWF può essere associato a una classe di primo livello. Tale classe è detta classe documento. Quando il file SWF viene caricato in Flash Player, un'istanza di questa classe viene creata come oggetto di primo livello del file SWF. Questo oggetto di un file SWF può essere un'istanza di qualunque classe scelta dall'utente.

Ad esempio, il livello principale di un file SWF che implementa un componente calendario può essere associato a una classe Calendario, con metodi e proprietà appropriati per un componente di questo tipo. Quando il file SWF viene caricato, Flash Player lo crea un'istanza di questa classe Calendario.

1. Deselezionate tutti gli oggetti sullo stage e nella linea temporale facendo clic in un'area vuota dello stage. In questo modo vengono visualizzate le proprietà Documento nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Immettete il nome del file ActionScript della classe nella casella di testo Classe documento della finestra di ispezione Proprietà. Non includete l'estensione del nome di file .as.

Nota: potete specificare questa informazione anche nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Impostare il percorso dei file ActionScript (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Dopo che avrete definito una classe ActionScript, per utilizzarla Flash Professional deve individuare i file ActionScript esterni che contengono la definizione della classe. L'elenco di cartelle in cui Flash Professional cerca le definizioni delle classi è denominato percorso di classe per ActionScript 2.0 e percorso di origine per ActionScript 3.0. I percorsi di classe e di origine sono presenti a livello di applicazione (globale) e di documento. Per maggiori informazioni sui percorsi di classe, vedete Classi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) o "Pacchetti" in [Apprendimento di ActionScript 3.0](#).

Potete impostare i seguenti percorsi di ActionScript in Flash Professional:

- ActionScript 2.0
 - Livello applicazione (disponibile per tutti i file FLA AS2):
 - Percorso di classe (impostato nelle preferenze di ActionScript)
 - Livello documento (disponibile solo per il file FLA che specifica questo percorso):
 - Percorso di classe (specificato nelle impostazioni di pubblicazione)
- ActionScript 3.0
 - Livello applicazione (disponibile per tutti i file FLA AS3):
 - Percorso di origine (impostato nelle preferenze di ActionScript)
 - Percorso di libreria (impostato nelle preferenze di ActionScript)
 - Percorso di libreria esterna (impostato nelle preferenze di ActionScript)
 - Livello documento (disponibile solo per il file FLA che specifica questi percorsi):
 - Percorso di origine (specificato nelle impostazioni di pubblicazione)
 - Percorso di libreria (specificato nelle impostazioni di pubblicazione)
 - Classe documento (impostata nella finestra di ispezione Proprietà del documento)

L'opzione Percorso libreria specifica il percorso del codice ActionScript precompilato che si trova nei file SWC che avete creato. Il file FLA che specifica questo percorso carica tutti i file SWC al livello superiore di questo percorso e qualsiasi altra risorsa di codice specificata negli stessi file SWC. Se utilizzate Percorso di libreria, assicuratevi che nessuna parte di codice compilato nei file SWC sia duplicata nei file AS non compilati nel Percorso di origine. Il codice ridondante rallenterebbe infatti la compilazione del file SWF.

Potete specificare più di un percorso in cui Flash Professional deve effettuare la ricerca. Le risorse individuate in uno qualsiasi dei percorsi specificati verranno usate. Quando aggiungete o modificate un percorso, potete aggiungere percorsi di directory assoluti (ad esempio, C:/my_classes) e relativi (ad esempio, ../my_classes o ".").

Impostare il percorso di classe per ActionScript 2.0

Per impostare il percorso di classe al livello di documento:

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic su Flash.
2. Verificate che nel menu a comparsa Versione di ActionScript sia selezionato ActionScript 2.0, quindi fate clic su Impostazioni.
3. Nel campo di testo Esporta fotogramma per le classi, specificate il fotogramma in cui deve risiedere la definizione di classe.
4. Per aggiungere percorsi all'elenco di percorsi di classe, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere una cartella al percorso di classe, fate clic sul pulsante Trova il percorso , individuate la cartella da aggiungere, quindi fate clic su OK.
 - Per aggiungere una nuova riga all'elenco Percorso di classe, fate clic sul pulsante Aggiungi nuovo percorso . Fate doppio clic sulla

nuova riga, digitate un percorso relativo o assoluto, quindi fate clic su OK.

- Per modificare una cartella di percorsi di classe, selezionate il percorso nell'elenco Percorso di classe, fate clic sul pulsante Trova il percorso, individuate la cartella da aggiungere, quindi fate clic su OK. In alternativa, fate doppio clic sul percorso nell'elenco Percorsi di classe, digitate il percorso desiderato e fate clic su OK.
- Per eliminare una cartella dal percorso di classe, selezionate il percorso nell'elenco Percorso di classe e fate clic sul pulsante Elimina il percorso selezionato .

Per impostare il percorso di classe al livello dell'applicazione:

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fate clic sulla categoria ActionScript.
2. Fate clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript 2.0 e aggiungete i percorsi all'elenco Percorso di classe

Impostare il percorso di origine per ActionScript 3.0

Per impostare il percorso di origine al livello di documento:

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic su Flash.
2. Verificate che nel menu a comparsa Versione di ActionScript sia selezionato ActionScript 3.0, quindi fate clic su Impostazioni. Per poter utilizzare ActionScript 3.0, la versione di Flash Player deve essere impostata su Flash Player 9 o successivo.
3. Nel campo di testo Esporta classi in fotogramma, specificate il fotogramma in cui deve risiedere la definizione di classe.
4. Specificate le impostazioni di Errori. Potete scegliere tra Modalità rigorosa e Modalità avvertenze. Nella Modalità rigorosa le avvertenze del compilatore vengono segnalate come errori e impediscono la corretta esecuzione della compilazione finché non vengono risolte. Con Modalità avvertenze vengono riportate ulteriori avvertenze, utili per rilevare le incompatibilità nell'aggiornamento di codice ActionScript 2.0 ad ActionScript 3.0.
5. Facoltativamente, selezionate Stage per dichiarare automaticamente le istanze dello stage.
6. Specificate ActionScript 3.0 o ECMAScript come dialetto da utilizzare. Si raccomanda l'utilizzo di ActionScript 3.0.
7. Per aggiungere percorsi all'elenco di percorsi di origine, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere una cartella al percorso di origine, fate clic sulla scheda Percorso di origine, fate clic sul pulsante Trova il percorso , individuate la cartella da aggiungere, quindi fate clic su OK.
 - Per aggiungere una nuova riga all'elenco Percorso di origine, fate clic sul pulsante Aggiungi nuovo percorso . Fate doppio clic sulla nuova riga, digitate un percorso relativo o assoluto, quindi fate clic su OK.
 - Per modificare una cartella di percorsi di origine, selezionate il percorso nell'elenco Percorso di origine, fate clic sul pulsante Trova il percorso, individuate la cartella da aggiungere, quindi fate clic su OK. In alternativa, fate doppio clic sul percorso nell'elenco Percorso di origine, digitate il percorso desiderato e fate clic su OK.
 - Per eliminare una cartella dal percorso di origine, selezionatela nell'elenco Percorso di origine e fate clic sul pulsante Elimina il percorso selezionato .

Per impostare il percorso di origine al livello di applicazione:

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fate clic sulla categoria ActionScript.
2. Fate clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript 3.0 e aggiungete i percorsi all'elenco Percorso di origine

Impostare il percorso della libreria per i file ActionScript 3.0

Per impostare il percorso della libreria al livello del documento, la procedura da seguire è analoga all'impostazione del percorso di origine:

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic sulla scheda Flash.
2. Assicuratevi che nel menu Script sia specificato ActionScript 3.0, quindi fate clic su Impostazioni.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni avanzate di ActionScript 3.0, fate clic sulla scheda Percorso libreria.
4. Aggiungete il percorso di libreria all'elenco Percorso libreria. All'elenco dei percorsi potete aggiungere cartelle o singoli file SWC.
5. Per impostare la proprietà Tipo di collegamento, fate doppio clic su Tipo di collegamento nella struttura delle proprietà del percorso. Le scelte disponibili per Tipo di collegamento sono:
 - Unito nel codice: le risorse di codice che si trovano nel percorso vengono integrate nel file SWF pubblicato.
 - Esterno: le risorse di codice che si trovano nel percorso non vengono aggiunte al file SWF pubblicato, ma il compilatore verifica che si trovino nelle posizioni che avete specificato.
 - Libreria condivisa in runtime (RSL): Flash Player scarica le risorse in fase di runtime.

Per impostare il percorso della libreria al livello di applicazione:

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fate clic sulla categoria ActionScript.
2. Fate clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript 3.0 e aggiungete i percorsi all'elenco Percorso libreria.

Compilazione condizionale in ActionScript (CS5)

In ActionScript 3.0 potete usare la compilazione condizionale nello stesso modo in cui è stata usata in C++ e altri linguaggi di programmazione. Potete, ad esempio, usare la compilazione condizionale per attivare o disattivare blocchi di codice in un progetto, ad esempio il codice che implementa una certa funzione o il codice usato per il debug.

Usando le costanti di configurazione che avete definito nelle impostazioni di pubblicazione, potete specificare se determinate righe di codice ActionScript vengono compilate o meno. Ogni costante assume il seguente formato:

CONFIG::SAMPLE_CONSTANT

In questo caso, CONFIG è lo spazio dei nomi di configurazione e SAMPLE_CONSTANT è la costante che imposterete su true o false nelle impostazioni di pubblicazione. Quando il valore della costante è true, la riga di codice che segue la costante in ActionScript viene compilata. Quando il valore è false, la riga di codice che segue la costante non viene compilata.

La seguente funzione, ad esempio contiene 2 righe di codice che vengono compilate solo se il valore della costante che le precede è impostato su true nelle impostazioni di pubblicazione:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_BROWSERS=true.");
    }
}
```

Per definire una costante di configurazione utilizzando la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione:

1. Scegliete File > Impostazioni pubblicazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fate clic sulla scheda Flash.
3. Assicuratevi che il valore di Script sia impostato su ActionScript 3.0, quindi fate clic sul pulsante Impostazioni accanto al valore.
4. Nella finestra di dialogo delle impostazioni avanzate di ActionScript 3.0 fate clic sulla scheda Costanti di configurazione.
5. Per aggiungere una costante, fate clic sul pulsante Aggiungi.
6. Digitate il nome della costante che desiderate aggiungere. Lo spazio dei nomi configurazione predefinito è CONFIG e il nome della costante predefinita è CONFIG_CONST.

Nota: lo spazio dei nomi di configurazione CONFIG viene dichiarato automaticamente dal compilatore Flash Professional. Potete aggiungere spazi dei nomi personalizzati immettendoli con un nome di costante nelle impostazioni di pubblicazione e aggiungendoli al codice ActionScript usando la seguente sintassi:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

7. Immettete il valore desiderato per la costante: true o false. Potete modificare questo valore per attivare o disattivare la compilazione di righe di codice specifiche.

Personalizzazione dei menu di scelta rapida nei documenti Flash (CS5)

Potete personalizzare il menu di scelta rapida standard e il menu di scelta rapida per la modifica del testo che viene visualizzato con i file SWF in Flash Player 7 e versioni successive.

- Il menu di scelta rapida standard viene visualizzato quando un utente fa clic in Flash Player su qualsiasi area (a eccezione dei campi di testo modificabili) di un file SWF con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh). Potete aggiungere voci personalizzate al menu e nascondere le voci incorporate nel menu, a eccezione di Impostazioni e Debugger.
- Il menu di scelta rapida per la modifica viene visualizzato quando un utente fa clic in Flash Player su un campo di testo modificabile di un file SWF con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh). Potete aggiungere voci personalizzate a questo menu. Non è possibile nascondere le voci incorporate in questo menu.

Nota: Flash Player visualizza anche un menu di scelta rapida di errore quando un utente fa clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fa clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) in Flash Player quando non è caricato alcun file SWF. Questo menu non può essere personalizzato.

I menu di scelta rapida in Flash Player 7 possono essere personalizzati usando gli oggetti ContextMenu e ContextMenuItems di ActionScript 2.0. Per ulteriori informazioni sull'uso di questi oggetti, vedete ContextMenu nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).

Quando create le voci di un menu di scelta rapida personalizzato per Flash Player, tenete presente quanto segue:

- Le voci personalizzate vengono aggiunte al menu di scelta nell'ordine in cui vengono create. Non è possibile modificare tale ordine dopo che le voci sono state create.

Potete specificare la visibilità e l'attivazione delle voci personalizzate.

- Le voci del menu di scelta rapida personalizzate vengono automaticamente codificate con la codifica Unicode UTF8.

[Torna all'inizio](#)

Cartelle di configurazione installate con Flash (CS5)

Quando si installa Flash Professional vengono create nel sistema varie cartelle di configurazione. Le cartelle di configurazione contengono i file associati all'applicazione, organizzati in diversi livelli appropriati all'accesso degli utenti. Potrebbe essere utile visualizzare i contenuti di queste cartelle quando lavorate con ActionScript® o i componenti. Di seguito sono indicate le cartelle di configurazione di Flash Professional:

Cartella di configurazione dell'applicazione

Poiché si trova nel livello dell'applicazione, gli utenti non amministratori non dispongono di accesso in scrittura per questa directory. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Microsoft Windows XP o Microsoft Windows Vista, accedere all'*unità di avvio*\Programmi\Adobe\Adobe Flash CS3\lingua\Configuration\.
- In Macintosh, accedete a *Macintosh HD*/Applicazioni/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Cartella First Run

Questa cartella che si trova allo stesso livello della cartella Configuration dell'applicazione facilita la condivisione dei file di configurazione tra gli utenti dello stesso computer. Le cartelle e i file contenuti in questa cartella vengono copiati automaticamente nella cartella Configuration a livello utente. Quando si avvia l'applicazione, i nuovi file eventualmente inseriti nella cartella First Run vengono copiati nella cartella Configuration a livello di utente.

Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella First Run:

- In Windows XP o Vista, accedere all'*unità di avvio*\Programmi\Adobe\Adobe Flash CS3\lingua\First Run\.
- In Macintosh, accedete a *Macintosh HD*/Applicazioni/Adobe Flash CS3/First Run/.

Cartella di configurazione a livello utente

Disponibile nell'area del profilo dell'utente, questa cartella è sempre scrivibile da parte dell'utente corrente. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Windows XP o Vista, accedere all'*unità di avvio*\Documents and Settings*nome utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration.
- In Macintosh accedete a *Macintosh HD*/Utenti/*nome utente*/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CS3/lingua/Configuration/.

Cartella di configurazione a livello di tutti gli utenti

Disponibile nell'area comune dei profili degli utenti, questa cartella fa parte dell'installazione standard dei sistemi operativi Windows e Macintosh ed è condivisa da tutti gli utenti di un determinato computer. Tutti i file che si trovano in questa cartella vengono resi disponibili dal sistema operativo a tutti gli utenti del computer. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Windows XP o Vista, accedere all'*unità di avvio*\Documents and Settings\All Users\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration.
- In Macintosh, accedete a *Macintosh HD*/Users/Shared/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/lingua/Configuration/.

Cartella di configurazione Restricted Users

In un ambiente di rete, solitamente, gli utenti normali hanno diritti limitati sulle workstation e solo gli amministratori di sistema dispongono dell'accesso amministrativo alle workstation. Tutti gli altri utenti dispongono di un accesso limitato che in genere non consente l'accesso in scrittura ai file a livello applicazione, quali i file della directory Programmi di Windows o della cartella Applicazioni di Macintosh OS X.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Impostazioni di pubblicazione ActionScript (CS5.5)

[Modificare le impostazioni di pubblicazione ActionScript \(CS5.5\)](#)
[File di classe e file di configurazione \(CS5.5\)](#)
[Dichiarare una classe documento ActionScript \(CS5.5\)](#)
[Impostare il percorso dei file ActionScript \(CS5.5\)](#)
[Compilazione condizionale in ActionScript \(CS5.5\)](#)
[Personalizzazione dei menu di scelta rapida nei documenti Flash \(CS5.5\)](#)
[Cartelle di configurazione installate con Flash \(CS5.5\)](#)

Modificare le impostazioni di pubblicazione ActionScript (CS5.5)

[Torna all'inizio](#)

Quando create un nuovo documento FLA, Flash chiede quale versione di ActionScript desiderate utilizzare. Potete modificare questa impostazione se decidete successivamente di scrivere gli script utilizzando una versione diversa di ActionScript.

Nota: ActionScript 3.0 non è compatibile con ActionScript 2.0. Il compilatore di ActionScript 2.0 è in grado di creare tutto il codice ActionScript 1.0, tranne la sintassi della barra (/) usata per indicare i percorsi dei clip filmato, ad esempio `parentClip/testMC:varName= "hello world"`. Per evitare questo problema, riscrivete il codice utilizzando la notazione punto (.) oppure selezionate il compilatore di ActionScript 1.0.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione.
2. Selezionate la versione ActionScript dal menu Script.

File di classe e file di configurazione (CS5.5)

[Torna all'inizio](#)

Quando si installa Flash Professional, nel sistema vengono installati diversi file e cartelle di configurazione relativi ad ActionScript. Se modificate questi file per personalizzare l'ambiente di creazione, eseguite una copia di backup dei file originali.

Cartella Classes ActionScript Contiene tutte le classi incorporate di ActionScript 2.0 (file AS). Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- Windows XP: Disco rigido\Documents and Settings\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5.5\lingua\Configuration\Classes
- Windows Vista: Disco rigido\Utenti\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5.5\lingua\Configuration\Classes
- Macintosh: Disco rigido/Users/utente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS5.5/lingua/Configuration/Classes.

La cartella Classes è organizzata in classi per Flash Player 7 (FP7), per Flash Player 8 (FP8), per Flash Player 9 (FP9) e nel pacchetto mx, utilizzato per i lettori e per i file ASO. Per ulteriori informazioni sull'organizzazione di questa directory, vedete il file Readme nella cartella Classes.

Cartella Include Contiene tutti i file include globali di ActionScript. I percorsi sono i seguenti:

- Windows XP: Disco rigido\Documents and Settings\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5.5\lingua\Configuration\Include
- Windows Vista: Disco rigido\Utenti\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5.5\lingua\Configuration\Include
- Macintosh: Disco rigido/Users/utente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS5.5/lingua/Configuration/Include.

File di configurazione ActionsPanel.xml Contiene il file di configurazione per i suggerimenti sul codice ActionScript. La configurazione per ogni versione di ActionScript e Flash Lite, e per JavaScript, viene fornita da file distinti. I percorsi sono i seguenti:

- Windows XP: Disco rigido\Documents and Settings\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5.5\lingua\Configuration\ActionsPanel
- Windows Vista: Disco rigido\Utenti\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5.5\lingua\Configuration\ActionsPanel
- Macintosh: Disco rigido\Utenti\utente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS5.5/lingua/Configuration/ActionsPanel

File di configurazione AsColorSyntax.xml File di configurazione relativo ai colori del codice ActionScript. I percorsi sono i seguenti:

- Windows XP: Disco rigido\Documents and Settings\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5.5\lingua\Configuration\ActionsPanel\
- Windows Vista: Disco rigido\Utenti\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5.5\lingua\Configuration\ActionsPanel\
- Macintosh: Disco rigido\Utenti\utente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS5.5/lingua/Configuration/ActionsPanel

Dichiarare una classe documento ActionScript (CS5.5)

Quando usate ActionScript 3.0, un file SWF può essere associato a una classe di primo livello. Tale classe è detta classe documento. Quando il file SWF viene caricato in Flash Player, un'istanza di questa classe viene creata come oggetto di primo livello del file SWF. Questo oggetto di un file SWF può essere un'istanza di qualunque classe scelta dall'utente.

Ad esempio, il livello principale di un file SWF che implementa un componente calendario può essere associato a una classe Calendario, con metodi e proprietà appropriati per un componente di questo tipo. Quando il file SWF viene caricato, Flash Player lo crea un'istanza di questa classe Calendario.

1. Deselezionate tutti gli oggetti sullo stage e nella linea temporale facendo clic in un'area vuota dello stage. In questo modo vengono visualizzate le proprietà Documento nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Immettete il nome del file ActionScript della classe nella casella di testo Classe documento della finestra di ispezione Proprietà. Non includete l'estensione del nome di file .as.

Nota: potete specificare questa informazione anche nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Impostare il percorso dei file ActionScript (CS5.5)

Dopo che avrete definito una classe ActionScript, per utilizzarla Flash Professional deve individuare i file ActionScript esterni che contengono la definizione della classe. L'elenco di cartelle in cui Flash Professional cerca le definizioni delle classi è denominato percorso di classe per ActionScript 2.0 e percorso di origine per ActionScript 3.0. I percorsi di classe e di origine sono presenti a livello di applicazione (globale) e di documento. Per maggiori informazioni sui percorsi di classe, vedete Classi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) o "Pacchetti" in [Apprendimento di ActionScript 3.0](#).

Potete impostare i seguenti percorsi di ActionScript in Flash Professional:

- ActionScript 2.0
 - Livello applicazione (disponibile per tutti i file FLA AS2):
 - Percorso di classe (impostato nelle preferenze di ActionScript)
 - Livello documento (disponibile solo per il file FLA che specifica questo percorso):
 - Percorso di classe (specificato nelle impostazioni di pubblicazione)
- ActionScript 3.0
 - Livello applicazione (disponibile per tutti i file FLA AS3):
 - Percorso di origine (impostato nelle preferenze di ActionScript)
 - Percorso di libreria (impostato nelle preferenze di ActionScript)
 - Percorso di libreria esterna (impostato nelle preferenze di ActionScript)
 - Livello documento (disponibile solo per il file FLA che specifica questi percorsi):
 - Percorso di origine (specificato nelle impostazioni di pubblicazione)
 - Percorso di libreria (specificato nelle impostazioni di pubblicazione)
 - Classe documento (impostata nella finestra di ispezione Proprietà del documento)

L'opzione Percorso libreria specifica il percorso del codice ActionScript precompilato che si trova nei file SWC che avete creato. Il file FLA che specifica questo percorso carica tutti i file SWC al livello superiore di questo percorso e qualsiasi altra risorsa di codice specificata negli stessi file SWC. Se utilizzate Percorso di libreria, assicuratevi che nessuna parte di codice compilato nei file SWC sia duplicata nei file AS non compilati nel Percorso di origine. Il codice ridondante rallenterebbe infatti la compilazione del file SWF.

Potete specificare più di un percorso in cui Flash Professional deve effettuare la ricerca. Le risorse individuate in uno qualsiasi dei percorsi specificati verranno usate. Quando aggiungete o modificate un percorso, potete aggiungere percorsi di directory assoluti (ad esempio, C:/my_classes) e relativi (ad esempio, ../my_classes o ".").

Impostare il percorso di classe per ActionScript 2.0

Per impostare il percorso di classe al livello di documento:

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic su Flash.
2. Verificate che nel menu a comparsa Versione di ActionScript sia selezionato ActionScript 2.0, quindi fate clic su Impostazioni.
3. Nel campo di testo Esporta fotogramma per le classi, specificate il fotogramma in cui deve risiedere la definizione di classe.
4. Per aggiungere percorsi all'elenco di percorsi di classe, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere una cartella al percorso di classe, fate clic sul pulsante Trova il percorso , individuate la cartella da aggiungere, quindi fate clic su OK.

- Per aggiungere una nuova riga all'elenco Percorso di classe, fate clic sul pulsante Aggiungi nuovo percorso . Fate doppio clic sulla nuova riga, digitate un percorso relativo o assoluto, quindi fate clic su OK.
- Per modificare una cartella di percorsi di classe, selezionate il percorso nell'elenco Percorso di classe, fate clic sul pulsante Trova il percorso, individuate la cartella da aggiungere, quindi fate clic su OK. In alternativa, fate doppio clic sul percorso nell'elenco Percorsi di classe, digitate il percorso desiderato e fate clic su OK.
- Per eliminare una cartella dal percorso di classe, selezionate il percorso nell'elenco Percorso di classe e fate clic sul pulsante Elimina il percorso selezionato .

Per impostare il percorso di classe al livello dell'applicazione:

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fate clic sulla categoria ActionScript.
2. Fate clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript 2.0 e aggiungete i percorsi all'elenco Percorso di classe

Impostare il percorso di origine per ActionScript 3.0

Per impostare il percorso di origine al livello di documento:

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic su Flash.
2. Verificate che nel menu a comparsa Versione di ActionScript sia selezionato ActionScript 3.0, quindi fate clic su Impostazioni. Per poter utilizzare ActionScript 3.0, la versione di Flash Player deve essere impostata su Flash Player 9 o successivo.
3. Nel campo di testo Esporta classi in fotogramma, specificate il fotogramma in cui deve risiedere la definizione di classe.
4. Specificate le impostazioni di Errori. Potete scegliere tra Modalità rigorosa e Modalità avvertenze. Nella Modalità rigorosa le avvertenze del compilatore vengono segnalate come errori e impediscono la corretta esecuzione della compilazione finché non vengono risolte. Con Modalità avvertenze vengono riportate ulteriori avvertenze, utili per rilevare le incompatibilità nell'aggiornamento di codice ActionScript 2.0 ad ActionScript 3.0.
5. Facoltativamente, selezionate Stage per dichiarare automaticamente le istanze dello stage.
6. Specificate ActionScript 3.0 o ECMAScript come dialetto da utilizzare. Si raccomanda l'utilizzo di ActionScript 3.0.
7. Per aggiungere percorsi all'elenco di percorsi di origine, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere una cartella al percorso di origine, fate clic sulla scheda Percorso di origine, fate clic sul pulsante Trova il percorso , individuate la cartella da aggiungere, quindi fate clic su OK.
 - Per aggiungere una nuova riga all'elenco Percorso di origine, fate clic sul pulsante Aggiungi nuovo percorso . Fate doppio clic sulla nuova riga, digitate un percorso relativo o assoluto, quindi fate clic su OK.
 - Per modificare una cartella di percorsi di origine, selezionate il percorso nell'elenco Percorso di origine, fate clic sul pulsante Trova il percorso, individuate la cartella da aggiungere, quindi fate clic su OK. In alternativa, fate doppio clic sul percorso nell'elenco Percorso di origine, digitate il percorso desiderato e fate clic su OK.
 - Per eliminare una cartella dal percorso di origine, selezionatela nell'elenco Percorso di origine e fate clic sul pulsante Elimina il percorso selezionato .

Per impostare il percorso di origine al livello di applicazione:

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fate clic sulla categoria ActionScript.
2. Fate clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript 3.0 e aggiungete i percorsi all'elenco Percorso di origine

Impostare il percorso della libreria per i file ActionScript 3.0

Per impostare il percorso della libreria al livello del documento, la procedura da seguire è analoga all'impostazione del percorso di origine:

1. Scegliete File > Impostazioni pubblicazione.
2. Assicuratevi che nel menu Script sia specificato ActionScript 3.0, quindi fate clic sul pulsante Impostazioni ActionScript.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni avanzate di ActionScript 3.0, fate clic sulla scheda Percorso libreria.
4. Aggiungete il percorso di libreria all'elenco Percorso libreria. All'elenco dei percorsi potete aggiungere cartelle o singoli file SWC.
5. Per impostare la proprietà Tipo di collegamento, fate doppio clic su Tipo di collegamento nella struttura delle proprietà del percorso. Le scelte disponibili per Tipo di collegamento sono:
 - Unito nel codice: le risorse di codice che si trovano nel percorso vengono integrate nel file SWF pubblicato.
 - Esterno: le risorse di codice che si trovano nel percorso non vengono aggiunte al file SWF pubblicato, ma il compilatore verifica che si trovino nelle posizioni che avete specificato.
 - Libreria condivisa in runtime (RSL): Flash Player scarica le risorse in fase di runtime.

Per impostare il percorso della libreria al livello di applicazione:

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), quindi fate clic sulla categoria ActionScript.
2. Fate clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript 3.0 e aggiungete i percorsi all'elenco Percorso libreria.

Compilazione condizionale in ActionScript (CS5.5)

In ActionScript 3.0 potete usare la compilazione condizionale nello stesso modo in cui è stata usata in C++ e altri linguaggi di programmazione. Potete, ad esempio, usare la compilazione condizionale per attivare o disattivare blocchi di codice in un progetto, ad esempio il codice che implementa una certa funzione o il codice usato per il debug.

Usando le costanti di configurazione che avete definito nelle impostazioni di pubblicazione, potete specificare se determinate righe di codice ActionScript vengono compilate o meno. Ogni costante assume il seguente formato:

CONFIG::SAMPLE_CONSTANT

In questo caso, CONFIG è lo spazio dei nomi di configurazione e SAMPLE_CONSTANT è la costante che imposterete su true o false nelle impostazioni di pubblicazione. Quando il valore della costante è true, la riga di codice che segue la costante in ActionScript viene compilata. Quando il valore è false, la riga di codice che segue la costante non viene compilata.

La seguente funzione, ad esempio contiene 2 righe di codice che vengono compilate solo se il valore della costante che le precede è impostato su true nelle impostazioni di pubblicazione:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_BROWSERS=true.");
    }
}
```

Per definire una costante di configurazione utilizzando la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione:

1. Scegliete File > Impostazioni pubblicazione.
2. Assicuratevi che il menu Script sia impostato su ActionScript 3.0, quindi fate clic sul pulsante Impostazioni accanto al menu.
3. Nella finestra di dialogo delle impostazioni avanzate di ActionScript 3.0 fate clic sulla scheda Costanti di configurazione.
4. Per aggiungere una costante, fate clic sul pulsante Aggiungi.
5. Digitate il nome della costante che desiderate aggiungere. Lo spazio dei nomi configurazione predefinito è CONFIG e il nome della costante predefinita è CONFIG_CONST.

Nota: lo spazio dei nomi di configurazione CONFIG viene dichiarato automaticamente dal compilatore Flash Professional. Potete aggiungere spazi dei nomi personalizzati immettendoli con un nome di costante nelle impostazioni di pubblicazione e aggiungendoli al codice ActionScript usando la seguente sintassi:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

6. Immettete il valore desiderato per la costante: true o false. Potete modificare questo valore per attivare o disattivare la compilazione di righe di codice specifiche.

Personalizzazione dei menu di scelta rapida nei documenti Flash (CS5.5)

Potete personalizzare il menu di scelta rapida standard e il menu di scelta rapida per la modifica del testo che viene visualizzato con i file SWF in Flash Player 7 e versioni successive.

- Il menu di scelta rapida standard viene visualizzato quando un utente fa clic in Flash Player su qualsiasi area (a eccezione dei campi di testo modificabili) di un file SWF con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh). Potete aggiungere voci personalizzate al menu e nascondere le voci incorporate nel menu, a eccezione di Impostazioni e Debugger.
- Il menu di scelta rapida per la modifica viene visualizzato quando un utente fa clic in Flash Player su un campo di testo modificabile di un file SWF con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh). Potete aggiungere voci personalizzate a questo menu. Non è possibile nascondere le voci incorporate in questo menu.

Nota: Flash Player visualizza anche un menu di scelta rapida di errore quando un utente fa clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fa clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) in Flash Player quando non è caricato alcun file SWF. Questo menu non può essere personalizzato.

I menu di scelta rapida in Flash Player 7 possono essere personalizzati usando gli oggetti ContextMenu e ContextMenuItem di ActionScript 2.0. Per ulteriori informazioni sull'uso di questi oggetti, vedete ContextMenu nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).

Quando create le voci di un menu di scelta rapida personalizzato per Flash Player, tenete presente quanto segue:

- Le voci personalizzate vengono aggiunte al menu di scelta nell'ordine in cui vengono create. Non è possibile modificare tale ordine dopo che le voci sono state create.
- Potete specificare la visibilità e l'attivazione delle voci personalizzate.

- Le voci del menu di scelta rapida personalizzate vengono automaticamente codificate con la codifica Unicode UTF8.

[Torna all'inizio](#)

Cartelle di configurazione installate con Flash (CS5.5)

Quando si installa Flash Professional vengono create nel sistema varie cartelle di configurazione. Le cartelle di configurazione contengono i file associati all'applicazione, organizzati in diversi livelli appropriati all'accesso degli utenti. Potrebbe essere utile visualizzare i contenuti di queste cartelle quando lavorate con ActionScript® o i componenti. Di seguito sono indicate le cartelle di configurazione di Flash Professional:

Cartella di configurazione dell'applicazione

Poiché si trova nel livello dell'applicazione, gli utenti non amministratori non dispongono di accesso in scrittura per questa directory. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Microsoft Windows XP o Microsoft Windows Vista, accedere all'*unità di avvio*\Programmi\Adobe\Adobe Flash CS3\lingua\Configuration\.
- In Macintosh, accedete a *Macintosh HD*/Applicazioni/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Cartella First Run

Questa cartella che si trova allo stesso livello della cartella Configuration dell'applicazione facilita la condivisione dei file di configurazione tra gli utenti dello stesso computer. Le cartelle e i file contenuti in questa cartella vengono copiati automaticamente nella cartella Configuration a livello utente. Quando si avvia l'applicazione, i nuovi file eventualmente inseriti nella cartella First Run vengono copiati nella cartella Configuration a livello di utente.

Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella First Run:

- In Windows XP o Vista, accedere all'*unità di avvio*\Programmi\Adobe\Adobe Flash CS3\lingua\First Run\.
- In Macintosh, accedete a *Macintosh HD*/Applicazioni/Adobe Flash CS3/First Run/.

Cartella di configurazione a livello utente

Disponibile nell'area del profilo dell'utente, questa cartella è sempre scrivibile da parte dell'utente corrente. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Windows XP o Vista, accedere all'*unità di avvio*\Documents and Settings*nome utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration.
- In Macintosh accedete a *Macintosh HD*/Utenti/*nome utente*/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CS3/lingua/Configuration/.

Cartella di configurazione a livello di tutti gli utenti

Disponibile nell'area comune dei profili degli utenti, questa cartella fa parte dell'installazione standard dei sistemi operativi Windows e Macintosh ed è condivisa da tutti gli utenti di un determinato computer. Tutti i file che si trovano in questa cartella vengono resi disponibili dal sistema operativo a tutti gli utenti del computer. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Windows XP o Vista, accedere all'*unità di avvio*\Documents and Settings\All Users\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\.
- In Macintosh, accedete a *Macintosh HD*/Users/Shared/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/lingua/Configuration/.

Cartella di configurazione Restricted Users

In un ambiente di rete, solitamente, gli utenti normali hanno diritti limitati sulle workstation e solo gli amministratori di sistema dispongono dell'accesso amministrativo alle workstation. Tutti gli altri utenti dispongono di un accesso limitato che in genere non consente l'accesso in scrittura ai file a livello applicazione, quali i file della directory Programmi di Windows o della cartella Applicazioni di Macintosh OS X.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Aggiungere interattività con gli snippet di codice

Prima di iniziare

(Flash CS5) Aggiungere uno snippet di codice a un oggetto o a un fotogramma della linea temporale

(Flash CS5.5) Aggiungere uno snippet di codice a un oggetto o a un fotogramma della linea temporale

Aggiungere snippet al pannello Snippet di codice

Il pannello Snippet di codice è studiato per permettere agli utenti non esperti di programmazione di iniziare rapidamente a utilizzare semplici sequenze di codice ActionScript 3.0. Questo pannello consente di aggiungere codice ActionScript 3.0 a un file FLA al fine di abilitare le funzionalità più comuni. L'uso del pannello Snippet di codice non richiede una precedente conoscenza del linguaggio ActionScript 3.0.

Con il pannello Snippet di codice, potete:

- Aggiungere codice che regola il comportamento di un oggetto sullo stage
- Aggiungere codice che controlla lo spostamento dell'indicatore di riproduzione sulla linea temporale
- (Solo per CS5.5) - Aggiungere codice che abilita l'interazione dell'utente con i touch screen
- Aggiungere al pannello snippet di codice che avete creato

Utilizzare gli snippet di codice forniti con Flash è anche un buon modo per iniziare a imparare il linguaggio ActionScript 3.0. Osservando il codice incluso negli snippet e seguendo le istruzioni relative agli snippet, potete cominciare a capire la struttura del codice e apprendere la terminologia di base.

Prima di iniziare

[Torna all'inizio](#)

Quando si lavora con il pannello Snippet di codice, è importante capire alcuni concetti fondamentali di Flash:

- Per utilizzare molti degli snippet di codice, dovete personalizzare alcuni elementi nel codice. In Flash Pro CS5, queste modifiche vengono effettuate nel pannello Azioni. In Flash Pro CS5.5, potete eseguire questa operazione trascinando il cursore dagli elementi del codice sull'oggetto che il codice deve controllare. Ogni snippet contiene istruzioni specifiche per questa operazione.
- Tutti gli snippet di codice inclusi sono scritti in ActionScript 3.0. Il linguaggio ActionScript 3.0 non è compatibile con ActionScript 2.0.
- Alcuni snippet influiscono sul comportamento di un oggetto, ad esempio rendendolo cliccabile o determinandone lo spostamento o la sparizione. Gli snippet di questo tipo vengono applicati all'oggetto sullo stage.
- Alcuni snippet determinano l'esecuzione di un'azione non appena l'indicatore di riproduzione entra nel fotogramma che contiene lo snippet. Gli snippet di questo tipo vengono applicati a un fotogramma della linea temporale.
- Quando applicate uno snippet, il codice viene aggiunto al fotogramma corrente del livello Azioni sulla linea temporale. Se non avete creato un livello Azioni voi stessi, Flash ne aggiunge uno sopra tutti gli altri livelli della linea temporale.
- Affinché ActionScript possa controllare un oggetto sullo stage, all'oggetto deve essere stato assegnato un nome istanza nella finestra di ispezione Proprietà.
- In Flash Pro CS5, ogni snippet di codice è associato a un suggerimento (tooltip) che ne descrive la funzione. In Flash Pro CS5.5, potete fare clic sui pulsanti Mostra descrizione e Mostra codice che appaiono quando selezionate uno snippet nel pannello.

Video ed esercitazioni aggiuntivi

- Video: [Creating an application with the Code Snippets panel](#) (12:11, Adobe TV)
- Video: [Creating a zoom in and spin custom snippet](#) (10:20, flashandmath.com)
- Esercitazione: [Code snippets for beginning ActionScript 3 programmers and designers - Flash Pro CS5](#)

(Flash CS5) Aggiungere uno snippet di codice a un oggetto o a un fotogramma della linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Per aggiungere un'azione da applicare a un oggetto o all'indicatore di riproduzione:

1. Selezionate un oggetto sullo stage o un fotogramma nella linea temporale.

Se selezionate un oggetto che non è un'istanza di simbolo o un oggetto di testo TLF, Flash lo converte in un simbolo di clip filmato quando applicate lo snippet.

Se selezionate un oggetto che non ha già un nome istanza, Flash ne aggiunge uno quando applicate lo snippet.

2. Nel pannello Snippet di codice (Finestra > Snippet di codice), fate doppio clic sullo snippet che volete applicare.
Se avete selezionato un oggetto sullo stage, Flash aggiunge lo snippet al pannello Azioni nei fotogrammi che contengono l'oggetto selezionato.
Se avete selezionato un fotogramma della linea temporale, Flash aggiunge lo snippet soltanto a quel fotogramma.
3. Nel pannello Azioni, visualizzate il codice appena aggiunto e sostituite gli elementi necessari in base alle istruzioni riportate all'inizio dello snippet.

[Torna all'inizio](#)

(Flash CS5.5) Aggiungere uno snippet di codice a un oggetto o a un fotogramma della linea temporale

Per aggiungere un'azione da applicare a un oggetto o all'indicatore di riproduzione:

1. Selezionate lo snippet che desiderate applicare nel pannello Snippet di codice (Finestra > Snippet di codice).
2. Per visualizzare una descrizione dello snippet, fate clic sul pulsante Mostra descrizione visualizzato a destra nello snippet selezionato.
3. Per visualizzare il codice all'interno dello snippet, fate clic sul pulsante Mostra codice a destra dello snippet.
4. Se lo snippet contiene il testo "instance_name_here", trascinatelo nell'istanza sullo stage che il codice deve controllare. Per l'operazione di trascinamento e rilascio, l'istanza del simbolo deve essere un clip filmato o un pulsante.
Se l'istanza non ha ancora un nome, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di immettere un nome per tale istanza.
Potete anche fare clic sul testo e immettere il nome dell'istanza direttamente nel codice. Utilizzate questo metodo se state utilizzando l'istanza di una forma o un simbolo grafico.
5. Se lo snippet contiene altro testo a colori, selezionatelo e immettete le informazioni corrette in base alle istruzioni presenti nello snippet di codice.
6. Quando avete completato la modifica dello snippet di codice, fate clic sul pulsante Inserisci.
Flash aggiunge il codice al livello Azioni. Se il livello Azioni non esiste, ne viene creato uno automaticamente.
Se avete selezionato un oggetto sullo stage, Flash aggiunge lo snippet al pannello Azioni nei fotogrammi che contengono l'oggetto selezionato.
Se avete selezionato un fotogramma della linea temporale, Flash aggiunge lo snippet al livello Azioni soltanto in quel fotogramma.
7. (Facoltativo) Per visualizzare il codice inserito, aprite il pannello Azioni (Finestra > Azioni).

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere snippet al pannello Snippet di codice

Potete aggiungere nuovi snippet al pannello Snippet di codice in due modi:

- Inserendo uno snippet nella finestra di dialogo Crea nuovo snippet di codice.
- Importando un file di snippet in formato XML.

Per utilizzare la finestra di dialogo Crea nuovo snippet di codice:

1. Nel pannello Snippet di codice, scegliete Crea nuovo snippet di codice dal menu del pannello.
2. Nella finestra di dialogo, immettete il titolo, il testo del suggerimento e il codice ActionScript 3.0 per lo snippet.
Potete aggiungere qualunque codice che avete selezionato nel pannello Azioni, facendo clic sul pulsante Riempimento automatico.
3. Selezionate la casella di controllo "Sostituisci automaticamente instance_name_here durante l'applicazione dell'esempio di codice" se il codice include la stringa "instance_name__here" e volete che Flash la sostituisca con il nome istanza corretto quando lo snippet viene applicato.
Flash aggiunge il nuovo snippet al pannello Snippet di codice in una cartella denominata Personalizza.

Per importare uno snippet di codice in formato in XML:

1. Nel pannello Snippet di codice, scegliete Importa XML snippet di codice dal menu del pannello.
2. Selezionate il file XML da importare e fate clic su Apri.

Per vedere il formato XML corretto per gli snippet di codice, scegliete Modifica XML snippet di codice dal menu del pannello.

Per eliminare uno snippet di codice, fate clic su di esso con il pulsante destro nel pannello e scegliete Elimina snippet di codice dal menu di scelta rapida.

Procedure ottimali - Organizzazione del codice ActionScript in un'applicazione

[Mantenere insieme le azioni](#)
[Associazione di codice agli oggetti](#)

Mantenere insieme le azioni

[Torna all'inizio](#)

Se possibile, inserite il codice ActionScript® in una sola posizione. Se il codice viene organizzato in un'unica posizione, i progetti possono essere modificati con maggior efficienza, in quanto non è necessario cercare gli oggetti in posizioni diverse per eseguire il debug o la modifica del codice ActionScript. Se utilizzate codice ActionScript in un file FLA, inseritelo nel primo o secondo fotogramma della linea temporale, in un livello denominato azioni, al primo livello della linea temporale. In alternativa, potete inserire tutto il codice in file ActionScript. Con alcune applicazioni Flash Professional il codice non si trova sempre in una sola posizione, (in particolare, applicazioni basate su ActionScript 2.0 che utilizzano schermate o comportamenti).

Solitamente, tuttavia, è possibile inserire tutto il codice nella stessa posizione (in un fotogramma, o in file ActionScript), con i seguenti vantaggi:

- Il codice può essere individuato in modo semplice anche in file di origine potenzialmente complessi.
- Il debug del codice risulta semplificato.

Associazione di codice agli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Non associate codice ActionScript agli oggetti in un file FLA, né in file SWF semplici. (Solo ActionScript 1.0 e 2.0. possono essere associati agli oggetti; non è possibile associarvi ActionScript 3.0.) Per associare codice a un oggetto dovete selezionare un clip filmato, un componente o un'istanza di pulsante, aprire il pannello Azioni e aggiungere il codice ActionScript tramite le funzioni di gestione on() o onClipEvent().

Si sconsiglia vivamente di associare il codice ActionScript agli oggetti per i seguenti motivi:

- È difficile da individuare e rende difficoltosa la modifica dei file FLA.
- Il debug del codice è complicato.
- È più pratico aggiornare codice ActionScript scritto sulla linea temporale o in classi.
- Favorisce uno stile di codifica non conforme alle procedure ottimali.
- Le differenze tra due diversi stili di codifica possono confondere gli utenti che imparano a utilizzare ActionScript; studenti e lettori sono obbligati ad apprendere stili diversi per la scrittura del codice, sintassi aggiuntiva e uno stile limitato e poco professionale.

Evitate di associare ActionScript 2.0 a un pulsante chiamato myButton_btn, che ha un aspetto simile al seguente:

```
on (release) {  
    //do something  
}
```

Il codice ActionScript 2.0 scritto per lo stesso scopo sulla linea temporale è invece consigliato e si presenta come nel seguente esempio:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    //do something  
};
```

Nota: se utilizzate i comportamenti, le procedure sono diverse e a volte è necessario associare codici agli oggetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Debug di ActionScript 1.0 e 2.0

[Debug degli script di ActionScript 1.0 e 2.0](#)

[Debug di un file SWF locale](#)

[Debug di un file SWF remoto di ActionScript 2.0](#)

[Visualizzare e modificare i valori delle variabili nel Debugger](#)

[Usare l'elenco di controllo](#)

[Visualizzare le proprietà dei clip filmato e modificare le proprietà modificabili](#)

[Elencare gli oggetti e le variabili di un file SWF](#)

[Impostare e rimuovere i punti di interruzione](#)

[Scorrimento delle righe di codice](#)

[Controllare le avvertenze del compilatore](#)

[Panoramica del pannello Output](#)

[Usare l'istruzione trace](#)

[Spostarsi sugli errori del codice](#)

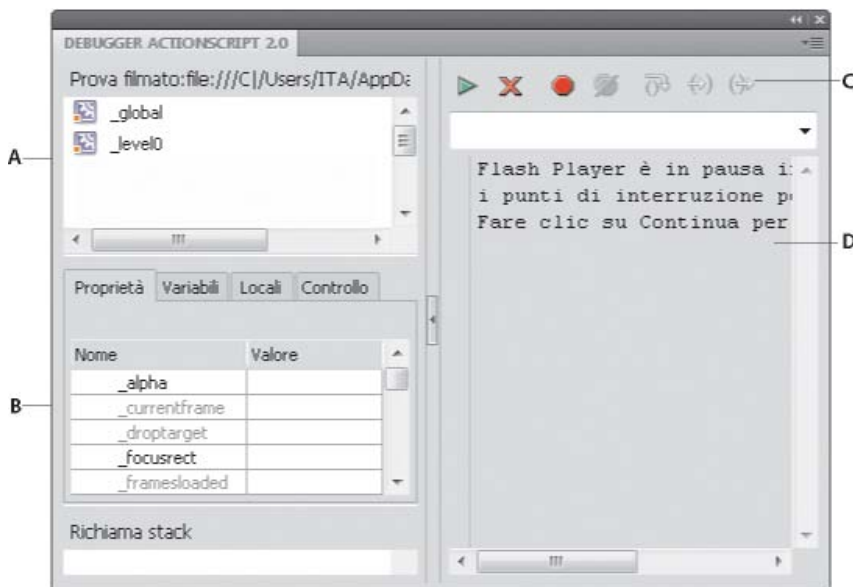
[Debug di oggetti campo di testo](#)

[Torna all'inizio](#)

Debug degli script di ActionScript 1.0 e 2.0

Il debugger di ActionScript 2.0 consente di trovare errori nei file ActionScript 1.0 e 2.0 durante l'esecuzione del file SWF in Flash Player. Quando utilizzate Flash per il debug di ActionScript 1.0 e 2.0, i file SWF vengono visualizzati nella versione debugger di Flash Player, installata automaticamente con Flash. Per installare una versione debugger autonoma di Flash Player, eseguite il programma di installazione presente nella directory /Directory di installazione di Flash/Players/Debug/.

Il debugger di ActionScript 2.0 visualizza un elenco gerarchico dei clip filmato attualmente caricati in Flash Player. Questa utilità consente di visualizzare e modificare i valori delle proprietà e delle variabili durante la riproduzione del file SWF e di utilizzare punti di interruzione per fermare il file e scorrere singolarmente le righe di codice ActionScript. È quindi possibile tornare agli script e modificarli per ottenere i risultati desiderati.



A. Elenco di visualizzazione B. Elenco delle proprietà C. Barra degli strumenti D. Vista Codice

Potete ridimensionare le varie aree del pannello Debugger. Quando il puntatore cambia aspetto tra un'area e l'altra, potete trascinare per ridimensionare l'elenco di visualizzazione, l'elenco di controllo e la vista codice. È anche possibile fare clic sulla barra verticale per espandere uno dei lati del Debugger fino allo schermo intero.

Una volta attivato il Debugger, la relativa barra di stato visualizza l'URL o il percorso locale del file, indica se il file viene eseguito nell'ambiente di prova o da una postazione remota, oltre a visualizzare in tempo reale l'elenco di visualizzazione del clip filmato. Quando si aggiungono o rimuovono clip filmato dal file, l'elenco di visualizzazione viene immediatamente aggiornato con le modifiche.

Nota: i debugger di ActionScript 2.0 e 3.0 sono caratterizzati da significative differenze. Per ulteriori informazioni sul debugger di ActionScript 3.0, vedete [Debug di ActionScript 3.0](#).

Comando Prova filmato e controlli da tastiera

Quando utilizzate il comando Controllo > Prova filmato > Prova per provare file SWF che implementano i controlli da tastiera (spostamento tramite tasto Tab, scelte rapide da tastiera create con `Key.addListener()` e così via), selezionate Controllo > Disattiva scelte rapide da tastiera nella finestra Prova filmato. Questa opzione garantisce che la pressione dei tasti di scelta rapida nell'ambiente di creazione esegua esattamente la funzione loro assegnata. Ad esempio, nell'ambiente di creazione Ctrl+U apre la finestra di dialogo Preferenze. Se con lo script la combinazione Ctrl+U viene assegnata a un'azione che sottolinea il testo sullo schermo, quando utilizzate Prova filmato, la pressione di Ctrl+U consente di aprire la finestra di dialogo Preferenze, anziché di eseguire l'azione di sottolineatura. Per fare in modo che il comando Ctrl+U venga passato al lettore, selezionate Controllo > Disattiva scelte rapide da tastiera nella finestra Prova filmato.

Importante: se viene utilizzata un'applicazione non in lingua italiana in un sistema in lingua italiana, il comando Prova filmato non viene completato correttamente se in una parte del file SWF sono presenti caratteri che non è possibile rappresentare con lo schema di codifica MBCS. Ad esempio, i percorsi in lingua giapponese su sistemi in lingua italiana non funzionano.

Altri strumenti di debug

Flash inoltre fornisce i seguenti strumenti di debug:

- Il pannello Errori del compilatore, che mostra gli errori rilevati nel corso della compilazione degli script da parte di Flash.
- Il pannello Output, che mostra i messaggi di errore di runtime e gli elenchi di variabili e oggetti.
- L'istruzione `trace()`, che invia note di programmazione e valori di espressioni al pannello Output.
- Le istruzioni `throw` e `try..catch..finally`, che consentono di verificare e rispondere agli errori di runtime dall'interno dello script.

Debug di un file SWF locale

[Torna all'inizio](#)

1. Aprite il documento FLA.
2. Selezionate Debug > Debug filmato > Debug.

Questo comando consente di esportare il file SWF con le informazioni di debug (il file SWD) aprendo il Debugger e il file SWF nell'ambiente di prova. Il file SWD contiene informazioni sull'uso dei punti di interruzione e consente di scorrere il codice per eseguire il debug di ActionScript.

Debug di un file SWF remoto di ActionScript 2.0

[Torna all'inizio](#)

Potete eseguire il debug di un file SWF remoto utilizzando la versione autonoma, ActiveX o Plug-In di Flash Player, presente in Directory di installazione di Flash/Players/Debug/ directory.

Per permettere il debug remoto del file, attivate il debug nelle impostazioni relative alla pubblicazione. Potete anche pubblicare il file con una password di debug per consentire soltanto ad alcuni utenti di eseguirne il debug.

Come JavaScript o HTML, anche ActionScript consente di visualizzare le variabili client-side. Per memorizzare variabili in modo sicuro, inviatele a un'applicazione su un server, anziché memorizzarle nel file. Tuttavia, come sviluppatore, potreste non desiderare rivelare determinate informazioni riservate, quali la struttura del clip filmato. Una password di debug vi permette di proteggere il vostro lavoro.

Attivare il debug remoto di un file SWF e impostare una password di debug

1. Aprite il file FLA.
2. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fate clic sulla scheda Flash (CS5) o sulla categoria Flash (CS5.5), quindi selezionate Consenti debug.
4. Eventualmente, immettete una password nell'apposita casella.

In seguito, sarà possibile scaricare le informazioni sul Debugger solo inserendo la password.

5. Chiudete la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione e selezionate uno dei comandi seguenti:

- Debug > Debug filmato > Debug
- File > Esporta > Esporta filmato
- File > Pubblica

Flash crea un file di debug con estensione .swd e lo salva nella stessa directory del file SWF. Il file SWD contiene informazioni sull'uso dei punti di interruzione e consente di scorrere il codice per eseguire il debug di ActionScript.

6. Caricate il file SWF e il file SWD nella stessa directory sul vostro server Web oppure lasciateli nel computer locale in modo da eseguire una sessione di debug remota sull'host locale.

In caso contrario, potete possibile eseguire il debug in modalità remota, tuttavia il Debugger non dispone di informazioni sui punti di interruzione e quindi non potete scorrere il codice.

7. In Flash, selezionate Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 2.0.

Flash apre il pannello del debugger di ActionScript 2.0 e attende la connessione di un Flash Player di debug. Avete a disposizione 2 minuti per avviare il Flash Player di debug. Trascorsi i 2 minuti, ripetete il passaggio.

8. Aprite il file SWF nella versione di debug del plugin di Flash Player, del controllo ActiveX o del lettore autonomo. Il lettore autonomo di debug si trova nella directory Directory di installazione di Flash/Players/Debug/.

La sessione di debug ha inizio quando il lettore di debug si collega al pannello del debugger di ActionScript 2.0 di Flash.

Attivare il debugger da una postazione remota

1. Aprite l'applicazione di creazione Flash, se non è già aperta.
2. Selezionate Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 2.0.
3. In un browser o nella versione debugger del lettore autonomo, aprite il file SWF pubblicato dalla postazione remota. Accertatevi che il file SWF si trovi nella stessa cartella del file SWF.

Se la finestra di dialogo Debug remoto non viene visualizzata, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) nel file SWF per visualizzare il menu di scelta rapida, quindi selezionate Debugger.

4. Nella finestra di dialogo Debug remoto, selezionate il computer host locale o un altro dispositivo:
 - Selezionate il computer host locale se la versione debugger di Flash Player e l'applicazione di creazione Flash si trovano sullo stesso computer.
 - Selezionate un altro dispositivo se la versione debugger di Flash Player e l'applicazione di creazione Flash non si trovano sullo stesso computer. Immettete l'indirizzo IP del computer che esegue l'applicazione di creazione Flash.
 - Selezionate Non mostrare questa finestra all'avvio per fare in modo che la finestra di dialogo Debug remoto non chieda all'utente di specificare la posizione del debugger qualora non ne venga rilevato alcuno. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
5. Immettete la password di debug se ne avete impostata una.

Nel Debugger appare l'elenco di visualizzazione del file SWF. Se il file SWF non viene riprodotto, è possibile che l'esecuzione del Debugger sia stata sospesa. Fate clic su Continua per riavviarla.

Visualizzare e modificare i valori delle variabili nel Debugger

[Torna all'inizio](#)

Nella scheda Variabili del Debugger sono visualizzati i nomi e i valori delle variabili globali e della linea temporale selezionate nell'elenco di visualizzazione del file SWF. Se modificate il valore di una variabile nella scheda Variabili, potete osservare l'effetto della modifica direttamente nel file SWF in esecuzione. Ad esempio, per provare il rilevamento della presenza di collisioni in un gioco potete immettere il valore di una variabile in modo da posizionare una palla nel punto appropriato accanto a una parete.

Nella scheda Locali del Debugger sono visualizzati i nomi e i valori delle variabili locali disponibili nella riga di codice ActionScript in corrispondenza della quale è stata interrotta l'esecuzione del file SWF, vale a dire un punto di interruzione o un altro punto all'interno di una funzione definita dall'utente.

Visualizzare una variabile e il relativo valore

1. Nell'elenco di visualizzazione del Debugger, selezionate il clip filmato contenente la variabile. Per visualizzare le variabili globali, selezionate il clip `_global` nell'elenco di visualizzazione.
2. Fate clic sulla scheda Variabili.

L'elenco di visualizzazione viene aggiornato automaticamente durante la riproduzione del file SWF.

Nota: se si rimuove un clip filmato dal file SWF in corrispondenza di un fotogramma specifico, dall'elenco di visualizzazione del Debugger vengono rimossi anche la variabile e il nome di variabile. Se la variabile è invece contrassegnata per l'inserimento nell'elenco di controllo, potete visualizzarla nella scheda Controllo.

Modificare il valore di una variabile

❖ Nella scheda Variabili del pannello Debugger, fate doppio clic sul valore, quindi immettetene uno nuovo.

Immettete una stringa, ovvero qualsiasi valore racchiuso tra virgolette, un numero o un valore booleano (true o false). Non è possibile immettere un'espressione (ad esempio, `eval("name:" + i)` oppure `x + 2`).

Nota: per scrivere il valore di un'espressione nel pannello Output nell'ambiente di prova, utilizzate l'istruzione `trace`.

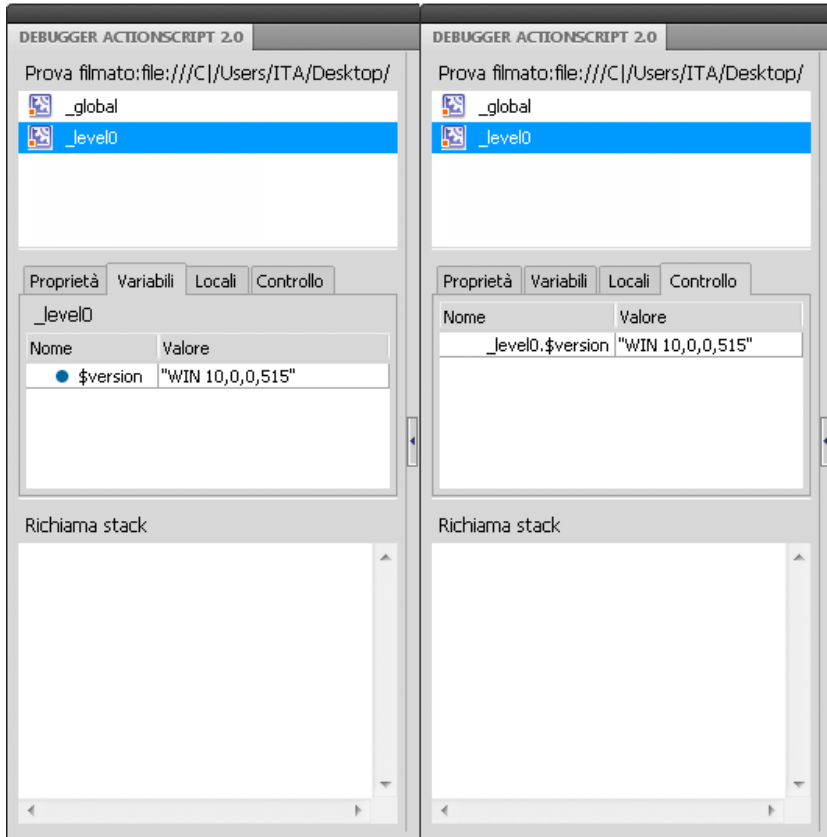
Usare l'elenco di controllo

[Torna all'inizio](#)

Per monitorare un insieme di variabili critiche, potete contrassegnare le variabili affinché vengano visualizzate nell'elenco di controllo. L'elenco di controllo visualizza il percorso assoluto della variabile e il suo valore. Nell'elenco di controllo potete anche immettere un nuovo valore di variabile. Nell'elenco di controllo vengono visualizzate solo le variabili a cui potete accedere tramite un percorso target assoluto, ad esempio `_global` o `_root`.

Se all'elenco di controllo si aggiunge una variabile locale, il valore viene visualizzato solo quando Flash Player viene fermato in corrispondenza di una riga di ActionScript all'interno dell'area di validità della variabile. Tutte le altre variabili vengono visualizzate durante la riproduzione del file

SWF. Se il Debugger non è in grado di individuare il valore della variabile, questo viene classificato come non definito.



Variabili contrassegnate per l'inserimento nell'elenco di controllo e variabili presenti nell'elenco

Aggiungere variabili all'elenco di controllo

- Nella scheda Variabili o Locali, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su una variabile selezionata, quindi scegliete Controllo dal menu di scelta rapida. La variabile viene contrassegnata da un punto blu.
- Nella scheda Controllo, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Aggiungi dal menu di scelta rapida. Fate doppio clic sulla colonna del nome e specificate il percorso target del nome della variabile.

Rimuovere variabili dall'elenco di controllo

❖ Nella scheda Controllo nella scheda Variabili, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliete Rimuovi dal menu di scelta rapida.

Visualizzare le proprietà dei clip filmato e modificare le proprietà modificabili

[Torna all'inizio](#)

Nella scheda Proprietà del Debugger sono visualizzati tutti i valori delle proprietà dei clip filmato presenti sullo stage. Se modificate un valore, potete verificare gli effetti della modifica durante l'esecuzione del file SWF. (Alcune proprietà del clip filmato sono di sola lettura e non possono essere modificate.)

Visualizzare le proprietà di un clip filmato nel Debugger

1. Selezionate un clip filmato dall'elenco di visualizzazione.
2. Fate clic sulla scheda Proprietà nel Debugger.

Modificare il valore di una proprietà

❖ Nella scheda Proprietà del Debugger, fate doppio clic sul valore, quindi immettetene uno nuovo.

Immettete una stringa, ovvero qualsiasi valore racchiuso tra virgolette, un numero o un valore booleano (true o false). Non è possibile immettere un'espressione (ad esempio, `x + 50`) o valori di un oggetto o un array (ad esempio, `{id: "rogue"}` o `[1, 2, 3]`).

Nota: per scrivere il valore di un'espressione nel pannello Output nell'ambiente di prova, utilizzate l'istruzione `trace`.

Elencare gli oggetti e le variabili di un file SWF

[Torna all'inizio](#)

Per elencare gli oggetti di un file SWF, utilizzate il comando Elenca oggetti, particolarmente utile per ottenere il percorso target e il nome

dell'istanza corretti. Per elencare le variabili di un file SWF, utilizzate il comando Elenca variabili, utile per ottenere il percorso target e il nome della variabile.

La selezione del comando Elenca oggetti o Elenca variabili cancella tutte le informazioni visualizzate nel pannello Output. Per non perdere queste informazioni, prima di selezionare questo comando scegliete Salva su file dal menu del pannello Output.

Elenca gli oggetti di un file SWF

Nell'ambiente di prova, il comando Elenca oggetti consente di visualizzare gerarchicamente il livello, il fotogramma, il tipo di oggetto (forma, clip filmato o pulsante), i pulsanti target, i nomi di istanza dei clip filmato, i pulsanti e i campi di testo nel pannello Output. (Non vengono visualizzati tutti gli oggetti dati di ActionScript.)

1. Se il file SWF non è eseguito in ambiente di prova, selezionate Controllo > Prova filmato > Prova.
2. Selezionate Debug > Elenca oggetti.

Nel pannello Output viene visualizzato un elenco di tutti gli oggetti presenti sullo stage. L'elenco non si aggiorna automaticamente durante la riproduzione del file SWF: ogni volta che desiderate inviare informazioni al pannello Output è necessario selezionare il comando Elenca oggetti.

Elenca le variabili di un file SWF nel pannello Output

In ambiente di prova, il comando Elenca variabili consente di visualizzare un elenco di tutte le variabili presenti nel file SWF. Le variabili globali (quelle dichiarate con l'identificatore `_global`) vengono visualizzate nella sezione Variabili globali all'inizio dell'elenco delle variabili e ciascuna variabile è preceduta dal prefisso `_global`.

Inoltre, il comando Elenca variabili consente di visualizzare le proprietà di tipo getter/setter create tramite il metodo `Object.addProperty()` e di avviare i metodi `get` o `set`. Nel pannello Output, il valore di una proprietà getter/setter ha il prefisso `[getter/setter]`. Il software determina il valore visualizzato per una proprietà getter/setter valutando la funzione `get` della proprietà.

L'elenco non si aggiorna automaticamente durante la riproduzione del file SWF: ogni volta che desiderate inviare informazioni al pannello Output è necessario selezionare il comando Elenca variabili.

1. Create un nuovo documento FLA. Lo si potrebbe ad esempio denominare `listvariables fla`.
2. Aggiungete il seguente codice ActionScript 2.0 nel pannello Azioni:

```
_global.myName = "Buster";
var myCatSays:String = "meow";
var myNum:Number = 313;
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
```

3. Selezionate Controllo > Prova filmato > Prova.
4. Selezionate Debug > Elenca variabili nell'ambiente di prova.

Nel pannello Output viene visualizzato un elenco di tutte le variabili presenti nel file SWF. L'esempio seguente mostra il nome delle variabili che risulterebbe dal codice elencato nel precedente passaggio 2:

```
Global Variables:
  Variable _global.myName = "Buster"
Level #0:
Variable _level0.$version = "WIN 9,0,29,3"
Variable _level0.myCatSays = "meow"
Variable _level0.myNum = 313
Variable _level0.myArray = [object #1, class 'Array'] [ 0:"one",
  1:"two",
  2:"three"
]
```

Impostare e rimuovere i punti di interruzione

[Torna all'inizio](#)

Un punto di interruzione consente di interrompere un'applicazione in corrispondenza di una riga specifica del codice ActionScript. Potete utilizzare i punti di interruzione per individuare i possibili elementi critici nel codice. Ad esempio, se dopo aver specificato un gruppo di istruzioni `if...else` non è possibile determinare quale di queste è in esecuzione, è possibile aggiungere un punto di interruzione davanti alle istruzioni ed esaminarle singolarmente con il Debugger.

Potete impostare i punti di interruzione nel pannello Azioni, nella finestra Script o nel Debugger. I punti di interruzione impostati nel pannello Azioni vengono salvati con il file FLA, mentre quelli impostati nel Debugger e nella finestra Script sono validi solo per la sessione di debug in corso.

Importante: se i punti di interruzione vengono impostati nel pannello Azioni o nella finestra Script e fate clic su *Formattazione automatica*, è necessario controllarli. Se il comando *Formattazione automatica* ha rimosso delle righe vuote, il codice ActionScript potrebbe essere stato spostato su una riga diversa. Si consiglia di applicare la formattazione automatica allo script prima di impostare i punti di interruzione.

Potete visualizzare i punti di interruzione nel Debugger e nella finestra Script impostandoli in una di queste finestre. Perché l'operazione funzioni, il percorso del file AS deve essere uguale in entrambe le finestre.

Non impostate punti di interruzione in corrispondenza di commenti o righe vuote, perché verrebbero ignorati.

Impostare o rimuovere un punto di interruzione nel pannello Azioni o nella finestra Script

Durante una sessione di debug, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul margine sinistro del riquadro dello script. Un punto rosso indica un punto di interruzione.
- Fate clic sul pulsante Opzioni di debug .
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) per visualizzare il menu di scelta rapida e selezionate Imposta punto di interruzione, Elimina punto di interruzione o Elimina i punti di interruzione in questo file. (Nella finestra Script, è anche possibile selezionare Elimina i punti di interruzione in tutti i file AS.)
- Premete Ctrl+Maiusc+B (Windows) oppure Comando+Maiusc+B (Macintosh).

Nota: in alcune versioni precedenti di Flash, facendo clic sul margine sinistro del riquadro dello script si selezionava la riga di codice; ora si aggiunge o si elimina un punto di interruzione. Per selezionare una riga di codice, utilizzate Ctrl-clic (Windows) o Comando-clic (Macintosh).

Impostare e rimuovere i punti di interruzione nel Debugger

- Fate clic sul margine sinistro del riquadro del codice. Un punto rosso indica un punto di interruzione.
- Fate clic su Attiva/disattiva punto di interruzione o Elimina tutti i punti di interruzione, sopra la vista codice.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) per visualizzare il menu di scelta rapida e selezionate Imposta punto di interruzione, Elimina punto di interruzione o Elimina tutti i punti di interruzione in questo file.
- Premete Ctrl+Maiusc+B (Windows) oppure Comando+Maiusc+B (Macintosh).

Il file XML dei punti di interruzione

Quando si eseguono operazioni con punti di interruzione nella finestra Script, il file AsBreakpoints.xml consente di memorizzare le informazioni relative ai punti di interruzione. Il file viene scritto nella directory Impostazioni locali, nelle posizioni seguenti:

Windows disco rigido\Documents and Settings\utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\Debugger\

Macintosh Macintosh HD/Utenti/nomeutente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe Flash CS3/Configuration/Debugger/

Segue un esempio di file AsBreakpoints.xml:

```
<?xml version="1.0"?>
<flash_breakpoints version="1.0">
  <file name="c:\tmp\myscript.as">
    <breakpoint line="10"></breakpoint>
    <breakpoint line="8"></breakpoint>
    <breakpoint line="6"></breakpoint>
  </file>
  <file name="c:\tmp\myotherscript.as">
    <breakpoint line="11"></breakpoint>
    <breakpoint line="7"></breakpoint>
    <breakpoint line="4"></breakpoint>
  </file>
</flash_breakpoints>
```

Il file XML è costituito dai tag seguenti:

flash_breakpoints Il nodo presenta un attributo version, che specifica la versione del file XML. La versione di Flash Player 8 è 1.0.

file Un nodo secondario di flash_breakpoints. Il nodo presenta un attributo name, che specifica il nome del file contenente i punti di interruzione.

breakpoint Un nodo secondario di file. Il nodo presenta un attributo line, che specifica il numero della riga contenente il punto di interruzione.

Il file AsBreakpoints.xml viene letto quando si avvia Flash e viene rigenerato quando l'applicazione viene chiusa. Il file AsBreakpoints.xml viene utilizzato per tenere traccia dei punti di interruzione tra le sessioni di sviluppo.

Scorrimento delle righe di codice

[Torna all'inizio](#)

Dopo avere impostato i punti di interruzione di uno script e aver fatto clic su Continua nel Debugger, potete scorrere le righe di codice per controllare come il Debugger si muove nelle istruzioni e nelle funzioni.

Ad esempio, supponete che nel seguente codice ActionScript 2.0 sia stato impostato un punto di interruzione all'interno di un pulsante sulla riga myFunction():

```
on(press){
```

```
myFunction();  
}
```

Quando fate clic sul pulsante, Flash Player raggiunge il punto di interruzione e viene messo in pausa. A questo punto potete portare il Debugger sulla prima riga di `myFunction()`, in qualunque posizione sia definita nel documento. È inoltre possibile scorrere o uscire dalla funzione.

Durante lo scorrimento delle righe del codice, i valori delle variabili e delle proprietà cambiano nelle schede Variabili, Locali, Proprietà e Controllo. Una freccia gialla sul lato sinistro del codice nel Debugger indica la riga in corrispondenza della quale è stato arrestato il Debugger. Utilizzate i pulsanti seguenti situati nella parte superiore della vista codice:

Verifica esecuzione  Fa avanzare il Debugger in una funzione. (Se una riga non contiene una funzione definita dall'utente, Verifica esecuzione fa avanzare il Debugger alla riga successiva.)

Nell'esempio seguente, se inserite un punto di interruzione alla riga 7 e fate clic su Verifica esecuzione, il Debugger avanza fino alla riga 2, e dopo un altro clic su Verifica esecuzione avanza alla riga 3.

```
1 function myFunction() {  
2 x = 0;  
3 y = 0;  
4 }  
5  
6 mover = 1;  
7 myFunction();  
8 mover = 0;
```

Nota: i numeri presenti in questo codice rappresentano numeri di riga e non fanno parte del codice.

Verifica uscita  Fa avanzare il Debugger fuori di una funzione. Il pulsante funziona solo se attualmente ci si trova in una funzione definita dall'utente; la freccia gialla avanza fino alla riga successiva a quella in cui era stata richiamata la funzione. Nell'esempio precedente, se inserite un punto di interruzione alla riga 3 e fate clic su Verifica uscita, il Debugger si sposta alla riga 8. Fare clic su Verifica uscita su una riga che non è compresa in una funzione definita dall'utente equivale a fare clic su Continua. Ad esempio, se vi interrompete alla riga 6 e fate clic su Verifica uscita, il lettore continua l'esecuzione dello script fino a un punto di interruzione.

Verifica internamente  Fa avanzare il Debugger oltre una riga di codice. Questo pulsante consente di spostare la freccia gialla alla riga successiva dello script. Nell'esempio precedente, se l'interruzione avviene alla riga 7 e fate clic su Verifica internamente, passate direttamente alla riga 8 senza scorrere `myFunction()`, sebbene il codice di `myFunction()` venga eseguito.

Continua  Consente di avanzare fino a raggiungere il punto di interruzione successivo.

Termina sessione di debug  Disattiva il Debugger ma continua a riprodurre il file SWF in Flash Player.

Controllare le avvertenze del compilatore

[Torna all'inizio](#)

Nel pannello Errori del compilatore potete controllare i tipi di avvertenze del compilatore generate in ActionScript. Quando il compilatore indica un errore, potete fare doppio clic su di esso per spostarvi sulla riga di codice che lo ha provocato.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione.
2. Fate clic sulla scheda Flash.
3. Fate clic sul pulsante Impostazioni di ActionScript.
4. Selezionate le opzioni desiderate per Errori:
 - La modalità rigorosa fa in modo che le avvertenze siano segnalate come errori; pertanto, in caso di presenza di tali errori la compilazione non viene completata correttamente.
 - La modalità avvertenze fa sì che le avvertenze siano segnalate durante la compilazione, ed è utile per localizzare eventuali incompatibilità durante l'aggiornamento del codice ActionScript 2.0 ad ActionScript 3.0.

Panoramica del pannello Output

[Torna all'inizio](#)

Durante la prova di un file SWF, nel pannello Output sono visualizzate le informazioni che consentono di risolvere i problemi relativi al file SWF. Per visualizzare queste informazioni, aggiungete le istruzioni `trace()` al codice oppure utilizzate i comandi Elenca oggetti ed Elenca variabili.

Se utilizzate l'istruzione `trace()` negli script, potete inviare informazioni specifiche al pannello Output durante l'esecuzione del file SWF. Tali informazioni possono includere note sullo stato del file SWF o sul valore di un'espressione. Per ulteriori informazioni, vedete la funzione `trace()` nella Guida di riferimento di ActionScript 2.0 all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_it.

Visualizzare o nascondere il pannello Output

❖ Selezionate Finestra > Output oppure premete il tasto F2.

Usare il contenuto del pannello Output

❖ Selezionate un comando nel menu del pannello Output . Di seguito è riportato un elenco parziale:

Copia Copia negli Appunti tutto il contenuto del pannello Output. Per copiare solo una selezione, selezionate l'area che desiderate copiare, quindi

scegliete Copia.

Salva su file Salva il contenuto del pannello Output in un file di testo.

Livello filtro Selezionate Nessuno per non visualizzare alcuna informazione nel pannello Output; selezionate Dettagliato per inviare tutte le informazioni al pannello Output.

Usare l'istruzione trace

[Torna all'inizio](#)

L'istruzione `trace()` invia informazioni specifiche al pannello Output. Durante la prova di un file SWF, ad esempio, potete inviare i risultati al pannello Output in seguito alla pressione di un pulsante o alla riproduzione di un fotogramma. L'istruzione `trace()` è simile all'istruzione `alert` di JavaScript.

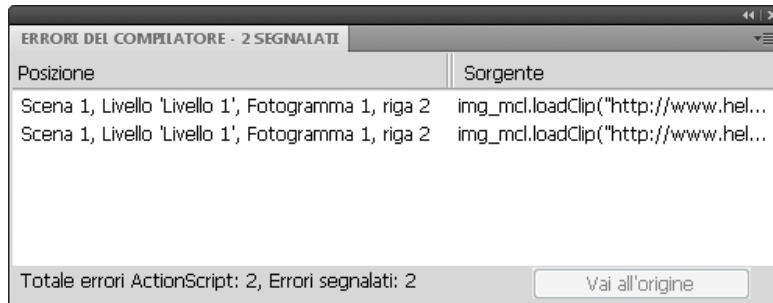
Quando utilizzate l'istruzione `trace()` in uno script, potete utilizzare le espressioni come parametri. Il valore di un'espressione viene visualizzato nel pannello Output nell'ambiente di prova.

1. Selezionate un fotogramma nella linea temporale, quindi aggiungete un'istruzione `trace()`. Ad esempio, potete selezionare il fotogramma 1 e aggiungere il seguente codice ActionScript 2.0:

```
this.createEmptyMovieClip("img_mc", 10);
var mcListener:Object = new Object();
mcListener.onLoadInit = function(target_mc:MovieClip) {
    trace(target_mc+" loaded in "+getTimer()+" ms");
};
mcListener.onLoadError = function(target_mc:MovieClip, errorCode:String, httpStatus:Number) {
    trace(">> error downloading image into "+target_mc);
    trace(">>\t errorCode="+errorCode+", httpStatus="+httpStatus);
};
var img_mcl:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
img_mcl.addListener(mcListener);
img_mcl.loadClip("http://www.helpexamples.com/flash/images/404.jpg", img_mc);
```

2. Selezionate Controllo > Prova filmato > Prova per provare il file SWF.

Nel pannello Output vengono visualizzati i risultati dell'istruzione `trace()`. Ad esempio, il pannello Output potrebbe visualizzare il messaggio seguente:



Pannello Output

Spostarsi sugli errori del codice

[Torna all'inizio](#)

Quando Flash rileva un errore nel codice ActionScript, durante la compilazione o l'esecuzione, riporta l'errore nel pannello Errori del compilatore. Dal pannello Errori del compilatore potete spostarvi sulla riga del codice che ha provocato l'errore.

❖ Fate doppio clic sull'errore nel pannello Errori del compilatore.

Debug di oggetti campo di testo

[Torna all'inizio](#)

Per acquisire informazioni sul debug in relazione a oggetti `TextField`, potete utilizzare il comando `Debug > Elenca variabili` o `Debug > Elenca oggetti` nell'ambiente di prova. Quando utilizzate `Debug > Elenca variabili`, il pannello Output utilizza le seguenti convenzioni per visualizzare le proprietà degli oggetti `TextField`:

- Non è possibile visualizzare più di quattro proprietà per riga.
- Una proprietà con valore stringa viene visualizzata su una riga separata.
- Le proprietà relative al colore vengono visualizzate come numeri esadecimali (0x00FF00).
- Le proprietà sono visualizzate nel seguente ordine: `variable`, `text`, `htmlText`, `html`, `textWidth`, `textHeight`, `maxChars`, `borderColor`, `backgroundColor`, `textColor`, `border`, `background`, `wordWrap`, `password`, `multiline`, `selectable`, `scroll`, `hscroll`, `maxscroll`, `maxhscroll`, `bottomScroll`, `type`, `embedFonts`, `restrict`, `length`, `tabIndex`, `autoSize`.

Il comando Debug > Elenca oggetti consente di elencare gli oggetti TextField. Se viene specificato un nome di istanza per un campo di testo, nel pannello Output viene visualizzato il percorso target completo, che include il nome dell'istanza, nel formato seguente:

```
Target = "target path"
```



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Esportazione di suoni

[Informazioni sulla compressione dell'audio per l'esportazione](#)

[Comprimere un suono per l'esportazione](#)

[Indicazioni per l'esportazione di audio in documenti Flash](#)

Informazioni sulla compressione dell'audio per l'esportazione

[Torna all'inizio](#)

Potete selezionare le opzioni di compressione per i singoli suoni associati agli eventi ed esportare l'audio con queste impostazioni. Potete inoltre selezionare le opzioni di compressione per singoli suoni in streaming. In ogni caso, tutto l'audio in streaming di un documento viene esportato come singolo file in streaming utilizzando l'impostazione più alta tra quelle applicate ai singoli suoni in streaming. Questo vale anche per l'audio in streaming degli oggetti video.

Se si selezionano impostazioni di compressione globali per i suoni associati agli eventi o i suoni in streaming nella finestra di dialogo Proprietà audio, queste impostazioni vengono applicate ai singoli suoni associati agli eventi o a tutto l'audio in streaming se non si selezionano impostazioni di compressione specifiche per i suoni nella finestra di dialogo Proprietà audio.

Potete anche ignorare le impostazioni di esportazione definite nella finestra di dialogo Proprietà audio selezionando Ignora impostazioni audio nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Questa opzione è utile se desiderate creare un file audio con una versione ad alta fedeltà e di dimensioni maggiori per l'uso locale e una versione a bassa fedeltà e di dimensioni inferiori per l'uso sul Web.

La frequenza di campionamento e il grado di compressione sono molto importanti per la qualità e le dimensioni dell'audio nei file SWF esportati. Quanto più si comprime un suono ed è inferiore la frequenza di campionamento, tanto inferiori saranno le dimensioni e la qualità. Eseguite delle prove per trovare il rapporto ottimale tra la qualità dell'audio e le dimensioni del file.

Quando utilizzate file mp3 importati, potete esportarli nello stesso formato mp3 utilizzando le medesime impostazioni valide per l'importazione.

Nota: in Windows potete inoltre esportare l'audio di un documento come file WAV utilizzando il comando File > Esporta > Esporta filmato.

Comprimere un suono per l'esportazione

[Torna all'inizio](#)

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'icona del suono nel pannello Libreria.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su un file audio nel pannello Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionate un suono nel pannello Libreria e selezionate Proprietà dal menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello.
- Selezionate un suono nel pannello Libreria e fate clic sul pulsante Proprietà nella parte inferiore del pannello.

2. Se il file audio è stato modificato esternamente, fate clic su Aggiorna.

3. Impostate l'opzione Compressione selezionando Predefinita, ADPCM, mp3, Nessuna o Voce.

L'opzione di compressione Predefinita utilizza le impostazioni di compressione globale della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione quando si esporta il file SWF. Se si seleziona Predefinita, non sono disponibili altre impostazioni di esportazione.

4. Definite le impostazioni di esportazione.

5. Fate clic su Prova per riprodurre una volta il suono. Fate clic su Interrompi per arrestare la prova dell'audio prima del termine della riproduzione.

6. Se necessario, regolare le impostazioni di esportazione fino a ottenere la qualità audio desiderata, quindi fate clic su OK.

Opzioni di compressione ADPCM e Nessuna

L'opzione **ADPCM** imposta la compressione per i dati audio a 8 o 16 bit. Utilizzate l'impostazione ADPCM quando esportate suoni brevi associati a eventi, ad esempio i clic sui pulsanti.

L'opzione di compressione **Nessuna** esporta l'audio senza comprimerlo.

Pre-elaborazione Converte i suoni stereo mixati in mono quando si seleziona Converti stereo in mono (non ha invece alcun effetto sui suoni mono).

Frequenza di campionamento Controlla la fedeltà dell'audio e le dimensioni del file. Frequenze di campionamento inferiori riducono la dimensione del file, ma possono anche peggiorare la qualità dell'audio. Sono disponibili le opzioni di frequenza seguenti:

5 kHz Appena accettabile per i dialoghi.

11 kHz È la frequenza minima consigliata per un breve segmento musicale e corrisponde a un quarto della frequenza CD standard.

22 kHz È una frequenza comune per la riproduzione Web e corrisponde a metà della frequenza CD standard.

44 kHz La frequenza audio standard dei CD.

Nota: *Flash Professional non può incrementare la frequenza in kHz dell'audio importato oltre la frequenza alla quale è stato importato.*

Bit ADPCM (solo ADPCM) Specifica la profondità di bit della compressione audio. Le profondità di bit maggiori producono audio di qualità superiore.

Opzioni di compressione MP3

Compressione MP3 Consente di esportare l'audio in formato compresso MP3. Utilizzate mp3 quando esportate audio in streaming di lunga durata, ad esempio colonne sonore.

Per esportare un file importato in precedenza in formato mp3, potete utilizzare le stesse impostazioni dell'importazione.

Usa la qualità dell'mp3 importato Impostazione predefinita. Deselezionate questa opzione se desiderate scegliere altre impostazioni di compressione mp3. Selezionatela per esportare un file mp3 importato mantenendo le stesse impostazioni utilizzate per l'importazione.

Velocità di trasferimento Determina la velocità di trasferimento (in bit al secondo) del file audio esportato. Flash Professional supporta una velocità di trasferimento costante che va da 8 a 160 Kbps. Quando esportate musica, impostate la velocità di trasferimento su 16 Kbps o maggiore per ottenere risultati ottimali.

Pre-elaborazione Converte i suoni stereo mixati in mono (non ha invece alcun effetto sui suoni mono).

Nota: *l'opzione Pre-elaborazione è disponibile solo se si seleziona una velocità di trasferimento pari a 20 Kbps o superiore.*

Qualità Determina la velocità di compressione e la qualità dell'audio:

Rapida Determina una compressione più veloce, ma una qualità dell'audio inferiore.

Media Produce una compressione leggermente più lenta, ma una qualità dell'audio superiore.

Migliore La compressione più lenta e la qualità audio migliore.

Opzione di compressione Voce

L'opzione di compressione **Voce** esporta l'audio utilizzando una compressione adatta alla voce.

Nota: *Flash Lite 1.0 e 1.1 non supportano l'opzione di compressione Voce. Per specificare il contenuto in queste versioni del lettore, utilizzate la compressione mp3, ADPCM o Nessuna.*

Frequenza di campionamento Controlla la fedeltà dell'audio e le dimensioni del file. Una frequenza bassa diminuisce le dimensioni del file ma può anche ridurre la qualità audio. Selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

5 kHz Accettabile per i dialoghi.

11 kHz Consigliata per i dialoghi.

22 kHz Accettabile per la maggior parte dei brani musicali sul Web.

44 kHz La frequenza audio standard dei CD. Tuttavia, poiché viene applicata una compressione, la qualità audio del file SWF non è la stessa del CD.

Indicazioni per l'esportazione di audio in documenti Flash

[Torna all'inizio](#)

Oltre alla frequenza di campionamento e alla compressione, esistono diversi modi per utilizzare l'audio in modo efficiente in un documento mantenendo un file di dimensioni ridotte:

- Impostate i punti di entrata e uscita in modo da evitare la memorizzazione nel file Flash Professional di aree senza audio e ridurre in tal modo le dimensioni dei dati audio nel file.
- Potete ottenere diversi risultati dallo stesso suono applicando effetti diversi (come involucri volume, ripetizione ciclica e punti di entrata/uscita) in fotogrammi chiave differenti. In tal modo potete ottenere numerosi effetti sonori utilizzando un solo file audio.
- Ripetete ciclicamente suoni brevi per la musica di sottofondo.
- Non impostate la ripetizione ciclica per l'audio in streaming.
- Quando esportate l'audio nei clip filmato incorporati, ricordate che questa operazione avviene in base alle impostazioni di streaming globale selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.
- Utilizzate la sincronizzazione in streaming per mantenere l'animazione sincronizzata con la colonna sonora quando eseguite un'anteprima dell'animazione nell'editor. Se il computer non è sufficientemente veloce per disegnare i fotogrammi dell'animazione in modo che mantengano la sincronizzazione con la colonna sonora, Flash Professional salta alcuni fotogrammi.
- Quando esportate filmati QuickTime, usate il numero desiderato di suoni e canali senza preoccuparvi della dimensione del file. I suoni vengono combinati in un'unica colonna sonora quando si esegue un'esportazione come file QuickTime. Il numero di suoni usati non incide sulla dimensione finale del file.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Panoramica sulla pubblicazione](#)

Stampa in fase runtime

[Stampa in fase runtime utilizzando ActionScript 3.0](#)

[Stampa in fase runtime utilizzando ActionScript 2.0](#)

Stampa in fase runtime utilizzando ActionScript 3.0

[Torna all'inizio](#)

Per informazioni sulla stampa in fase runtime con ActionScript 3.0, consultate le seguenti risorse:

- [Stampa](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0* (Adobe.com)

Stampa in fase runtime utilizzando ActionScript 2.0

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere funzionalità di stampa ai documenti Flash in modo che tali documenti possano essere stampati dagli utenti con Flash Player. Potete usare la classe ActionScript® PrintJob oppure la funzione ActionScript print() o printAsBitmap(). Gli utenti possono anche accedere al menu di scelta rapida di Flash Player e selezionare il comando Stampa. Inoltre, possono stampare da un browser, anziché da Flash Player, selezionando un comando quale File > Stampa dalla finestra del browser. Rispetto alla stampa dalla finestra del browser, però, la stampa da Flash Player offre diversi vantaggi, inclusi i seguenti:

- Gli utenti possono stampare tutti i fotogrammi o solo quelli che avete etichettato come stampabili da Flash Player. Inoltre, potete impostare l'area di stampa di un fotogramma.
- Potete specificare se stampare il contenuto come grafica vettoriale (per ottenere una maggiore risoluzione) o come bitmap (per mantenere gli effetti con i colori e la trasparenza).
- L'oggetto PrintJob di ActionScript, se associato alle funzioni print() e printAsBitmap(), estende la funzionalità di stampa poiché consente di stampare dinamicamente come unico lavoro di stampa le pagine di cui viene eseguito il rendering. Con l'oggetto PrintJob potete anche usare le impostazioni della stampante dell'utente e formattare i rapporti in base alle esigenze di quest'ultimo.
- Le versioni di Flash Player precedenti alla 4.0.25 (Windows) o 4.0.20 (Macintosh) non supportano la stampa diretta dei fotogrammi. Flash Player 7 (e versioni successive) supporta la classe PrintJob.

Nota: per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 3.0, vedete [Stampa](#) nella *Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0*.

Controllo della stampa in fase runtime

Per avere il controllo del materiale stampabile, ricordate le seguenti indicazioni durante l'impostazione di documenti e clip filmato per la stampa:

- Modificate il layout di pagina dei fotogrammi indicati come stampabili in modo che corrisponda al risultato desiderato. Con Flash Player, è possibile stampare tutte le forme, i simboli, le bitmap, i blocchi e i campi di testo. I livelli di un file SWF non vengono ricomposti nell'output di stampa.
- Il driver di stampa utilizza le impostazioni HTML per Dimensioni, Scala e Allineamento nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Utilizzate queste impostazioni per controllare il layout di stampa.
- I fotogrammi selezionati vengono stampati come appaiono nel simbolo del clip filmato. Per consentire agli utenti di stampare un clip filmato non visibile nel browser, utilizzate il pannello Azioni per impostare la proprietà _visible su false. La modifica delle proprietà di un clip filmato tramite l'azione setProperty, l'interpolazione o qualsiasi strumento di trasformazione non influiscono sulla modalità di stampa del clip filmato.
- Per essere stampato, il clip filmato deve trovarsi sullo stage o nel tavolo di montaggio e deve avere un nome di istanza.
- Tutti gli elementi devono essere caricati completamente per poter eseguire la stampa. Utilizzate la proprietà _framesloaded del clip filmato per verificare se il contenuto stampabile è stato caricato. Per ulteriori informazioni, vedete _framesloaded (proprietà MovieClip._framesloaded) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_it.

Uso della classe PrintJob di ActionScript 2.0

Oltre a offrire miglioramenti della funzionalità di stampa disponibile con il metodo print(), la classe PrintJob di ActionScript consente il rendering del contenuto dinamico durante la fase di runtime, visualizza le richieste per gli utenti in una sola finestra di dialogo di stampa e stampa un documento non modificato in scala ma con le stesse proporzioni del contenuto. Questa possibilità è utile per il rendering e la stampa di contenuto dinamico esterno, come nel caso di dati di database e testo dinamico.

In più, potete impostare proprietà con il metodo PrintJob.start() per accedere alle impostazioni stampante dell'utente (ad esempio, altezza, larghezza e orientamento) o per configurare il documento in modo che la formattazione del contenuto Flash Professional del documento venga adattata dinamicamente in base alle impostazioni della stampante.

Nota: se utilizzate la classe `PrintJob`, gli utenti devono disporre di Flash Player 7 o versioni successive.

Nota: per informazioni su come stampare da file SWF in fase di runtime utilizzando ActionScript 2.0, vedete [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Creare un lavoro di stampa

Poiché lo spooling del lavoro di stampa viene eseguito sul sistema operativo dell'utente tra le chiamate a `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()` e poiché le funzioni `PrintJob` possono influire temporaneamente sulla visualizzazione interna con Flash Player del contenuto Flash Professional sullo schermo, le attività specifiche di stampa dovrebbero essere implementate soltanto tra le chiamate a `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()`. Ad esempio, il contenuto Flash Professional non dovrebbe interagire con l'utente tra `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()`. Completate invece la formattazione del lavoro di stampa, aggiungetevi pagine e inviatelo alla stampante.

1. Create un'istanza dell'oggetto `PrintJob`: `new PrintJob()`.
2. Avviate il lavoro di stampa e visualizzate la finestra di dialogo per la stampa del sistema operativo: `PrintJob.start()`.
3. Aggiungete le pagine al lavoro di stampa (usare una sola chiamata per pagina): `PrintJob.addPage()`.
4. Inviate il lavoro di stampa alla stampante: `PrintJob.send()`.
5. Eliminate il lavoro di stampa: `delete PrintJob`.

Nell'esempio seguente, il codice ActionScript crea un lavoro di stampa per un pulsante:

```
myButton.onRelease = function()
{
    var my_pj = new PrintJob();
    var myResult = my_pj.start();
    if(myResult){
        myResult = my_pj.addPage (0, {xMin : 0, xMax: 400, yMin: 0,
            yMax: 400});
        myResult = my_pj.addPage ("myMovieClip", {xMin : 0, xMax: 400,
            yMin: 400, yMax: 800},{printAsBitmap:true}, 1);
        myResult = my_pj.addPage (1, null,{printAsBitmap:false}, 2);
        myResult = my_pj.addPage (0);
        my_pj.send();
    }
    delete my_pj;
}
```

È possibile eseguire un solo lavoro di stampa alla volta. Non è possibile creare un secondo lavoro di stampa finché non si verifica una delle seguenti condizioni per il lavoro di stampa precedente:

- Il lavoro di stampa è stato eseguito correttamente ed è stato chiamato il metodo `PrintJob.send()`.
- Il metodo `PrintJob.start()` ha restituito un valore `false`.
- Il metodo `PrintJob.addPage()` ha restituito un valore `false`.
- Il metodo `delete PrintJob` è stato chiamato.

Avvio di un lavoro di stampa

Quando viene chiamato il metodo ActionScript 2.0 `PrintJob.start()`, il lavoro di stampa viene inserito nello spool del sistema operativo dell'utente, al quale viene chiesto di visualizzare la finestra di dialogo di stampa.

Se l'utente seleziona un'opzione per avviare la stampa, il metodo `PrintJob.start()` restituisce il valore `true`. Il valore è `false` se l'utente annulla il lavoro di stampa, nel qual caso lo script dovrebbe chiamare solo l'operazione `delete`. Se eseguito correttamente, il metodo `PrintJob.start()` imposta i valori per le proprietà `paperHeight`, `paperWidth`, `pageHeight`, `pageWidth` e `orientation`.

In base al sistema operativo usato dall'utente, è possibile che venga visualizzata una seconda finestra di dialogo fino al completamento dello spooling e alla chiamata della funzione `PrintJob.send()`. Effettuate chiamate a `PrintJob.addPage()` e `PrintJob.send()` Se passano dieci secondi tra la chiamata alla funzione `PrintJob.start()` e la chiamata alla funzione `PrintJob.send()` (che invia il lavoro di stampa alla stampante), Flash Player chiama effettivamente `PrintJob.send()`. Questa chiamata causa la stampa di ogni pagina aggiunta con `PrintJob.addPage()` e il completamento dell'operazione di spooling.

Quando create un nuovo lavoro di stampa, le proprietà di `PrintJob()` sono inizialmente impostate su zero. Quando viene chiamato `PrintJob.start()`, dopo che l'utente seleziona l'opzione di stampa nella finestra di stampa del sistema operativo, Flash Player recupera le impostazioni di stampa dal sistema operativo. La funzione `PrintJob.start()` imposta le seguenti proprietà:

Proprietà	Tipo	Unità	Note
<code>PrintJob.paperHeight</code>	number	punti	Altezza totale del foglio.

PrintJob.paperWidth	number	punti	Larghezza totale del foglio.
PrintJob.pageHeight	number	punti	Altezza dell'area di stampa effettiva della pagina; non include i margini impostati dall'utente.
PrintJob.pageWidth	number	punti	Larghezza dell'area di stampa effettiva della pagina; non include i margini impostati dall'utente.
PrintJob.orientation	string	n/d	Orientamento orizzontale o verticale.

Aggiunta di pagine a un lavoro di stampa

Per aggiungere le pagine al lavoro di stampa dovete usare il metodo `PrintJob.addPage()`. Sebbene il metodo possa includere fino a quattro parametri, l'unico parametro richiesto è `target/level`. I tre parametri opzionali sono `printArea`, `options` e `frameNum`.

Se non utilizzate un determinato parametro opzionale ma ne utilizzate altri, specificate `NULL` al posto del parametro opzionale escluso.

Se utilizzate tutti e quattro i parametri, la sintassi della funzione è la seguente:

```
MyPrintJob.addPage(target[,printArea:Object, options:Object, frameNum:Number]):boolean;
```

Se specificate un parametro non valido, il lavoro di stampa usa i valori predefiniti.

Ogni chiamata effettuata per aggiungere una nuova pagina è univoca. In questo modo potete modificare alcuni parametri senza influire su quelli impostati in precedenza. Ad esempio, potete specificare la stampa di una pagina come bitmap e la stampa di un'altra pagina come grafica vettoriale. Al lavoro di stampa è possibile aggiungere tutte le pagine necessarie. Una chiamata per aggiungere una pagina corrisponde a una pagina stampata.

Nota: qualsiasi codice `ActionScript` da chiamare per la modifica di una pagina stampata deve essere eseguito prima che venga chiamato il metodo `PrintJob.addPage()`. Il codice `ActionScript` può, comunque, essere eseguito prima o dopo un nuovo metodo `PrintJob()`. Se un fotogramma prevede una chiamata `PrintJob.addPage()`, la chiamata stessa non garantisce che lo script `ActionScript` su tale fotogramma verrà eseguito quando il fotogramma sarà stampato.

Definizione di un target

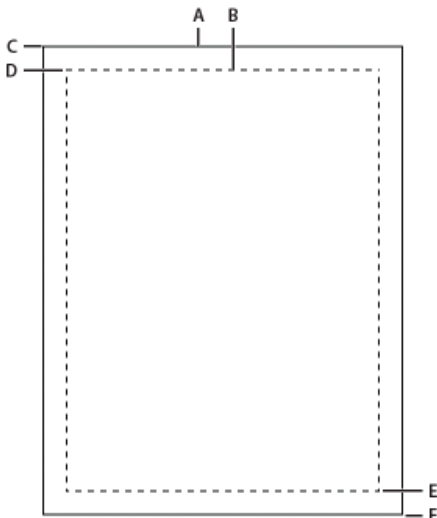
Il parametro `target` di `ActionScript 2.0` può essere un numero che rappresenta un livello (ad esempio 0 per il documento `_root`) oppure una stringa che rappresenta il nome di istanza di un clip filmato (ad esempio `"myMovieClip"`).

Indicazione dell'area di stampa

Il parametro opzionale `printArea` include i seguenti valori:

```
{xMin:Number, xMax:Number, yMin:Number, yMax:Number}
```

I valori `xMin`, `xMax`, `yMin` e `yMax` rappresentano i pixel relativi al livello `target` o al punto di registrazione del clip filmato. L'orientamento dell'area di stampa parte dall'angolo superiore sinistro dell'area stampabile sulla pagina. Se l'area di stampa è più larga dell'area stampabile sulla pagina, i dati di stampa che superano i margini destro e inferiore della pagina vengono troncati.



Se non specificate un'area di stampa o se specificate un'area di stampa non valida, l'area di stampa, per impostazione predefinita, corrisponde a tutta l'area dello stage del documento principale.

Modifica in scala, punti e pixel

Un lavoro di stampa che utilizza la classe PrintJob stampa il contenuto Flash Professional senza modificarlo in scala, per impostazione predefinita. Ad esempio, un oggetto con una larghezza di 144 pixel viene stampato con una larghezza di 144 punti, ovvero 2 pollici.

Un punto equivale a un pixel. Nello strumento di creazione, 72 pixel equivalgono a un pollice, così come sulla carta 72 punti corrispondono a un pollice.

Per capire come il contenuto di una schermata di Flash Professional viene mappato sulla pagina stampata, è fondamentale conoscere le unità di misura relative a schermo e carta. I pixel sono le unità di misura usate per la visualizzazione sullo schermo, mentre i punti sono le unità di misura usate per la stampa su carta. Un pixel e un punto equivalgono entrambi a 1/72 di pollice. Un twip è 1/20 di un punto o di un pixel.

Nell'elenco seguente sono illustrati i rapporti tra le varie unità di misura.

- 1 pixel = 20 twip
- 1 punto = 20 twip
- 72 pixel = 1 pollice
- 72 punti = 1 pollice
- 567 twip = 1 cm
- 1440 twip = 25,40 mm

Per modificare in scala un clip filmato prima della stampa, impostatene le proprietà MovieClip.xscale e MovieClip.yscale prima di chiamare questo metodo e impostatele di nuovo sui rispettivi valori originali. Se modificate in scala un clip filmato e passate anche un valore per la proprietà printArea, i valori in pixel passati a printArea rispecchiano le dimensioni originali del clip filmato. Ovvero, se impostate la scala del clip filmato su 50% e specificate un'area di stampa di 500 x 500 pixel, il contenuto che viene stampato è identico a quello che sarebbe stato stampato se non aveste ridimensionato la scala del clip; tuttavia, viene stampato con dimensioni pari alla metà. Per ulteriori informazioni, vedete il metodo addPage (metodo PrintJob.addPage) della classe printjob nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).

Impostazione della stampa come grafica vettoriale o come bitmap

Il parametro options permette di specificare se la stampa deve essere eseguita come grafica vettoriale o come immagine bitmap. Quando utilizzate questo parametro opzionale, osservate la seguente sintassi:

```
{printAsBitmap:boolean}
```

Il valore predefinito è false, che rappresenta una richiesta di stampa vettoriale. Per decidere il valore da usare, ricordate quanto segue:

- Se il contenuto da stampare include un'immagine bitmap, specificate che il lavoro di stampa deve essere stampato come bitmap per mantenere gli effetti di colore o di trasparenza.
- Al contrario, se il contenuto non include immagini bitmap, specificate che il lavoro di stampa deve essere stampato come grafica vettoriale per ottenere una maggiore qualità dell'immagine.

Definizione di un fotogramma da stampare

Il parametro frameNum permette di specificare un fotogramma da stampare. Se non specificate questo parametro, viene stampato per impostazione predefinita il fotogramma corrente del target o del livello specificato come primo parametro durante l'aggiunta di una pagina.

Stampare o eliminare un lavoro di stampa

1. Per inviare un lavoro di stampa alla stampante dopo aver usato le chiamate addPage() di ActionScript 2.0, utilizzate il metodo PrintJob.send(), mediante il quale Flash Player interrompe lo spooling del lavoro di stampa facendo sì che la stampante avvii la stampa.
2. Per eliminare il lavoro di stampa dopo averlo inviato a una stampante, usate la funzione ActionScript delete PrintJob() per eliminare l'oggetto PrintJob e liberare memoria.

Stampa dei fotogrammi quando non si usa la classe PrintJob

La classe PrintJob di ActionScript 2.0, disponibile per Flash Player 7 e versioni successive, offre molti vantaggi rispetto ai metodi di stampa print() e printAsBitmap(). Tuttavia, per Flash Player 6 e versioni precedenti, fino a Flash Player 4.0.25 (Windows) e 4.0.20 (Macintosh), potete usare le funzioni e le etichette dei fotogrammi print() e printAsBitmap().

Per impostare la stampa da Flash Player senza usare la classe PrintJob, specificate i fotogrammi da stampare e impostate la relativa area di stampa.

Definizione dell'area di stampa quando non si usa l'oggetto PrintJob

Per impostazione predefinita, è lo stage del file del documento a determinare l'area di stampa per i fotogrammi. Qualsiasi oggetto fuori dello stage

viene tagliato ed escluso dalla stampa. I filmati caricati utilizzano le dimensioni del proprio stage per l'area di stampa e non le dimensioni dello stage del file SWF principale.

Come alternativa all'uso delle dimensioni dello stage per un documento, impostate le aree di stampa seguenti:

- Per il menu di scelta rapida di Flash Player o la funzione `print()` di ActionScript 2.0, potete definire il riquadro di delimitazione del contenuto SWF come area di stampa per tutti i fotogrammi, selezionando un oggetto in un fotogramma come riquadro di delimitazione. Questa opzione è utile, ad esempio, per stampare un foglio dati a tutta pagina da un banner Web.
- Con la funzione `print()`, è possibile usare come area di stampa il riquadro di delimitazione composito di tutti i fotogrammi stampabili della linea temporale, ad esempio per stampare più fotogrammi che condividono lo stesso punto di registrazione. Per usare il riquadro di delimitazione composito, dovete specificare il parametro `bMax`, come nell'esempio seguente:

```
print ("myMovie", "bmax")
```

- La funzione `print()` consente di modificare l'area di stampa di ciascun fotogramma, modificando in scala gli oggetti per adattarli a tale area, ad esempio affinché oggetti di dimensioni diverse nei vari fotogrammi vengano tutti stampati a piena pagina. Per modificare il riquadro di delimitazione per ogni fotogramma, usate il parametro `Frame` nei parametri dell'azione `Print`, come nell'esempio seguente:

```
print ("myMovie", "bframe")
```

- La funzione `print()` consente di definire il riquadro di delimitazione di un particolare fotogramma di un documento come area di stampa di tutti i fotogrammi stampabili del documento, come nell'esempio seguente:

```
print ("myMovie", "bmovie")
```

L'etichetta di fotogramma `#b` serve per definire il fotogramma da usare per indicare l'area di stampa. Questa etichetta deve trovarsi sullo stesso livello di un fotogramma con etichetta `#p`.

Per maggiori informazioni sui parametri della funzione `print()`, vedete la sezione relativa alla funzione di stampa nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).

Uso della funzione `print()` quando non si utilizza l'oggetto `PrintJob`

La sintassi di base della funzione `print()`, che può essere associata a un pulsante o a un altro elemento del documento per attivare la stampa, è la seguente:

```
print (target, "Bounding box");
```

Il parametro `target` specifica la posizione dei fotogrammi da stampare mentre il parametro `bounding box` specifica l'area di stampa.

Assegnate una funzione `print()` a un pulsante, un fotogramma o un clip filmato del documento per consentire agli utenti di stampare il contenuto Flash Professional. Se si assegna la funzione `print()` a un fotogramma, l'azione viene eseguita quando l'indicatore di riproduzione raggiunge tale fotogramma.

La funzione `print()` consente di stampare fotogrammi di altri clip filmato oltre a quelli della linea temporale principale. Ogni funzione `print()` imposta una sola linea temporale, ma consente di specificare un numero illimitato di fotogrammi da stampare all'interno di tale linea temporale. Se a un singolo pulsante o fotogramma vengono associate più funzioni `print()`, la finestra di dialogo `Stampa` verrà visualizzata per ciascuna azione eseguita.

Vedete anche la sezione relativa alla funzione di stampa nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Modalità Assistente script e comportamenti

[Informazioni sulla modalità Assistente script](#)
[Usare Assistente script per scrivere codice ActionScript](#)
[Informazioni sui comportamenti](#)

Informazioni sulla modalità Assistente script

[Torna all'inizio](#)

Gli utenti che non hanno mai utilizzato ActionScript e quelli che desiderano semplicemente aggiungere pulsanti interattivi senza dover imparare il linguaggio e la sintassi di ActionScript possono scegliere di utilizzare Assistente script nel pannello Azioni per poter aggiungere con facilità script di ActionScript ai propri file FLA.

Assistente script consente di creare gli script selezionando le voci dalla casella degli strumenti Azioni. Quando fate clic una volta su una voce, la relativa descrizione viene visualizzata nella parte superiore destra del pannello; quando fate doppio clic su una voce, questa viene aggiunta al riquadro dello script del pannello Azioni.

In modalità Assistente script potete aggiungere, eliminare e modificare l'ordine delle istruzioni nel riquadro dello script, nonché immettere i parametri relativi alle azioni nelle caselle di testo situate sopra il riquadro dello script, aggiungere e sostituire testo e visualizzare i numeri di riga dello script. Potete anche bloccare uno script, vale a dire mantenerlo nel riquadro dello script quando fate clic su un elemento diverso dall'oggetto o fotogramma.

Assistente script consente di evitare gli errori di sintassi e logica che un nuovo utente potrebbe fare. Tuttavia, per utilizzare Assistente script dovete avere dimestichezza con ActionScript e sapere quali metodi, funzioni e variabili utilizzare per creare gli script. Per informazioni su ActionScript, vedete *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* o *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Per un'esercitazione video sull'Assistente script, vedete www.adobe.com/go/vid0131_it.

Per un'esercitazione sulla modalità Assistente script, vedete *Uso della modalità Assistente script* nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Usare Assistente script per scrivere codice ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Per aggiungere un'azione ActionScript 3.0 a un documento Flash, dovete associarlo a un fotogramma. Per aggiungere un'azione ActionScript 2.0 (o versione precedente) a un documento Flash, dovete associarlo a un pulsante o clip filmato, o a un fotogramma nella linea temporale.

Per un'esercitazione video sull'Assistente script, vedete www.adobe.com/go/vid0131_it.

Per un'esercitazione sulla modalità Assistente script, vedete *Uso della modalità Assistente script* nella pagina delle esercitazioni di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_it.

Avviare la modalità Assistente script

1. Selezionate Finestra > Azioni.
2. Scegliete Assistente script nel pannello Azioni .

In modalità Assistente script, il pannello Azioni cambia nei modi seguenti:

- Aggiungi (+) funziona diversamente in modalità Assistente script. Quando selezionate un elemento nella casella degli strumenti Azioni o nel menu Aggiungi , l'elemento viene aggiunto dopo il blocco di testo attualmente selezionato.
- Rimuovi (-) consente di rimuovere la selezione attuale nel riquadro dello script.
- Le frecce Su e Giù consentono di spostare la selezione attuale nel riquadro dello script avanti o indietro all'interno del codice.
- I pulsanti Controlla sintassi , Formattazione automatica , Mostra suggerimento sul codice  e Opzioni debug  e le voci di menu normalmente visibili nel pannello Azioni sono disattivati in quanto non applicabili alla modalità Assistente script.
- Il pulsante Inserisce un percorso target  è sempre disattivato, tranne quando si digita un testo in una casella. l'uso del pulsante Inserisce un percorso target consente di posizionare il codice risultante nella casella attuale.

Nota: se il pannello Azioni contiene codice ActionScript quando fate clic su Assistente script, Flash compila il codice esistente. Se il codice contiene degli errori, non potete utilizzare Assistente script finché la selezione di codice non viene corretta. Gli errori rilevati sono descritti dettagliatamente nel pannello Errori del compilatore.

Visualizzare la descrizione di un'azione

- Fate clic su una categoria della casella degli strumenti Azioni in modo da visualizzare le azioni presenti nella categoria, quindi fate clic su

un'azione.

- Selezionate una riga di codice nel riquadro dello script.

La descrizione viene visualizzata nella parte superiore del pannello Azioni.

Aggiungere un'azione al riquadro dello script

- Fate clic su una categoria della casella degli strumenti Azioni in modo da visualizzare le azioni presenti nella categoria, quindi fate doppio clic su un'azione oppure trascinatela nel riquadro dello script.
- Fate clic su Aggiungi (+) e selezionate un'azione dal menu a comparsa.
- Premete il tasto Esc e un tasto di scelta rapida. (Per visualizzare un elenco delle scelte rapide da tastiera, selezionate Tasti di scelta rapida Esc nel menu a comparsa del pannello Azioni; selezionate nuovamente questa opzione per nascondere l'elenco).

Eliminare un'azione

1. Selezionate un'istruzione nel riquadro dello script.
2. Fate clic su Elimina (-) o premete il tasto Canc.

Spostare un'istruzione verso l'alto o verso il basso nel riquadro dello script

1. Selezionate un'istruzione nel riquadro dello script.
2. Fate clic sul pulsante freccia Su o Giù.

Operazioni con i parametri

1. Aggiungete un'azione o selezionate un'istruzione nel riquadro dello script.

Le opzioni del parametro pertinente vengono visualizzate al di sopra del riquadro dello script.

2. Immettete dei valori nelle caselle di testo visualizzate sopra il riquadro dello script.

Cercare testo in uno script

- Per posizionarvi su una riga specifica di uno script, selezionate Vai alla riga nel menu a comparsa del pannello Azioni, o premete Ctrl+G (Windows) o Comando+G (Macintosh), quindi immettete il numero della riga.
- Per trovare un testo, fate clic sul pulsante Trova , selezionate Trova nel menu a comparsa del pannello Azioni oppure premete Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).
- Per eseguire una nuova ricerca del testo, premete F3 o selezionate Trova di nuovo nel menu a comparsa Azioni.
- Per sostituire il testo, fate clic sul pulsante Trova oppure premete Ctrl+H (Windows) o Comando+H (Macintosh).

In modalità Assistente script, Trova e sostituisci cerca e sostituisce solo il testo nel riquadro del parametro di ciascuna azione, non nell'intero script. Ad esempio, in modalità Assistente script non potete sostituire tutte le azioni gotoAndPlay con gotoAndStop.

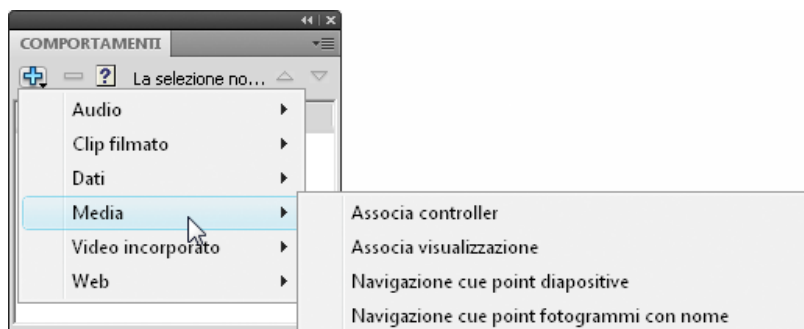
Informazioni sui comportamenti

[Torna all'inizio](#)

I comportamenti sono script predefiniti che è possibile associare a oggetti del file FLA. Forniscono funzionalità quali la navigazione tra i fotogrammi, il caricamento di file SWF e JPEG esterni, il controllo dell'ordine di impilamento dei clip filmato e il trascinamento dei clip filmato.

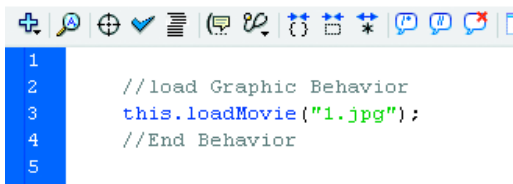
I comportamenti rappresentano un modo pratico di evitare di scrivere codice ActionScript e possono servire a illustrare il funzionamento di ActionScript.

I comportamenti sono disponibili solo per ActionScript 2.0 e versioni precedenti e solo quando si lavora nel pannello Azioni, non con file di script esterni. Solitamente, si seleziona un oggetto di attivazione nel proprio documento, ad esempio un clip filmato o un pulsante, quindi si seleziona Aggiungi nel pannello Comportamenti e si seleziona il comportamento desiderato, come descritto nell'esempio seguente:



Selezione di un comportamento dal pannello Comportamenti

Il comportamento viene aggiunto all'oggetto e visualizzato nel pannello Azioni.



Il valore ActionScript di un comportamento

Per un esempio di comportamenti, consultate la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricate e decomprimate il file zip Samples e selezionate la cartella Behaviors\BehaviorsScrapbook per accedere all'esempio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Suono e ActionScript

Controllare i suoni mediante i comportamenti

Controllare i suoni con l'oggetto Sound di ActionScript 2.0

Informazioni sull'evento onSoundComplete di ActionScript 2.0

Accesso alle proprietà ID3 nei file mp3 con Flash Player

Con ActionScript® potete controllare l'audio in fase di runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

Le risorse aggiuntive descrivono come utilizzare il suono in ActionScript 3.0:

- Guida per gli sviluppatori di AS3: [Operazioni con l'audio](#)
- Esercitazione video: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com

Controllare i suoni mediante i comportamenti

[Torna all'inizio](#)

Utilizzando i comportamenti audio, costituiti da codice ActionScript 2.0 precompilato, potete aggiungere suoni al documento e controllarne la riproduzione. L'aggiunta di un suono per mezzo di questi comportamenti crea un'istanza del suono, che viene quindi utilizzata per controllarne la riproduzione.

Nota: *ActionScript 3.0, Flash Lite 1.x e Flash Lite 2.x non supportano comportamenti.*

Caricare un suono in un file mediante un comportamento

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che deve attivare il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+) e selezionate Audio > Carica audio dalla libreria o Audio > Carica file mp3 in streaming.
3. Nella finestra di dialogo Carica audio, immettete l'identificatore di concatenamento dell'audio caricato dalla libreria o la posizione del file mp3 da caricare in streaming. A questo punto, immettete il nome di questa istanza del suono e fate clic su OK.
4. Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fate clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionate un evento associato al mouse nel menu. Per utilizzare l'evento OnRelease, mantenete invariata l'opzione.

Riprodurre o interrompere i suoni mediante un comportamento

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che deve attivare il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+).
3. Selezionate Audio > Riproduci audio, Audio > Interrompi audio o Audio > Interrompi tutto l'audio.
4. Nella finestra di dialogo visualizzata, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Immettete l'identificatore di concatenamento e il nome di istanza del suono da riprodurre o interrompere e fate clic su OK.
 - Fate clic su OK per confermare che desiderate interrompere tutto l'audio.
5. Nella sezione Evento del pannello Comportamenti, fate clic su Al rilascio (evento predefinito) e selezionate un evento associato al mouse nel menu. Per utilizzare l'evento OnRelease, mantenete invariata l'opzione.

Controllare i suoni con l'oggetto Sound di ActionScript 2.0

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate l'oggetto Sound in ActionScript 2.0 per aggiungere suoni a un documento e per controllare gli oggetti audio in un documento, ad esempio regolando il volume o il bilanciamento dei canali destro e sinistro durante la riproduzione dell'audio. Per maggiori informazioni, vedete Creazione di controlli audio in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash](#).

1. Selezionate il suono nel pannello Libreria.
2. Selezionate Concatenamento dal menu del Pannello nell'angolo superiore destro del pannello, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul nome del suono nel pannello Libreria e selezionate Concatenamento dal menu di scelta rapida.
3. Nella finestra di dialogo Proprietà del concatenamento, impostate l'opzione Concatenamento su Esporta per ActionScript.
4. Immettete una stringa di identificazione nella casella e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sull'evento onSoundComplete di ActionScript 2.0

L'evento onSoundComplete dell'oggetto Sound di ActionScript 2.0 consente di attivare un evento in un'applicazione Flash Professional al termine della riproduzione di un file audio associato. L'oggetto Sound è un oggetto incorporato che consente di controllare l'audio di un'applicazione Flash Professional. Per maggiori informazioni, vedete la sezione relativa all'audio nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#). L'evento onSoundComplete di un oggetto Sound viene invocato automaticamente quando termina la riproduzione del file audio associato. Se il suono viene ripetuto un determinato numero di volte, l'evento viene attivato al termine di questa ripetizione ciclica.

L'oggetto Sound ha due proprietà che è possibile utilizzare unitamente all'evento onSoundComplete. La proprietà duration è una proprietà di sola lettura che rappresenta la durata in millisecondi del campionamento audio associato all'oggetto audio. La proprietà position è una proprietà di sola lettura che rappresenta la durata in millisecondi della riproduzione dell'audio in ciascun ciclo.

L'evento onSoundComplete consente di modificare i suoni in vari modi, tra i quali:

- Creazione di una sequenza di brani dinamica o di un sequencer
- Creazione di una presentazione multimediale che verifica il completamento della narrazione prima di passare al fotogramma o alla scena successiva
- Creazione di un gioco che sincronizza i suoni con eventi o scene specifiche e che garantisce passaggi fluidi tra diversi suoni
- Sincronizzazione della modifica di un'immagine con un suono, ad esempio la modifica di un'immagine quando la riproduzione di un suono è giunta a metà

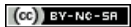
Accesso alle proprietà ID3 nei file mp3 con Flash Player

[Torna all'inizio](#)

Macromedia Flash Player 7 di Adobe e le versioni successive supportano i tag ID3 v2.4 e v2.4. Con questa versione, quando un audio mp3 viene caricato utilizzando il metodo attachSound() o loadSound() di ActionScript 2.0, le proprietà dei tag ID3 sono disponibili all'inizio dello streaming di dati audio. L'evento onID3 viene eseguito quando vengono inizializzati i dati ID3.

Flash Player 6 (6.0.40.0) e le versioni successive supportano i file mp3 con tag ID3 v1.0 e v1.1. Con i tag ID3 v1.0 e v1.1, le proprietà sono disponibili alla fine dello streaming di dati audio. Se un audio non contiene un tag ID3v1, le proprietà ID3 sono indefinite. Affinché le proprietà ID3 possano funzionare, dovete disporre di Flash Player 6 (6.0.40.0) o di una versione successiva.

Per maggiori informazioni sull'uso delle proprietà ID3, vedete id3 (proprietà Sound.id3) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Simboli e ActionScript

[Controllo di istanze e simboli con ActionScript](#)
[Controllo delle istanze tramite i comportamenti](#)
[Aggiungere e configurare un comportamento](#)
[Creare comportamenti personalizzati](#)

Con ActionScript® potete controllare i simboli in fase runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

Controllo di istanze e simboli con ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare ActionScript® per controllare le istanze di pulsanti e clip filmato. All'istanza di pulsante o clip filmato deve essere assegnato un nome univoco da utilizzare con ActionScript. Potete scrivere codice ActionScript personalizzato oppure utilizzare i comportamenti predefiniti inclusi in Flash Professional.

Per maggiori informazioni, vedete Gestione degli eventi in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) oppure [Gestione degli eventi](#) nella Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0.

Controllo delle istanze tramite i comportamenti

[Torna all'inizio](#)

Nei file FLA in cui l'impostazione di pubblicazione di ActionScript è impostata su ActionScript 2.0, potete utilizzare i comportamenti per controllare le istanze di clip filmato e immagini all'interno di un documento senza creare script con ActionScript. I comportamenti sono script predefiniti di ActionScript che consentono di aggiungere al documento la codifica ActionScript, senza costringere l'utente a creare autonomamente il codice ActionScript. I comportamenti non sono disponibili per ActionScript 3.0.

Potete utilizzare i comportamenti con un'istanza per disporla su un fotogramma secondo l'ordine di impilamento, nonché per caricare o scaricare, riprodurre, interrompere, duplicare o trascinare un clip filmato, oltre che per il collegamento a un URL.

Inoltre, potete usare i comportamenti per caricare un grafico esterno o una maschera animata in un clip filmato.

Flash Professional include i comportamenti specificati nella seguente tabella.

Comportamento	Scopo	Selezione o immissione
Carica grafico	Carica un file JPEG esterno in un clip filmato o una schermata.	Percorso e nome del file JPEG. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve l'immagine.
Carica clip filmato esterno	Carica un file SWF esterno in un clip filmato o una schermata target.	URL del file SWF esterno. Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata che riceve il file SWF.
Duplica clip filmato	Duplica un clip filmato o una schermata.	Il nome dell'istanza di clip filmato da duplicare. Offset X e offset Y, espressi in pixel, rispetto all'originale da copiare.
Vai a e riproduci fotogramma o etichetta	Riproduce un clip filmato a partire da un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da riprodurre. Numero o etichetta del fotogramma da cui iniziare la riproduzione.
Vai a e interrompi fotogramma o etichetta	Interrompe un clip filmato, spostando facoltativamente l'indicatore di riproduzione su un determinato fotogramma.	Il nome dell'istanza di clip filmato target da interrompere. Numero o etichetta del fotogramma dove interrompere la riproduzione.
Porta in primo piano	Porta la schermata o il clip filmato target nella posizione più alta dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.

Porta avanti	Porta la schermata o il clip filmato target una posizione più in alto nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Porta sotto	Sposta la schermata o il clip filmato target nella posizione più bassa dell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Sposta dietro	Sposta la schermata o il clip filmato target una posizione più in basso nell'ordine di impilamento.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Inizia trascinamento clip filmato	Inizia il trascinamento di un clip filmato.	Il nome dell'istanza di clip filmato o schermata.
Interrompi trascinamento clip filmato	Interrompe l'operazione di trascinamento corrente.	
Scarica clip filmato	Rimuove un clip filmato caricato mediante loadMovie() da Flash Player.	Nome dell'istanza del clip filmato.

Aggiungere e configurare un comportamento

[Torna all'inizio](#)

Accertarsi di lavorare in un file FLA la cui impostazione di pubblicazione di ActionScript sia ActionScript 2.0 o versione precedente.

1. Selezionate l'oggetto, ad esempio un pulsante, che attiverà il comportamento.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fate clic sul pulsante Aggiungi (+), quindi selezionate il comportamento desiderato dal sottomenu Clip filmato.
3. Selezionate il clip filmato da controllare tramite il comportamento.
4. Selezionate un percorso relativo o assoluto.
5. Se richiesto, selezionate o immettete le impostazioni relative ai parametri dei comportamenti e fate clic su OK. Nel pannello Comportamenti vengono visualizzate le impostazioni predefinite per il comportamento.
6. In Evento, fate clic su Al rilascio (evento predefinito), quindi selezionate un evento associato al mouse dal menu. Per utilizzare l'evento Al rilascio, mantenere l'opzione invariata.

Creare comportamenti personalizzati

[Torna all'inizio](#)

Per creare comportamenti personalizzati, dovete creare un file XML che contiene il codice ActionScript 2.0 richiesto per l'esecuzione del comportamento desiderato e salvarlo nella cartella dei comportamenti nel computer locale. I comportamenti vengono memorizzati nei seguenti percorsi:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\nome utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Utenti\nome utente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS3\lingua\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Utenti/nomeutente/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash CS3/lingua/Configuration/Behaviors/

Prima di creare dei comportamenti personalizzati, esaminate i vari file XML dei comportamenti per meglio comprendere la sintassi dei file XML e del codice ActionScript utilizzato per creare i comportamenti. Se non avete esperienza nella creazione dei comportamenti, acquisite dimestichezza con i tag XML, utilizzati per creare gli elementi dell'interfaccia utente (ad esempio, le finestre di dialogo), e con il codice ActionScript, il linguaggio utilizzato per creare i comportamenti. Per ulteriori informazioni sull'XML utilizzato per la creazione di elementi di interfaccia, vedete *Estensione di Flash*. Per saperne di più su ActionScript, vedete [Apprendimento di ActionScript 3.0](#) o [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Potete anche scaricare dal sito Adobe Flash Exchange numerosi comportamenti creati da altri utenti Flash Professional. Visitate il sito Adobe Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_exchange_it.

1. Utilizzando un editor XML, aprite il file XML di un comportamento esistente e rinominate il file in maniera adeguata per il comportamento che intendete creare.
2. Immettete un nuovo valore per l'attributo category del tag behavior_definition nel file XML.

Il codice XML che segue crea una categoria denominata myCategory nel pannello Comportamenti di Flash, sotto cui verrà elencato il comportamento.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Immettete un nuovo valore per l'attributo name del tag behavior_definition. Questo sarà il nome del comportamento così come esso verrà visualizzato nell'ambiente di creazione di Flash.
4. (Opzionale) Se il comportamento personalizzato richiede una finestra di dialogo, immettete i parametri utilizzando i tag <properties> e <dialog>.

Per ulteriori informazioni sui tag e i parametri utilizzati per creare i comportamenti personalizzati, vedete *Estensione di Flash*.

5. Nel tag <actionscript>, inserite il codice ActionScript per creare il comportamento.

Se non avete dimestichezza con ActionScript, vedete [Apprendimento di ActionScript 3.0](#) o [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Ad esempio (dal file di comportamento Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[      //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
      loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
      $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Salvate il file e provate il comportamento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Linee temporali e ActionScript

Percorsi assoluti

Percorsi relativi

Uso dei percorsi target assoluti e relativi

Definire i percorsi target

Con ActionScript® potete controllare la linea temporale in fase di runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

[Torna all'inizio](#)

Percorsi assoluti

Il percorso assoluto inizia con il nome del livello in cui è caricato il documento e continua nell'elenco di visualizzazione fino a raggiungere l'istanza target. Potete inoltre utilizzare l'alias `_root` come riferimento alla linea temporale principale del livello corrente. Ad esempio, un'azione nel clip filmato `california` che si riferisce al clip filmato `oregon` potrebbe utilizzare il percorso assoluto `_root.westCoast.oregon`.

Il primo documento da aprire in Flash Player viene caricato sul livello 0. Dovete assegnare a ogni documento aggiuntivo caricato un numero di livello. Quando usate un riferimento assoluto in ActionScript per un documento caricato, utilizzate il formato `_levelX`, dove la X rappresenta il numero del livello in cui è caricato il documento. Ad esempio, il primo documento aperto in Flash Player è denominato `_level0`, mentre il documento caricato nel livello 3 è denominato `_level3`.

Per consentire la comunicazione di documenti in livelli diversi, dovete utilizzare il nome del livello nel percorso target. Il seguente esempio mostra come l'istanza `portland` identificherebbe l'istanza `atlanta` situata in un clip filmato denominato `georgia` (`georgia` si trova allo stesso livello di `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Potete usare l'alias `_root` per fare riferimento alla linea temporale principale del livello corrente. Per la linea temporale principale, l'alias `_root` sostituisce `_level0` quando viene indirizzato da un clip in `_level0`. Per un documento caricato in `_level5`, `_root` è uguale a `_level5` quando viene indirizzato da un clip filmato anch'esso di livello 5. Ad esempio, se i clip filmato `southcarolina` e `florida` vengono entrambi caricati allo stesso livello, un'azione chiamata dall'istanza `southcarolina` potrebbe utilizzare il seguente percorso assoluto per identificare l'istanza `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

[Torna all'inizio](#)

Percorsi relativi

Il percorso relativo dipende dalla relazione tra la linea temporale di controllo e la linea temporale target. I percorsi relativi possono indirizzare i target solo all'interno del proprio livello di Flash Player. Ad esempio, non è possibile usare un percorso relativo in un'azione posizionata in `_level0` che identifica una linea temporale che si trova in `_level5`.

In un percorso relativo, utilizzate la parola chiave `this` come riferimento alla linea temporale corrente nel livello corrente; utilizzate l'alias `_parent` per indicare la linea temporale principale della linea temporale corrente. Potete utilizzare l'alias `_parent` più volte per passare al livello superiore nella gerarchia dei clip filmato all'interno dello stesso livello di Flash Player. Ad esempio, `_parent._parent` controlla un clip filmato più in alto di due livelli nella gerarchia. La linea temporale principale di ciascun livello in Flash Player è l'unica linea temporale con un valore `_parent` non definito.

Un'azione nella linea temporale dell'istanza `charleston`, situata un livello sotto `southcarolina`, potrebbe utilizzare il seguente percorso target per identificare l'istanza `southcarolina`:

```
_parent
```

Per identificare l'istanza `eastCoast` (un livello sopra) da un'azione in `charleston`, potete utilizzare il percorso relativo seguente:

```
_parent._parent
```

Per identificare l'istanza `atlanta` da un'azione nella linea temporale di `charleston`, potete usare il percorso relativo seguente:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

I percorsi relativi sono utili se desiderate usare di nuovo gli script. Ad esempio, potete associare uno script a un clip filmato che ingrandisce il suo elemento principale al 150%, nel modo seguente:

```
onClipEvent (load) {
    _parent._xscale
    = 150;
    _parent._yscale = 150;
}
```

```
}
```

È quindi possibile riutilizzare lo script associandolo a una qualunque istanza di clip filmato.

Nota: *Flash Lite 1.0 e 1.1 supportano l'associazione degli script solo ai pulsanti. L'associazione degli script ai clip filmato non è supportata.* Indipendentemente dalla scelta di un percorso assoluto o relativo, si identifica una variabile su una linea temporale o la proprietà di un oggetto con un punto (.) seguito dal nome della variabile o della proprietà. Ad esempio, l'istruzione seguente imposta la variabile name nell'istanza form sul valore "Gerardo":

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Uso dei percorsi target assoluti e relativi

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare ActionScript per inviare messaggi da una linea temporale a un'altra. La linea temporale che contiene l'azione è chiamata linea temporale di controllo, mentre la linea temporale che riceve l'azione è chiamata linea temporale target. Ad esempio, sull'ultimo fotogramma di una linea temporale potrebbe essere presente un'azione che indica a un'altra linea temporale di iniziare la riproduzione. Come riferimento a una linea temporale target, dovete utilizzare un percorso target, che indica la posizione di un clip filmato nell'elenco di visualizzazione.

Di seguito è riportata la gerarchia di un documento chiamato westCoast al livello 0, che contiene tre clip filmato: california, oregon e washington. Ognuno di questi clip filmato contiene a sua volta due clip filmato.

```
_level0
  westCoast
    california
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
    washington
      olympia
      ellensburg
```

Come in un server Web, l'indirizzo di ogni linea temporale in Flash Professional può essere definito in due modi: con un percorso assoluto o con un percorso relativo. Il percorso assoluto di un'istanza è un percorso completo a partire dal nome di un livello, indipendentemente dalla linea temporale che chiama l'azione; ad esempio, il percorso assoluto dell'istanza california è `_level0.westCoast.california`. Il percorso relativo varia a seconda della posizione da cui viene chiamato; ad esempio, il percorso relativo di california chiamato da sanfrancisco è `_parent`, ma se è chiamato da portland, sarà `_parent._parent.california`.

Definire i percorsi target

[Torna all'inizio](#)

Per controllare un clip filmato, un file SWF caricato o un pulsante, dovete specificare un percorso target. Potete specificarlo manualmente o utilizzando la finestra di dialogo Inserisci percorso target o creando un'espressione che restituisca un percorso target. Per specificare il percorso target di un clip filmato o di un pulsante, dovete assegnare al clip o al pulsante un nome di istanza. Un documento caricato non richiede un nome di istanza, perché viene utilizzato il numero del suo livello come nome di istanza, ad esempio `_level5`.

Assegnare un nome di istanza a un clip filmato o a un pulsante

1. Selezionate un clip filmato o un pulsante sullo stage.
2. Immettete un nome di istanza nella finestra di ispezione Proprietà.

Definire un percorso target mediante la finestra di dialogo Inserisci percorso target

1. Selezionate il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa diventa la linea temporale di controllo.

2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedete alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionate un'azione o un metodo che richieda un percorso target.
3. Fate clic sulla casella del parametro o sulla posizione nello script in cui desiderate inserire il percorso target.
4. Fate clic sul pulsante Inserisci percorso target  sopra il riquadro dello script.
5. Selezionate Assoluto o Relativo come modalità del percorso target.
6. Selezionate un clip filmato nell'elenco di visualizzazione e fate clic su OK.

Definire un percorso target manualmente

1. Selezionate il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa diventa la linea temporale di controllo.

2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedete alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionate un'azione o un metodo che richieda un percorso target.
3. Fate clic sulla casella del parametro o sulla posizione nello script in cui desiderate inserire il percorso target.
4. Immettete un percorso target assoluto o relativo nel pannello Azioni.

Usare un'espressione come percorso target

1. Selezionate il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa diventa la linea temporale di controllo.

2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedete alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionate un'azione o un metodo che richieda un percorso target.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Immettete un'espressione che restituisce un percorso target in una casella di parametro.
- Fate clic per posizionare il punto di inserimento nello script. Quindi, nella categoria Funzioni della casella degli strumenti Azioni, fate doppio clic sulla funzione targetPath. La funzione targetPath converte un riferimento a un clip filmato in una stringa.
- Fate clic per posizionare il punto di inserimento nello script. Quindi, nella categoria Funzioni della casella degli strumenti Azioni, selezionate la funzione eval. La funzione eval converte una stringa in un riferimento a un clip filmato che può essere utilizzato per chiamare i metodi come play.

Lo script seguente assegna il valore 1 alla variabile i, quindi utilizza la funzione eval per creare un riferimento a un'istanza di clip filmato e lo assegna alla variabile x. In tal modo, la variabile x diventa un riferimento a un'istanza di clip filmato e può chiamare i metodi dell'oggetto MovieClip.

```
i = 1;
x = eval("mc"+i);
x.play();
// this is equivalent to mc1.play();
```

Potete inoltre utilizzare la funzione eval per chiamare i metodi direttamente, come nell'esempio seguente:

```
eval("mc" + i).play();
```

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Uso dei suoni in Flash

[Informazioni sui suoni in Flash](#)
[Importazione di suoni](#)
[Formati di file audio supportati](#)
[Aggiungere un suono alla linea temporale](#)
[Rimuovere un suono dalla linea temporale](#)
[Aggiungere un suono a un pulsante](#)
[Sincronizzare un suono con un'animazione](#)
[Modificare un suono in Flash](#)
[Modificare un suono in Soundbooth](#)
[Uso dei suoni in Flash Lite](#)

Informazioni sui suoni in Flash

[Torna all'inizio](#)

Adobe® Flash® Professional offre diverse possibilità per l'utilizzo del suono. Potete creare suoni che vengano riprodotti continuamente, indipendentemente dalla linea temporale, oppure utilizzare la linea temporale per sincronizzare l'animazione con una colonna sonora. Associate suoni ai pulsanti per renderli più interattivi oppure creare un effetto di dissolvenza in entrata e in uscita per ottenere una colonna sonora più ricercata.

In Flash Professional esistono due tipi di suoni: suoni associati agli eventi e audio in streaming. La riproduzione di un suono associato a un oggetto inizia quando è scaricato completamente e continua finché non viene interrotta dall'utente. L'audio in streaming invece inizia a essere riprodotto non appena sono stati scaricati dati sufficienti per i primi fotogrammi e viene sincronizzato con la linea temporale per la riproduzione su un sito Web.

Se create contenuto Flash Professional per dispositivi mobili, Flash Professional vi consente anche di includere audio per dispositivi nel file SWF pubblicato. L'audio per dispositivi viene codificato nei formati audio nativi supportati dal dispositivo, quali MIDI, MFi e SMAF.

Potete utilizzare librerie condivise per collegare un suono a più documenti. Potete anche utilizzare l'evento di ActionScript® 2.0 onSoundComplete o l'evento di ActionScript® 3.0 soundComplete per attivare un evento al termine della riproduzione di un suono.

Potete caricare i suoni e controllarne la riproduzione utilizzando comportamenti predefiniti o componenti multimediali; questi ultimi offrono anche un controller per le operazioni di interruzione, pausa, riavvolgimento e così via. Potete anche utilizzare ActionScript 2.0 o 3.0 per caricare suoni in modo dinamico.

Per ulteriori informazioni, vedete attachSound (metodo Sound.attachSound) e loadSound (metodo Sound.loadSound) nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* o Classe Sound nella *Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0*.

I seguenti video e articoli forniscono istruzioni dettagliate sull'uso del suono in Flash Professional.

- Video: [Working with sound \(2:57\)](#)
- Video: [Working with Soundbooth and Flash \(4:02\)](#)
- Video: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#)
- Articolo: [Synchronizing text with audio](#)
- Serie di video: [Working with audio](#)
- Video: [Audio in Flash: Part 1 \(Sound on the Timeline\)](#) LayersMagazine.com
- Video: [Audio in Flash: Part 2 \(Sound and ActionScript\)](#) LayersMagazine.com

Importazione di suoni

[Torna all'inizio](#)

Potete inserire file audio in Flash Professional importandoli nella libreria del documento corrente.

1. Selezionate File > Importa > Importa nella libreria.
2. Nella finestra di dialogo Importa, individuate e aprite il file audio desiderato.

Nota: potete anche trascinare un suono da una libreria comune alla libreria del documento corrente.

Flash Professional memorizza l'audio nella libreria insieme alle bitmap e ai simboli. È necessaria una sola copia del file audio per utilizzare lo stesso suono in diversi modi nel documento.

Se volete condividere i suoni tra più documenti Flash Professional, includeteli in librerie condivise.

Flash Professional comprende una libreria Suoni, che contiene numerosi suoni utili da utilizzare come effetti. Per aprire la libreria Suoni, selezionate Finestra > Librerie comuni > Suoni. Per impostare un suono dalla libreria Suoni in un file FLA, trascinatelo dalla libreria Suoni al pannello Libreria del file FLA. Potete anche trascinare i suoni dalla libreria Suoni ad altre librerie condivise.

I suoni possono occupare una notevole quantità di spazio sul disco e nella memoria RAM. I dati audio mp3, tuttavia, vengono compressi e sono di dimensioni inferiori ai dati audio WAV o AIFF. Generalmente, quando si impiegano file WAV o AIFF, è meglio utilizzare audio mono a 16-22 kHz (l'audio stereo utilizza il doppio di dati rispetto all'audio mono), ma Flash Professional può importare audio a 8 o 16 bit a una frequenza di campionamento di 11, 22 o 44 kHz. L'audio registrato in formati che non sono multipli di 11 kHz (ad esempio 8, 32 o 96 kHz) viene ricampionato al momento dell'importazione in Flash Professional. Flash Professional può convertire l'audio a frequenze di campionamento inferiori al momento dell'esportazione.

Se desiderate aggiungere effetti ai suoni in Flash Professional, è meglio importare suoni a 16 bit. Se disponete di poca RAM, usate clip audio brevi oppure scegliete l'audio a 8 bit anziché a 16 bit.

Formati di file audio supportati

[Torna all'inizio](#)

I seguenti formati di file audio possono essere importati in Flash Professional:

- ASND (Windows o Macintosh). Si tratta del formato audio nativo di Adobe® Soundbooth™.
- WAV (solo Windows)
- AIFF (solo Macintosh)
- mp3 (Windows o Macintosh)

Se sul sistema è installato QuickTime® 4 o una versione successiva, potete importare anche i seguenti formati di file audio:

- AIFF (Windows o Macintosh)
- 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)

Nota: il formato ASND è un formato di file audio non distruttivo nativo di Soundbooth. I file ASND possono contenere dati con effetti che potete modificare in un secondo momento, sessioni multitraccia di Soundbooth e istantanee che consentono di ripristinare uno stato precedente del file ASND.

Aggiungere un suono alla linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere un suono a un documento utilizzando la libreria oppure caricare un suono in un file SWF in fase di runtime mediante il metodo loadSound dell'oggetto Sound. Per ulteriori informazioni, vedete loadSound (metodo Sound.loadSound) nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#) o Classe Sound nella [Guida di riferimento di ActionScript 3.0](#).

1. Importate il suono nella libreria se non è stato ancora importato.
2. Selezionate Inserisci > Linea temporale > Livello.
3. Con il nuovo livello audio selezionato, trascinate il suono dal pannello Libreria allo stage. Il suono viene aggiunto al livello corrente.

Potete posizionare più suoni su un livello o su livelli contenenti altri oggetti. Si consiglia, tuttavia, di posizionare ogni suono in un livello separato. Ogni livello agisce come un canale audio separato. I suoni presenti sui diversi livelli vengono combinati al momento della riproduzione del file SWF.

4. Nella linea temporale, selezionate il primo fotogramma che contiene il file audio.
5. Selezionate Finestra > Proprietà e fate clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro per espandere la finestra di ispezione Proprietà.
6. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate il file audio dal menu a comparsa Audio.
7. Selezionate un effetto dal menu a comparsa Effetto:

Nessuno Non viene applicato alcun effetto al file audio. Selezionate questa opzione per eliminare effetti applicati precedentemente.

Canale sinistro/Canale destro Riproduce l'audio rispettivamente solo nel canale sinistro o destro.

Dissolv. da sinistra a destra/Dissolv. da destra a sinistra Sposta l'audio da un canale all'altro.

Dissolvenza in entrata Aumenta gradualmente il volume di un suono nel corso della sua durata.

Dissolvenza in uscita Riduce gradualmente il volume di un suono nel corso della sua durata.

Personalizzata Consente di creare i punti di entrata e uscita del suono personalizzati utilizzando la finestra di dialogo Modifica involucro.

8. Selezionate un'opzione di sincronizzazione dal menu a comparsa Sincr.:

Nota: se state inserendo il suono in un fotogramma diverso dal fotogramma 1 della linea temporale principale, selezionate l'opzione

Interrompi.

Evento Sincronizza il suono con l'occorrenza di un evento. Un suono associato a un evento audio viene riprodotto quando viene visualizzato il relativo fotogramma chiave iniziale e viene riprodotto interamente, indipendentemente dall'indicatore di riproduzione nella linea temporale, anche se il file SWF si interrompe. I suoni associati agli eventi vengono mixati quando si riproduce il file SWF pubblicato.

Se durante la riproduzione di un suono associato a un evento viene creata una nuova istanza del suono, ad esempio se l'utente fa nuovamente clic sul pulsante o se l'indicatore di riproduzione supera il fotogramma chiave iniziale del suono, la prima istanza del suono continua a essere riprodotta e contemporaneamente inizia la riproduzione di un'altra istanza. Tenete presente questo aspetto quando utilizzate suoni più lunghi, perché potrebbero sovrapporsi e causare effetti audio indesiderati.

Avvio Determina lo stesso comportamento di Evento, ad eccezione del fatto che se la riproduzione del suono è già iniziata, non viene riprodotta una nuova istanza.

Interrompi Interrompe la riproduzione del suono specificato.

Stream Sincronizza l'audio per la riproduzione su un sito Web. Flash Professional forza l'animazione a procedere di pari passo con l'audio in streaming. Se Flash Professional non è in grado di disegnare i fotogrammi di animazione a una velocità sufficiente, salta alcuni fotogrammi. Diversamente dai suoni associati agli eventi, la riproduzione dell'audio in streaming si blocca se si interrompe il file SWF. 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 file SWF.

Un esempio di audio in streaming è la voce di un personaggio di un'animazione che viene riprodotta in più fotogrammi.

Nota: se utilizzate un suono mp3 come audio in streaming, dovete ricomprimere il suono per l'esportazione. Potete scegliere di esportare l'audio come file mp3 con le stesse impostazioni di compressione stabilite per l'importazione.

Le scelte precedenti vengono spiegate e illustrate in questa [esercitazione video a cura di Andy Anderson](#) su InfiniteSkills.com.

9. Immettete un valore in Ripeti per specificare il numero di volte che l'audio deve essere ripetuto, oppure selezionate Ripetizione ciclica per ripetere l'audio continuamente.

Per la riproduzione continua, immettete un valore sufficientemente elevato per riprodurre l'audio per un periodo prolungato. Ad esempio, per riprodurre un suono di 15 secondi per 15 minuti, immettete 60. La ripetizione ciclica di audio in streaming è sconsigliata. Se impostate la ripetizione ciclica di audio in streaming, al file vengono aggiunti dei fotogrammi e le sue dimensioni aumentano del numero di volte impostato per la ripetizione ciclica dell'audio.

10. Per provare il suono, trascinate l'indicatore di riproduzione sui fotogrammi contenenti l'audio o usare i comandi del Controller o del menu Controllo.

Rimuovere un suono dalla linea temporale

[Torna all'inizio](#)

1. Nel livello della linea temporale contenente il suono, selezionate un fotogramma che contiene anch'esso il suono.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, passate alla sezione Audio e selezionate Nessuno dal menu Nome.

Flash eliminerà il suono dal livello della linea temporale.

Aggiungere un suono a un pulsante

[Torna all'inizio](#)

Potete 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.

1. Selezionate il pulsante nel pannello Libreria.
2. Selezionate Modifica dal menu del pannello nell'angolo superiore destro del pannello.
3. Nella linea temporale del pulsante, aggiungete un livello per il suono (Inserisci > Linea temporale > Livello).
4. Nel livello relativo al suono, create un fotogramma chiave normale o vuoto che corrisponda allo stato del pulsante a cui desiderate aggiungere il suono (Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave o Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto).

Ad esempio, per aggiungere un suono che venga riprodotto quando fate clic sul pulsante, create un fotogramma chiave nel fotogramma contrassegnato dall'etichetta Giù.

5. Fate clic sul fotogramma chiave appena creato.
6. Selezionate Finestra > Proprietà.
7. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate un file audio dal menu a comparsa Audio.
8. Selezionate Evento dal menu a comparsa Sincr.

Per associare un suono diverso a ognuno dei fotogrammi chiave del pulsante, create un fotogramma chiave vuoto e aggiungete un altro file audio per ogni fotogramma chiave. Potete inoltre usare lo stesso file audio e applicare un effetto audio diverso per ogni fotogramma chiave del pulsante.

[Torna all'inizio](#)

Sincronizzare un suono con un'animazione

Per sincronizzare un suono con un'animazione, dovete fare iniziare e terminare il suono in corrispondenza di fotogrammi chiave.

1. Aggiungete un suono nel rispettivo livello della linea temporale (vedete le istruzioni precedenti).
2. Per sincronizzare il suono con un evento della scena, create un fotogramma chiave iniziale per il suono che corrisponda al fotogramma chiave dell'evento nella scena che deve attivare il suono. Potete selezionare una qualsiasi delle opzioni di sincronizzazione sopra descritte (vedete Aggiungere un suono alla linea temporale).
3. Create un fotogramma chiave nella linea temporale del livello audio in corrispondenza del fotogramma in cui desiderate che termini il suono. Nella linea temporale appare una rappresentazione del file audio.
4. Selezionate Finestra > Proprietà e fate clic sulla freccia nell'angolo inferiore destro per espandere la finestra di ispezione Proprietà.
5. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate lo stesso suono dal menu a comparsa Audio.
6. Sempre nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate Interrompi dal menu a comparsa Sincr.
Quando riproducete il file SWF, l'audio si interrompe quando raggiunge il fotogramma chiave finale.
7. Per riprodurre il suono, trascinate l'indicatore di riproduzione nella linea temporale.

Modificare un suono in Flash

[Torna all'inizio](#)

In Flash Professional potete definire il punto iniziale di un suono o controllarne il volume durante la riproduzione, oppure cambiare il punto in cui inizia e termina la riproduzione del suono. Questo accorgimento può essere utile per ridurre le dimensioni dei file audio eliminando sezioni inutilizzate.

1. Aggiungete un suono a un fotogramma o selezionate un fotogramma che contiene già un suono.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.
3. Fate clic sul pulsante Modifica sul lato destro della finestra di ispezione Proprietà.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare i punti iniziale e finale di un suono, trascinate i relativi controlli nella finestra Modifica involucro.
 - Per cambiare l'involucro audio, trascinate le maniglie dell'involucro per cambiare i livelli in diversi punti dell'audio. Le linee dell'involucro indicano il volume del suono quando viene riprodotto. Per creare maniglie dell'involucro addizionali (fino a otto), fate clic sulle linee. Per rimuovere una maniglia dell'involucro, trascinarla fuori dalla finestra.
 - Per visualizzare nella finestra un periodo più o meno lungo del suono, fate clic sul pulsante Ingrandisci o Riduci.
 - Per cambiare le unità di tempo da secondi a fotogrammi e viceversa, fate clic sul pulsante Secondi o Fotogrammi.
5. Per ascoltare il suono modificato, fate clic sul pulsante Riproduci.

Modificare un suono in Soundbooth

[Torna all'inizio](#)

Se avete installato Adobe Soundbooth, potete utilizzarlo per modificare i suoni che avete importato nel file FLA. Una volta apportate le modifiche in Soundbooth, quando salvate il file e sovrascrivete l'originale, le modifiche vengono automaticamente riprodotte nel file FLA.

Se modificate il nome o il formato del file audio dopo la modifica, dovrete reimportarlo in Flash Professional.

Per un'esercitazione video sull'uso di Flash con Soundbooth, vedete Working with Soundbooth and Flash (Operazioni con Soundbooth e Flash) all'indirizzo www.adobe.com/go/irvid4100_xp_it.

Nota: Soundbooth è disponibile solo su computer Windows e su computer Macintosh basati su Intel®.

Per importare un suono importato in Soundbooth:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul suono nel pannello Libreria.
2. Selezionate Modifica in Soundbooth dal menu di scelta rapida. Il file viene aperto in Soundbooth.
3. Modificate il file in Soundbooth.
4. Una volta terminato, salvate il file. Per salvare le modifiche in un formato non distruttivo, scegliete il formato ASND.
Se salvate il file in un formato diverso dall'originale, dovete reimportare il file audio in Flash Professional.
5. Ritornate a Flash Professional per visualizzare la versione modificata del file audio nel pannello Libreria.

Nota: non potete modificare i suoni dalla libreria Suoni (Finestra > Librerie comuni > Suoni) con il comando Modifica in Soundbooth. Per modificare questi suoni in Soundbooth, aprite Soundbooth e selezionate il suono dal pannello relativo al centro risorse. Modificate il suono, quindi importatelo in Flash Professional.

Uso dei suoni in Flash Lite

[Torna all'inizio](#)

Adobe® Flash® Lite supporta due tipi di suoni: l'audio Flash Professional standard, come quello utilizzato nelle applicazioni Flash Professional

desktop, e l'audio per dispositivi. Flash Lite 1.0 supporta solo l'audio per dispositivi; Flash Lite 1.1 2 2.x supporta sia l'audio standard che l'audio per dispositivi.

L'audio per dispositivi viene archiviato nel file SWF pubblicato nel formato audio nativo (ad esempio, MIDI o MFI); durante la riproduzione, Flash Lite trasmette i dati audio al dispositivo, che a sua volta decodifica e riproduce il suono. Poiché non è possibile importare in Flash Professional la maggior parte dei formati audio per dispositivi, dovete importare una versione proxy del file audio in un formato supportato (ad esempio MP3 o AIFF), che viene poi sostituita dall'audio per dispositivi esterno che avete specificato.

Potete usare l'audio per dispositivi solo come audio associato agli eventi e non potete sincronizzarlo con la linea temporale come i suoni standard.

Flash Lite 1.0 e 1.1 non supportano le funzioni seguenti, disponibili nella versione desktop di Flash® Player:

- L'oggetto Sound di ActionScript
- Caricamento di file mp3 esterni
- L'opzione di compressione audio Voce

Per ulteriori informazioni, vedete “Operazioni con audio, video e immagini” in *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x* o “Operazioni con i suoni” in *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x*.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Operazioni con il suono](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con ActionScript

[Guida introduttiva ad ActionScript](#)

[Il pannello Azioni](#)

[Panoramica della finestra Script](#)

[Strumenti del pannello Azioni e della finestra Script](#)

[Accedere alla guida contestuale dal pannello Azioni](#)

[Impostare le preferenze di ActionScript](#)

Guida introduttiva ad ActionScript

[Torna all'inizio](#)

Il linguaggio per la creazione di script ActionScript® permette di aggiungere alla vostra applicazione funzioni di controllo della riproduzione, opzioni di visualizzazione dei dati e contenuto interattivo complesso. Potete aggiungere ActionScript nell'ambiente di creazione usando il pannello Azioni, la finestra Script oppure un editor esterno.

ActionScript presenta regole di sintassi specifiche e parole chiave riservate e consente di utilizzare le variabili per memorizzare e recuperare informazioni. ActionScript presenta una grande libreria di classi incorporate che consentono di creare oggetti per eseguire molte utili operazioni. Per ulteriori informazioni su ActionScript, consultate i seguenti manuali della Guida:

- *Apprendimento di ActionScript 3.0* all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_it
- *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash* all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_it

Per iniziare a creare script, non è necessario conoscere tutti gli elementi di ActionScript; è sufficiente avere un obiettivo chiaro per poter iniziare a creare script contenenti azioni semplici.

ActionScript e JavaScript sono entrambi basati sulla specifica ECMA-262, lo standard internazionale del linguaggio di programmazione ECMAScript. Per questo motivo, gli sviluppatori che già conoscono JavaScript troveranno ActionScript particolarmente facile da imparare. Per ulteriori informazioni su ECMAScript, visitate il sito www.ecma-international.org.

Adobe consiglia

 **Avete un'esercitazione che desiderate condividere?**



Introduction to ActionScript 3.0

Slekx.com

Scoprite le nozioni fondamentali di ActionScript 3.0 creando applicazioni Flash personalizzate. In solo nove brevi lezioni, apprenderete l'uso di AS3 per interagire con gli utenti Internet di tutto il mondo.

Quale versione di ActionScript è opportuno utilizzare?

In Flash sono incluse più versioni di ActionScript, per soddisfare le esigenze dei diversi sviluppatori e dei diversi dispositivi hardware di riproduzione. ActionScript 3.0 e 2.0 *non* sono compatibili.

- ActionScript 3.0 ha un tempo di esecuzione estremamente rapido. Rispetto alle altre versioni di ActionScript, questa versione richiede una maggiore familiarità con i concetti della programmazione orientata agli oggetti. ActionScript 3.0 è completamente conforme con le specifiche ECMAScript, offre una migliore elaborazione XML, un migliore modello di eventi e una migliore architettura per lavorare con gli elementi dello schermo. I file FLA che utilizzano ActionScript 3.0 non possono includere versioni precedenti di ActionScript.
- ActionScript 2.0 è più semplice da imparare di ActionScript 3.0. Sebbene Flash Player esegua il codice ActionScript 2.0 compilato più lentamente rispetto al codice ActionScript 3.0 compilato, ActionScript 2.0 si rivela utile per diversi tipi di progetti che non richiedono notevoli risorse di calcolo, ad esempio contenuti più orientati alla progettazione. ActionScript 2.0 si basa inoltre sulla specifica ECMAScript, ma non è perfettamente conforme.
- ActionScript 1.0 è la forma più semplice di ActionScript ed è ancora usato da alcune versioni di Flash Lite Player. ActionScript 1.0 e 2.0 possono coesistere nello stesso file FLA.
- ActionScript per Flash Lite 2.x è un sottoinsieme di ActionScript 2.0 supportato da Flash Lite 2.x ed eseguito su cellulari e dispositivi mobili.
- ActionScript per Flash Lite 1.x è un sottoinsieme di ActionScript 1.0 supportato da Flash Lite 1.x ed eseguito su cellulari e dispositivi mobili.

Uso della documentazione di ActionScript

Dal momento che esistono più versioni di ActionScript (2.0 e 3.0) e più modalità di inserimento nei file FLA, è possibile imparare a utilizzare ActionScript in diversi modi.

Questo capitolo descrive l'interfaccia utente grafica per lavorare con ActionScript. Questa interfaccia include il pannello Azioni, la finestra Script, la modalità Assistente Script, il pannello Comportamenti, il pannello Output e il pannello Errori del compilatore. Questi argomenti sono validi per tutte le versioni di ActionScript.

Per le singole versioni di ActionScript è disponibile altra documentazione Adobe; vedete *Programmazione in ActionScript 3.0*, *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*, *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 1.x* o *Sviluppo di applicazioni Flash Lite 2.x*. Per informazioni sul vocabolario di ActionScript, vedete la *Guida di riferimento di ActionScript* per la versione utilizzata.

Modalità di lavoro con ActionScript

Esistono diversi modi per lavorare con ActionScript:

- La modalità Assistente script permette di aggiungere ActionScript al file FLA senza dovere scrivere il codice. È possibile selezionare le azioni: il software si presenta con un'interfaccia utente per l'immissione dei parametri richiesti per ciascuna di esse. Dovete avere una certa conoscenza delle funzioni da usare per compiere operazioni specifiche, ma non occorre imparare la sintassi. Questa modalità viene utilizzata da molti sviluppatori e non programmatori.
- Anche i comportamenti consentono di aggiungere codice al file senza scriverlo. I comportamenti sono script predefiniti per le operazioni comuni. Potete aggiungere un comportamento e configurarlo con facilità nel pannello Comportamenti. I comportamenti sono disponibili solo per ActionScript 2.0 e versioni precedenti.
- La scrittura del proprio codice ActionScript consente la massima flessibilità e il migliore controllo del documento, ma richiede una certa familiarità con il linguaggio e le convenzioni di ActionScript.
- I componenti sono clip filmato predefiniti che permettono di implementare funzionalità complesse. Un componente può essere un semplice controllo dell'interfaccia utente, ad esempio una casella di controllo, oppure può essere un controllo più complesso, quale un riquadro di scorrimento. Potete personalizzare la funzionalità e l'aspetto di un componente e scaricare i componenti creati da altri sviluppatori. Nel caso della maggior parte dei componenti dovete scrivere del codice ActionScript per attivare o controllare un componente. Per ulteriori informazioni, vedete [Uso dei componenti ActionScript 3.0](#).

Scrittura di codice ActionScript

La scrittura di codice ActionScript nell'ambiente di creazione avviene mediante il pannello Azioni o la finestra Script. Il pannello Azioni e la finestra Script contengono un editor di codice completamente funzionale che include suggerimenti sul codice, colorazione, formattazione, evidenziazione e controllo della sintassi, debug, numeri di riga, funzione di a capo automatico e supporto di Unicode.

- Utilizzate il pannello Azioni per scrivere script che facciano parte del documento Flash, ossia script incorporati nel file FLA. Il pannello Azioni presenta funzionalità come la casella degli strumenti Azioni (che consente di accedere rapidamente agli elementi principali del linguaggio ActionScript) e Assistente script (che guida l'utente richiedendo l'immissione degli elementi necessari alla creazione degli script).
- Utilizzate la finestra Script per scrivere script esterni, ossia script o classi memorizzati in file esterni. (Per creare un file AS esterno potete anche utilizzare un editor di testo.) La finestra Script contiene funzioni di assistenza quali i suggerimenti sul codice, la colorazione, la verifica della sintassi e la formattazione automatica.

Ulteriore contenuto della comunità consigliato

I seguenti **video** aggiuntivi illustrano dettagliatamente l'uso di ActionScript 3.0, il flusso di lavoro di Flash Professional e l'uso dei componenti. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5 e CS5.5. Alcuni video potrebbero inoltre visualizzare Adobe® Flex®, ma ActionScript® 3.0 è comunque lo stesso linguaggio in Flash Professional e in Flex® e Flash Builder.

- [ActionScript 3.0 \(3:00\)](#)
- [Flash Downunder – ActionScript 3.0 101 \(31:51\)](#)
- [Flash in a Flash - Episode 5: Basic interactivity and ActionScript 3.0 \(44:50\)](#)
- [Layers TV – Episode 20: Buttons in Flash \(14:23\)](#)
- [Primi passi con ActionScript 3.0 \(CS3\) \(3:25\)](#)
- [Optimizing animations and FLA files \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Creare la Classe Documento usando ActionScript 3.0 \(CS3\) \(2:38\)](#)
- [Creating an effective workflow between design and development \(CS3\) \(3:41\)](#)
- [Usare i componenti \(CS3\) \(1:47\)](#)
- [Pixel Bender: Custom Filters \(9:20\)](#)
- [E4X – EcmaScript for XML \(56:04\)](#)
- [Double feature on Alchemy \(9:08\) \(Convert C/C++ code to ActionScript 3.0\)](#)

- [Flash Downunder – Pixel Bender filters \(15:07\)](#)
- [Using the Bitmap Data API in Flash \(7:30\)](#)
- [Advanced ActionScript APIs \(67:40\)](#)
- [JavaScript to Flash and Back \(18:18\)](#)
- [An introduction to AlivePDF \(7:14\) \(Creare PDF da ActionScript 3.0\)](#)
- [An introduction to WiiFlash \(7:26\) \(Uso del controller Wii con AIR, Flash e Flex\)](#)
- [Lynda.com Training for Developers – ActionScript 3.0 – Ch.3 Create an image gallery \(4:51\)](#)
- [Lynda.com Training for Developers – ActionScript 3.0 – Ch.4 Responding to mouse events \(4:07\)](#)
- [Elenco dei canali ActionScript su YouTube.com](#)

Gli **articoli e le esercitazioni** che seguono forniscono ulteriori informazioni dettagliate sulle operazioni con ActionScript:

- [Introduzione ad ActionScript 3.0 \(Slekk.com\)](#)
- [Tips for learning ActionScript 3 \(Adobe.com\)](#)
- [Introduction to event handling in ActionScript 3 \(Adobe.com\)](#)
- [ActionScript 3.0 Migration Resources for Flash \(Adobe.com\)](#)
- [Migrating to ActionScript 3: Key concepts and changes \(Adobe.com\)](#)
- [Top five misperceptions about ActionScript 3 \(Adobe.com\)](#)
- [ActionScript 3 migration cookbook \(Adobe.com\)](#)
- [ActionScript 3 migration table \(Adobe.com\)](#)
- [Flash and ActionScript components learning guide \(Adobe.com\)](#)
- [Flash ActionScript 2.0 Learning Guide \(Adobe.com\)](#)

Il pannello Azioni

[Torna all'inizio](#)

State cercando la Guida di riferimento?

Per trovare la documentazione di riferimento per un elemento specifico del linguaggio ActionScript, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Aprite la [Guida di riferimento di ActionScript 3.0](#) e cercate l'elemento desiderato.
- Aprite la [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#) e cercate l'elemento desiderato.
- Digitate l'elemento del linguaggio nel pannello Azioni, selezionatelo, quindi premete F1. (Dovete premere F1 immediatamente. In caso contrario verrà aperto questo argomento).

Nota: Per aprire la Guida in un browser Web anziché l'applicazione Risorse della comunità, consultate l'articolo: http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html.

Apprendimento di ActionScript

Questo articolo descrive l'uso della funzionalità del pannello Azioni in Flash Professional, non si occupa della scrittura di codice ActionScript.

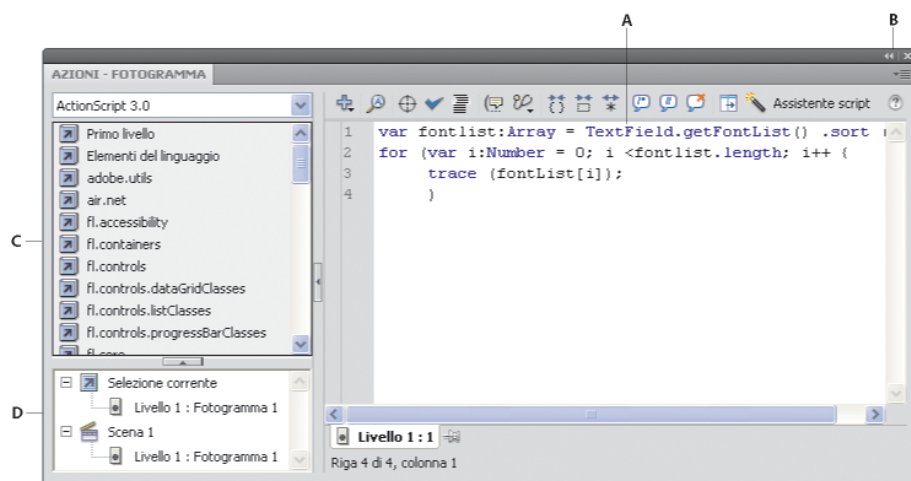
Per informazioni sulla scrittura del codice ActionScript, consultate queste fonti:

- [Apprendimento di ActionScript3.0](#)
- [Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0](#)
- [Introduzione ad ActionScript 3.0 \(Slekk.com\)](#)
- [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#)
- [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#)

Nota: ActionScript 3.0 e 2.0 non sono compatibili. Dovete scegliere una sola versione del linguaggio per ciascun file FLA che create.

Panoramica del pannello Azioni

Per creare script incorporati in un file FLA, immettete il codice ActionScript direttamente nel pannello Azioni (Finestra > Azioni o premete F9).



A. Riquadro dello script B. Menu del pannello C. Casella degli strumenti Azioni D. Script navigator

Il pannello Azioni contiene tre riquadri:

Riquadro dello script Consente di digitare il codice ActionScript associato al fotogramma selezionato oppure, solo per ActionScript 2, all'oggetto selezionato.

Per fare in modo che uno script particolare rimanga visualizzato nel riquadro dello script, bloccatelo facendo clic sul pulsante Blocca nella parte inferiore del riquadro.

Casella degli strumenti Azioni Raggruppa gli elementi ActionScript per categoria e presenta un elenco di voci in ordine alfabetico. Per inserire un elemento ActionScript nel riquadro dello script, fate doppio clic sull'elemento o trascinatelo direttamente nella posizione corretta all'interno del codice nel riquadro dello script.

Script navigator Elenca gli script nel documento Flash e consente di spostarsi rapidamente tra di essi. Fate clic su un elemento in Script navigator per visualizzare lo script nel riquadro corrispondente.

Per bloccare uno script nel pannello Azioni, fate doppio clic sull'elemento in Script navigator. Gli script bloccati rimangono nel riquadro dello script anche quando si seleziona un fotogramma o un oggetto diverso nella linea temporale o sullo stage.

Per nascondere la casella degli strumenti Azioni e Script navigator, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi casella degli strumenti nella parte superiore del pannello Azioni. Quando la casella degli strumenti Azioni è nascosta, è comunque possibile utilizzare il pulsante Aggiungi (+) per accedere alle relative voci.

Stampa del codice ActionScript

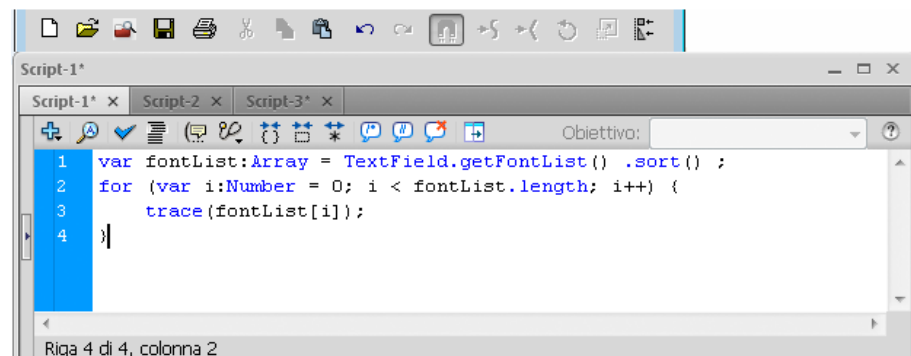
1. Selezionate Stampa dal menu a comparsa del pannello Azioni.
2. Selezionate Opzioni e fate clic su Stampa.

Poiché il file stampato non conterrà informazioni sul file di origine, si consiglia di immettere informazioni come il nome del file FLA in un commento dello script.

Panoramica della finestra Script

[Torna all'inizio](#)

Nella finestra Script potete creare file di script esterni, da importare nell'applicazione in uso. Possono essere script di ActionScript, file Flash Communication oppure JavaScript Flash. Nel menu Aggiungi (+) vengono elencati gli elementi del linguaggio disponibili per il tipo di script creato.



Finestra Script

Se sono aperti contemporaneamente più file esterni, i nomi dei file sono visualizzati nelle schede presenti nella sezione superiore della finestra Script.

Nella finestra Script potete utilizzare le seguenti funzioni: menu Aggiungi (+), che è come la casella degli strumenti Azioni, trova e sostituisci,

controllo della sintassi, colorazione della sintassi, formattazione automatica, suggerimenti sul codice, commenti sul codice, opzioni di debug (solo per file ActionScript) e ritorno a capo automatico. Nella finestra Script potete inoltre visualizzare i numeri di riga e i caratteri nascosti.

La finestra Script non contiene funzioni di assistenza quali Script navigator, la modalità Assistente script e i comportamenti. Queste funzioni sono utili solo nell'ambito della creazione di un file Flash, non dei file di script esterni.

Creare un file esterno nella finestra Script

1. Selezionate File > Nuovo.
2. Selezionate il tipo di file esterno che desiderate creare (file ActionScript, file comunicazione ActionScript o file JavaScript Flash).

Modificare un file esistente nella finestra Script

- Per aprire uno script esistente, selezionate File > Apri e aprite un file di ActionScript (AS) esistente.
- Per modificare uno script già aperto, fate clic sulla scheda del documento in cui è visualizzato il nome dello script.

Strumenti del pannello Azioni e della finestra Script

[Torna all'inizio](#)

Le barre degli strumenti del pannello Azioni e della finestra Script consentono di accedere alle funzioni di assistenza sul codice che semplificano e consentono di organizzare meglio la creazione di codice in ActionScript. Gli strumenti sono diversi, a seconda che si utilizzi il pannello Azioni o la finestra Script.

Aggiungi un nuovo elemento allo script  Visualizza gli elementi del linguaggio presenti anche nella casella degli strumenti Azioni. Selezionate un elemento per aggiungerlo allo script.

Trova  Consente di trovare e sostituire del testo nello script.

Inserisci percorso target  (Solo pannello Azioni) Fornisce assistenza durante l'impostazione di un percorso target assoluto o relativo per un'azione dello script.

Controlla sintassi  Verifica la presenza di eventuali errori di sintassi nello script corrente. Gli errori di sintassi vengono elencati nel pannello Output.

Formattazione automatica  Formatta lo script per garantire un'adeguata sintassi del codice e migliorare la leggibilità. Potete impostare le preferenze di formattazione automatica nella finestra di dialogo Preferenze, accessibile mediante il menu Modifica o mediante il menu del pannello Azioni.

Mostra suggerimento sul codice  Se è stata disattivata la funzione di suggerimento sul codice, è possibile usare questo comando per visualizzare un suggerimento relativo alla riga di codice su cui state lavorando.

Opzioni di debug  (Solo pannello Azioni) Imposta e rimuove i punti di interruzione nello script, in modo che durante il debug sia possibile procedere riga per riga nello script. Le opzioni di debug possono essere utilizzate solo per i file ActionScript, non per i file di comunicazione di ActionScript e per i file JavaScript Flash.

Comprimi tra parentesi  Consente di comprimere il codice che appare all'interno delle parentesi graffe o delle parentesi in cui si trova il punto di inserimento.

Comprimi selezione  Comprime il blocco di codice attualmente selezionato.

Espandi tutto  Espande tutto il codice compresso presente nello script corrente.

Applica blocco di commento  Consente di aggiungere marcatori di commento all'inizio e alla fine del blocco di codice selezionato.

Applica riga di commento  Consente di aggiungere un marcatore di commento di una sola riga nel punto di inserimento o all'inizio di ogni riga di codice in una selezione multiriga.

Rimuovi commento  Rimuove i marcatori di commento dalla riga corrente o da tutte le righe della selezione corrente.

Mostra/Nascondi casella degli strumenti  Visualizza o nasconde la casella degli strumenti Azioni.

Assistente script  (Solo pannello Azioni) Nella modalità Assistente script viene presentata un'interfaccia utente per l'immissione degli elementi necessari a creare gli script.

Aiuto  Visualizza informazioni di riferimento relative all'elemento di ActionScript selezionato nel riquadro dello script. Ad esempio, se fate clic su un'istruzione import e poi su Aiuto, nel pannello della Guida viene visualizzato l'argomento relativo all'importazione.

Menu Pannello  (Solo pannello Azioni) Contiene i comandi e le preferenze per il pannello Azioni. Ad esempio, potete impostare i numeri di riga e la funzione di a capo automatico, accedere alle preferenze di ActionScript e importare o esportare gli script.

Accedere alla guida contestuale dal pannello Azioni

[Torna all'inizio](#)

1. Per selezionare una voce per riferimento, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un termine ActionScript nella casella degli strumenti sul lato sinistro del pannello Azioni.
 - Selezionate un termine ActionScript nel riquadro dello script del pannello Azioni.
 - Posizionate il punto di inserimento davanti a un termine ActionScript nel riquadro dello script del pannello Azioni.
2. Per aprire la pagina di riferimento del pannello della Guida per la voce selezionata, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Premete F1.

- Fate clic con il pulsante destro del mouse e selezionate Visualizza la guida.
- Fate clic su Aiuto  sopra il riquadro dello script.

[Torna all'inizio](#)

Impostare le preferenze di ActionScript

Che si modifichi il codice nel pannello Azioni o nella finestra Script, potete modificare un'unica serie di preferenze.

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fate clic su ActionScript nell'elenco Categoria.
2. Impostate una o più delle preferenze seguenti:

Rientro automatico Quando il rientro automatico è attivo, al testo digitato dopo un segno di parentesi tonda aperta "(" o di parentesi graffa aperta "{" viene automaticamente applicato un rientro in base alle impostazioni definite in Dimensione tabulazioni.

Dimensione tabulazioni Specifica il numero di caratteri di rientro di una nuova riga.

Suggerimenti codice Abilita la funzione dei suggerimenti sul codice nel riquadro dello script.

Ritardo Specifica il lasso di tempo, in secondi, prima che vengano visualizzati i suggerimenti sul codice.

Carattere Specifica il tipo di carattere usato per lo script.

Usa mappatura caratteri dinamica Verifica che la famiglia di caratteri selezionata possa eseguire il rendering di tutti i caratteri. Se la verifica dà esito negativo, Flash sostituisce questa famiglia con una che contenga tutti i caratteri necessari.

Apri/Importa Specifica la codifica dei caratteri usata per l'apertura o l'importazione dei file ActionScript.

Salva/Esporta Specifica la codifica dei caratteri usata per il salvataggio o l'esportazione dei file ActionScript.

Ricarica file modificati Specifica cosa accade quando uno script viene modificato, spostato o eliminato. Scegliete tra Sempre, Mai o Messaggio di richiesta.

Sempre Non viene visualizzato alcun avvertimento e il file viene ricaricato automaticamente.

Mai Non viene visualizzato alcun avvertimento e il file rimane nello stato corrente.

Messaggio di richiesta (Predefinito) Viene visualizzato un avvertimento ed è possibile scegliere di ricaricare il file o di non ricaricarlo.

Quando create applicazioni che coinvolgono file di script esterni, questa funzione consente di evitare di sovrascrivere uno script modificato da un membro del team dopo l'apertura dell'applicazione, o di pubblicare l'applicazione con versioni di script datate. Gli avvertimenti consentono di chiudere automaticamente uno script e di riaprire la versione modificata più recente.

Colori sintassi Specifica la colorazione codice attiva negli script.

Linguaggio Questi pulsanti aprono le finestre di dialogo Impostazioni ActionScript nelle quali è possibile impostare un percorso di classe per ActionScript 2.0 oppure un percorso di origine, un percorso di libreria e un percorso di libreria esterna per ActionScript 3.0.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Debug di ActionScript 3.0](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con Flash Professional e Flash Builder

Modifica e debug di ActionScript con Flash Professional e Flash Builder

Creazione di componenti per Flex

Uso dei metadati Flex

Altro materiale di riferimento

Adobe® Flash® Professional e Flex® possono essere utilizzati in combinazione in vari modi, ad esempio per creare grafica e componenti personalizzati in Flash Professional e utilizzarli in Flex®. Le seguenti esercitazioni illustrano vari modi per utilizzare Flash® e Flex® in combinazione.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Working with Flash Builder \(2:52\)](#) (Adobe TV)
- Esercitazione: [Sharing projects between Flash Pro and Flash Builder](#) (Adobe.com)
- Video: [Create custom Flex components with Flash CS3 \(7:10\)](#)
- Video: [Creating Flex containers in Flash \(4:33\)](#)
- Video: [Creating custom skins for Flex applications \(4:58\)](#)
- Video: [Custom Flash graphics in Flex components \(6:42\)](#)
- Video: [Use the Flex webservice component in Flash \(8:53\)](#)
- Video: [Using and animating filters in Flex apps \(4:35\)](#)
- Video: [Exploring the Flash timer \(4:28\)](#)

Modifica e debug di ActionScript con Flash Professional e Flash Builder

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional CS5 offre flussi di lavoro avanzati tra Flash Pro e Flash Builder 4.

I flussi di lavoro abilitati sono:

- Modifica di ActionScript 3.0 in Flash Builder 4 e prova, debug o pubblicazione in Flash Professional CS5.
- Avvio di file ActionScript 3.0 da Flash Professional per effettuare le modifiche in Flash Builder 4.

Un'esercitazione video sui flussi di lavoro Flash Pro/Flash Builder è disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid5303_fl_it.

Prima di iniziare

Per abilitare questi flussi di lavoro Flash Pro/Flash Builder, assicuratevi che siano presenti le seguenti condizioni:

- Flash Professional CS5 e Flash Builder 4 sono entrambi installati.
- Per avviare un file FLA da Flash Builder, al progetto deve essere assegnato il tipo di progetto Flash Professional nel pannello Package Explorer.

Per ulteriori informazioni sull'assegnazione dei tipi di progetto in Flash Builder, consultate la Guida di Flash Builder.

- Per avviare un file FLA da Flash Builder, al progetto deve essere assegnato un file FLA da utilizzare per la prova e il debug nelle proprietà Flash Professional del progetto.

Altro materiale di riferimento

- Esercitazione: [Create a Flash Professional Project in Flash Builder - Part 1](#) (flashauthoring.blogspot.com)
- Esercitazione: [Create a Flash Professional Project in Flash Builder - Part 2](#) (flashauthoring.blogspot.com)
- Esercitazione: [Using the Flash Builder 4 Debugger to Debug Flash Professional Projects](#) (flashauthoring.blogspot.com)

Prova, debug e pubblicazione in Flash Pro da Flash Builder

Per eseguire la prova o il debug in Flash Pro con un file che state modificando in Flash Builder 4:

- Dalla prospettiva di sviluppo di Flash Builder, scegliete Run > Test Movie o Run > Debug Movie. Fate caso che accanto a ogni opzione di menu è visualizzata un'icona di Flash Pro. Una volta chiusa la finestra SWF o la sessione di debug, lo stato di attivazione torna a Flash Builder, a meno che non si siano verificati errori del compilatore negli script di fotogramma all'interno del file FLA associato al progetto. Le informazioni su tutti gli errori vengono inviate al pannello Errors in Flash Builder.

Per pubblicare il file FLA associato al progetto corrente in Flash Builder:

- Dalla prospettiva di sviluppo di Flash Builder, scegliete Project > Publish Movie. Fate caso all'icona di Flash Pro visualizzata accanto al comando di menu.

Modifica di file AS in Flash Builder da Flash Pro

Per creare una nuova classe o interfaccia ActionScript 3.0 e assegnare Flash Builder come editor:

1. Scegliete File > Nuovo.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo documento, selezionate File ActionScript 3.0 o Interfaccia ActionScript 3.0.
3. Nella finestra di dialogo Crea classe/interfaccia ActionScript 3.0, selezionate Flash Builder come applicazione per la creazione del file e fate clic su OK. Viene aperto Flash Builder.
4. In Flash Builder, scegliete un file FLA o XFL da associare al file ActionScript, quindi fate clic su Finish.

Per aprire e modificare un file AS in Flash Builder da Flash Pro:

1. Nel pannello Libreria, fate clic con il pulsante destro su un simbolo associato alla classe o all'interfaccia, quindi scegliete Proprietà.
2. Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, fate clic su Modifica definizione classe.
3. Nella finestra di dialogo Modifica ActionScript 3.0 che viene visualizzata, verificate che l'editor assegnato al file AS sia Flash Builder, quindi fate clic su OK.

Se Flash Builder non è assegnato per la modifica del file, selezionate Flash Builder come Applicazione di modifica del file di classe e fate clic su OK.

Viene aperto Flash Builder per la modifica del file.

Creazione di componenti per Flex

[Torna all'inizio](#)

In Adobe® Flash® Professional, potete creare contenuto da usare come componenti nelle applicazioni Adobe® Flex®. Questo contenuto può includere sia elementi visivi che codice Adobe® ActionScript® 3.0.

La creazione di componenti in Flash Professional da usare in Flex consente di sfruttare la flessibilità delle funzioni di progettazione grafica di Flash Professional, continuando tuttavia a usare le funzioni di Flex.

Per creare i componenti Flex in Flash Professional, dovete installare il kit di componenti Flex per Flash Professional. Per installare il kit di componenti dovete utilizzare Adobe Extension Manager. Alcune versioni del kit di componenti potrebbero non supportare tutte le funzioni di Adobe® Flash® Professional, quindi assicuratevi di scaricare la versione più recente del kit di componenti da www.adobe.com/go/flex_ck_it.

Per ulteriori informazioni sull'uso di Flex insieme a Flash Professional, consultate la documentazione di Flex sul sito Web Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_flexresources_it.

Per creare un componente Flex in Flash:

1. Assicuratevi che Adobe Extension Manager sia installato. Per scaricare Extension Manager, visitate la relativa pagina di download all'indirizzo www.adobe.com/go/extension_manager_dl_it.
Per impostazione predefinita, Extension Manager viene installato con le applicazioni Adobe Creative Suite.
2. Scaricate e installate il kit di componenti Flex, disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/flex_ck_it. Prima di installare il kit di componenti, assicuratevi che Flash Professional sia chiuso. Per informazioni sull'installazione delle estensioni con Adobe Extension Manager, vedete www.adobe.com/go/learn_extension_manager_it.
3. Avviate Flash Professional. Nel menu Comandi saranno disponibili due nuovi comandi, Converti simbolo in componente Flex e Converti simbolo in contenitore Flex.
4. In Flash Professional, create un simbolo di clip filmato contenente l'immagine e il codice ActionScript 3.0 che desiderate includere nel componente Flex. Il contenuto deve essere incluso in un simbolo di clip filmato prima della conversione in un componente Flex.
5. Prima di convertire il clip filmato in un componente Flex, assicuratevi che soddisfate i seguenti requisiti di compatibilità con Flex:
 - La frequenza di fotogrammi del file FLA deve essere di 24 fps e corrispondere alla frequenza di fotogrammi di tutti i progetti Flex che utilizzeranno il componente.
 - Il punto di registrazione deve trovarsi in corrispondenza del punto 0, 0 nel clip filmato.

Nota: per fare in modo che il punto di registrazione di tutto il contenuto del clip filmato sia 0, 0, fate clic sul pulsante Modifica più fotogrammi nella parte inferiore della linea temporale, selezionate tutti i fotogrammi nella linea temporale del clip filmato, selezionate tutto il contenuto in tutti i fotogrammi e spostatelo su 0, 0 nella finestra di ispezione Proprietà.

6. Selezionate il clip filmato nel pannello Libreria e scegliete Comandi > Converti simbolo in componente Flex.

Flash Professional converte il clip filmato in un componente Flex, modifica la relativa icona in un'icona di Flex nella libreria e importa il clip compilato classe FlexComponentBase nella libreria. Flash Professional incorpora FlexComponentBase nel file SCW del componente Flex creato nel passaggio successivo.

Osservate i messaggi sull'avanzamento visualizzati nel pannello Output mentre Flash Professional converte il clip filmato.

7. Scegliete File > Pubblica per creare un file SWC contenente il componente Flex compilato. Flash Professional crea inoltre un file SWF dal file FLA principale, ma potete scegliere di ignorare il file SWF. A questo punto, potete usare il file SWC del componente pubblicato in Flex.
8. Per usare il file SWC in Flex, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Copiate il file SWC da Flash Professional e incollatelo nella cartella bin del progetto Flex.
 - Aggiungete il file SWC al percorso della libreria del progetto Flex. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione di Flex Builder all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_flexresources_it.

Uso dei metadati Flex

[Torna all'inizio](#)

Se state scrivendo codice ActionScript 3.0 da usare in Flex, potete inserire metadati nel codice per incorporare file esterni in qualsiasi file SWF pubblicato che include codice ActionScript. In genere, queste dichiarazioni di metadati [Embed] vengono utilizzate per incorporare file di immagine, caratteri, singoli simboli o altri file SWF nel file SWF.

Ricordate che metadati significa “dati relativi ai dati”. In ActionScript, i metadati devono essere aggiunti alla riga immediatamente precedente la riga di codice a cui si riferiscono i metadati. Tali metadati vengono quindi presi in considerazione dal compilatore al momento della compilazione della riga di codice che li segue.

Per incorporare, ad esempio, un'immagine denominata button_up.png memorizzata nella directory di un livello superiore al file ActionScript, utilizzate il seguente codice ActionScript:

```
[Embed("../button_up.png")]
```

```
private var buttonUpImage:Class;
```

Il tag per metadati [Embed] indica al compilatore di incorporare il file denominato button_up.png nel file SWF che dovrà essere associato alla variabile denominata buttonUpImage.

Per ulteriori informazioni sull'incorporamento di elementi con metadati in Flex, vedete Embedding Assets nella Flex 3 Developer Guide all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_flexresources_it.

Se utilizzate una funzione che richiede Flex SDK, ad esempio metadati [Embed], in fase di compilazione Flash Professional chiede di aggiungere il file Flex.SWC al percorso della libreria del file FLA. Il file Flex.SWC contiene le classi compilate necessarie per supportare i metadati Flex. Fate clic su Aggiorna Percorso libreria nella finestra di dialogo per aggiungere Flex.SWC al percorso della libreria. Potete anche aggiungere il file Flex.SWC al percorso della libreria in seguito, nelle impostazioni di pubblicazione di ActionScript.

Altro materiale di riferimento

[Torna all'inizio](#)

Le risorse seguenti forniscono ulteriori informazioni ed esempi sull'integrazione di Flash Pro con Flash Builder:

- Sito: <http://jessewarden.com/>



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Creazione e gestione di script

[Formattare il codice](#)
[Sezioni di commenti nel codice](#)
[Usare la colorazione della sintassi](#)
[Uso dei numeri di riga e del ritorno a capo automatico](#)
[Comprimere sezioni di codice](#)
[Aggiunta di ActionScript con i tasti di scelta rapida](#)
[Visualizzare i caratteri nascosti](#)
[Cercare testo in uno script](#)
[Controllare la sintassi e la punteggiatura](#)
[Importare ed esportare script](#)
[Codifica per script importati ed esportati](#)
[Bloccare gli script nel pannello Azioni](#)
[Inserire percorsi target](#)
[Usare i suggerimenti sul codice](#)

Formattare il codice

[Torna all'inizio](#)

Potete formattare e applicare rientri al codice in modo automatico o manuale. Se utilizzate la mappatura dei caratteri dinamica, avete la garanzia che per il testo multilingue vengano utilizzati i caratteri corretti.

Impostare le opzioni di Formattazione automatica

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nel menu del pannello  visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Preferenze.
 - Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh) nella finestra Script.
2. Nella finestra di dialogo Preferenze, selezionate Formattazione automatica.
3. Selezionate le opzioni di formattazione automatica desiderate.

Le impostazioni effettuate nella finestra Opzioni formattazione automatica vengono applicate automaticamente al codice che scrivete, ma non al codice esistente, a cui dovete applicare le impostazioni manualmente.

Formattare il codice in base alle impostazioni di Formattazione automatica

- Fate clic su Formattazione automatica  nella barra degli strumenti del pannello Azioni o della finestra Script.
- Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Formattazione automatica.
- Premete Ctrl+Maiusc+F (Windows) o Comando+Maiusc+F (Macintosh).
- Nella finestra Script, selezionate Strumenti > Formattazione automatica.

Usare la mappatura dei caratteri dinamica

❖ Per attivare o disattivare la mappatura dei caratteri dinamica, selezionate o deselezionate Usa mappatura caratteri dinamica nella finestra di dialogo Preferenze.

Per impostazione predefinita, la mappatura dei caratteri dinamica è disattivata, in quanto aumenta il tempo richiesto per la creazione dello script. Se lavorate con testo in più lingue, attivate la mappatura dei caratteri dinamica per garantire l'uso dei caratteri corretti.

Usare il rientro automatico

❖ Per attivare o disattivare il rientro automatico, selezionate o deselezionate Rientro automatico nella finestra di dialogo Preferenze.

Quando il rientro automatico è attivo, al testo digitato dopo un segno di parentesi aperta "(" o "{" viene automaticamente applicato un rientro in base alle impostazioni definite in Dimensione tabulazioni nelle preferenze di ActionScript.

Negli script è possibile applicare un rientro a una riga selezionandola e premendo il tasto Tab. Per rimuovere il rientro, selezionate la riga e premete il Maiusc+Tab.

Sezioni di commenti nel codice

[Torna all'inizio](#)

I commenti del codice sono parti di codice che vengono ignorate dal compilatore ActionScript. Una riga di commento illustra lo scopo del codice

oppure disattiva temporaneamente del codice che non desiderate eliminare. Potete commentare una riga di codice iniziandola con la doppia barra (//). Il compilatore ignora il testo su quella riga che segue la doppia barra. Potete anche commentare blocchi di codice più grandi posizionando una barra e un asterisco (*) all'inizio del blocco e un asterisco e una barra (*/) alla fine del blocco.

Potete digitare questi marcatori manualmente oppure utilizzare i pulsanti nella parte superiore del pannello Azioni o della finestra Script per aggiungerli.

Commentare una riga di codice

1. Posizionate il punto di inserimento all'inizio della riga o in corrispondenza del carattere in cui desiderate iniziare il commento.
2. Fate clic su Applica riga di commento  nella parte superiore del pannello Azioni o della finestra Script.

Una doppia barra (//) viene collocata nel punto di inserimento.

Commentare più righe di codice

1. Selezionate le righe da commentare. (La prima e l'ultima riga della selezione possono essere righe parziali).
2. Fate clic su Applica blocco di commento  nella parte superiore del pannello Azioni o della finestra Script.

I caratteri di blocco di commento vengono inseriti all'inizio (/*) e alla fine (*/) della selezione.

Rimuovere un commento

1. Posizionate il punto di inserimento nella riga contenente il commento oppure selezionate il blocco di codice commentato.
2. Fate clic su Rimuovi commento .

Usare la colorazione della sintassi

[Torna all'inizio](#)

In ActionScript, come in tutti i linguaggi, la sintassi identifica il modo in cui gli elementi vengono combinati tra loro per produrre un significato. Se la sintassi di ActionScript è scorretta, lo script non funziona.

Per evidenziare gli errori di sintassi, impostate il codice di colorazione delle parti dello script. Potete, ad esempio, impostare la preferenza di colorazione della sintassi in modo che le parole chiave vengano visualizzate in blu. Durante la scrittura del codice, se si digita var, la parola var viene visualizzata in blu. Se invece per errore si digita vae, la parola vae resta in nero, consentendo di riconoscere immediatamente l'errore di digitazione.

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fate clic su ActionScript nell'elenco Categoria, quindi specificate le impostazioni Colori sintassi.
- Nel menu del pannello  visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Preferenze e specificate le impostazioni Colori sintassi.
- Con il punto di inserimento nel pannello Script, premete Ctrl+U in Windows o Comando+U in Macintosh.

Nota: quando create script nel pannello Azioni, i comandi che non sono supportati dalla versione del lettore di destinazione vengono visualizzati in giallo nella casella degli strumenti Azioni. Ad esempio, se la versione SWF di Flash Player è impostata su Flash 7, gli elementi di ActionScript che sono supportati solo in Flash Player 8 vengono visualizzati in giallo nella casella degli strumenti Azioni.

Uso dei numeri di riga e del ritorno a capo automatico

[Torna all'inizio](#)

Con i numeri di riga è più facile scorrere nel codice e analizzarlo nella fase di modifica. L'impostazione del ritorno a capo automatico evita la necessità di scorrere orizzontalmente in righe di codice lunghe, in particolare quando si lavora nell'ambiente di creazione o con basse risoluzioni di schermo.

Attivare o disattivare i numeri di riga

- Nel menu del pannello  visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Numeri di riga.
- Nella finestra Script, selezionate Visualizza > Numeri di riga.
- Premete Ctrl+Maiusc+L (Windows) oppure Comando+Maiusc+L (Macintosh).

Evidenziare una riga specifica

- Nel menu del pannello  visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Vai alla riga.
- Nella finestra Script, selezionate Modifica > Vai alla riga.

Attivare o disattivare la funzione di a capo automatico

- Nel menu del pannello  visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate A capo automatico.
- Nella finestra Script, selezionate Visualizza > A capo automatico.

- Premete Ctrl+Maiusc+B (Windows) oppure Comando+Maiusc+B (Macintosh).

[Torna all'inizio](#)

Comprimere sezioni di codice

Per rendere il codice più leggibile e più facile da navigare durante la programmazione e il debug, potete comprimere sezioni di codice in una sola riga. Comprimendo le sezioni che non occorre guardare, potete concentrarvi sul codice oggetto di creazione o debug.

Comprimere il codice selezionato

1. Selezionate il codice da comprimere.
2. Fate clic su Comprimi selezione .

Comprimere il codice tra parentesi o parentesi graffe

1. Fate clic per posizionare il punto di inserimento nello script.
2. Fate clic su Comprimi tra parentesi .

Espandere il codice compresso

❖ Fate clic sul segno più (+) visualizzato a sinistra del codice compresso. (Per comprimere nuovamente il blocco di codice, fate clic sul segno meno (-) visualizzato).

Espandere tutto il codice compresso presente nello script corrente

❖ Fate clic su Espandi tutto .

Aggiunta di ActionScript con i tasti di scelta rapida

[Torna all'inizio](#)

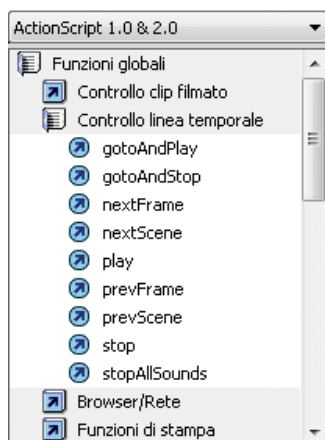
Per aggiungere elementi a uno script, utilizzate i tasti di scelta rapida Esc, vale a dire premete il tasto Esc e due ulteriori tasti. Ad esempio, quando si lavora nel riquadro Script e si preme Esc+d+o, nello script viene inserito il seguente codice:

```
do {  
} while ();
```

Il punto di inserimento si trova immediatamente dopo la parola while, quindi potete cominciare a digitare la condizione. Analogamente, se si preme Esc+c+h, il seguente codice viene inserito nello script con il punto di inserimento tra le parentesi tonde (), affinché sia possibile iniziare a digitare subito la condizione:

```
catch () {  
}
```

Per conoscere i comandi che dispongono i tasti di scelta rapida Esc, visualizzateli nella casella degli strumenti Azioni selezionando Tasti di scelta rapida Esc nel menu del pannello Azioni.



Tasti di scelta rapida Esc

Visualizzare i caratteri nascosti

[Torna all'inizio](#)

Nel codice ActionScript i caratteri come gli spazi, le tabulazioni e le interruzioni di riga sono nascosti. Potreste avere la necessità di visualizzarli; ad esempio, dovete trovare e sostituire gli spazi a doppio byte che non fanno parte di un valore stringa, in quanto provocano errori di compilazione.

Nel menu del pannello visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Caratteri nascosti.

- Premete Ctrl+Maiusc+8 (Windows) oppure Comando+Maiusc+8 (Macintosh).

I simboli seguenti sono usati per visualizzare i caratteri nascosti.

Carattere nascosto	Simbolo
Spazio a byte singolo	.
Spazio a doppio byte	
Tabulazione	>>
Interruzione di riga	¶

Cercare testo in uno script

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Trova consente di cercare e sostituire le stringhe di testo negli script.

Nota: per eseguire una ricerca in tutti gli script di un documento Flash, utilizzate Esplora filmato.

Cercare testo

1. Nel pannello Azioni o nella finestra Script, selezionate Trova  oppure premete Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).
2. Inserite la stringa di ricerca.
3. Fate clic su Trova successivo.

Cercare e sostituire testo in uno script

1. Nel pannello Azioni o nella finestra Script, selezionate Trova  oppure premete Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).
2. Inserite la stringa di ricerca.
3. Nella casella Sostituisci, immettete la nuova stringa.
4. Fate clic su Trova successivo.
5. Per sostituire la stringa fate clic su Sostituisci oppure, per sostituire tutte le occorrenze della stringa, fate clic su Sostituisci tutto.

Ripetere una ricerca nel pannello Azioni

❖ Nel menu del pannello  visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Trova di nuovo.

Ripetere una ricerca nella finestra Script

❖ Scegliete Modifica > Trova di nuovo.

Controllare la sintassi e la punteggiatura

[Torna all'inizio](#)

Potete eseguire un controllo rapido del codice ActionScript senza pubblicare il file FLA.

Quando si controlla la sintassi, viene eseguita la verifica dello script corrente. Se questo script chiama delle classi ActionScript, queste vengono a loro volta verificate. Eventuali altri script presenti nel file FLA non vengono verificati.

Per i file ActionScript 2.0, il comando Controlla sintassi esegue il codice attraverso il compilatore, generando errori di sintassi e del compilatore.

Per i file ActionScript 3.0, Controlla sintassi genera solo errori di sintassi. Per generare errori del compilatore, ad esempio errori di mancata corrispondenza del tipo, valori restituiti non corretti o errori ortografici nei nomi di variabili o metodi, utilizzate il comando Controllo > Prova filmato > Prova.

Controllare la sintassi

Per verificare la sintassi, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Controlla sintassi  nel pannello Azioni o nella finestra Script.
- Nel menu del pannello  visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Controlla sintassi.
- Fate clic nel riquadro dello script, quindi premete Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh). Il riquadro dello script diventa attivo quando fate clic o scrivete al suo interno. Se è attivo un oggetto sullo stage, viene invece aperto il pannello Trasforma.

Gli errori di sintassi vengono elencati nel pannello Errori del compilatore.

Nota: nella finestra Script di un file di classe ActionScript esterno, il percorso di classe globale (AS2) o il percorso di origine (AS3) incide sul controllo della sintassi. A volte possono essere generati errori anche se il percorso di classe globale o il percorso di origine è corretto, perché il

compilatore non dispone di informazioni sulla classe compilata.

Controllare la correttezza della punteggiatura

1. Fate clic tra le parentesi graffe {}, quadre [] o tonde () all'interno dello script.
2. Premete Ctrl+' (apostrofo) (Windows) o Comando+' (apostrofo) (Macintosh). Il testo tra parentesi graffe, quadre o tonde viene evidenziato; è quindi possibile verificare che per la parentesi aperta sia presente la relativa parentesi chiusa.

Importare ed esportare script

[Torna all'inizio](#)

Potete importare uno script nel pannello Azioni o nella finestra Script. Potete anche esportare gli script dal pannello Azioni a file ActionScript esterni. Quando usate la finestra Script, l'esportazione non è necessaria perché potete invece salvare il file AS.

Se il testo degli script non ha l'aspetto desiderato quando aprite o importate un file, modificate l'impostazione relativa alla codifica per le importazioni.

Importare un file AS esterno

1. Nel riquadro Script, posizionate il punto di inserimento dove desiderate collocare la prima riga dello script esterno.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nel pannello Azioni, selezionate Importa script dal menu del pannello, oppure premete Ctrl+Maiusc+I (Windows) o Comando+Maiusc+I (Macintosh).
 - Nella finestra Script, selezionate File > Importa script, oppure premete Ctrl+Maiusc+I (Windows) o Comando+Maiusc+I (Macintosh).

Esportare uno script dal pannello Azioni

1. Selezionate lo script da esportare. Selezionate Esporta script dal menu del pannello Azioni, oppure premete Ctrl+Maiusc+X (Windows) o Comando+Maiusc+X (Macintosh).
2. Salvate il file ActionScript (AS).

Impostare le opzioni di codifica testo

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fate clic su ActionScript nell'elenco Categoria.
2. Impostate una o più delle opzioni seguenti:

Apri/Importa Selezionate Codifica UTF-8 per aprire o importare i file utilizzando la codifica Unicode, oppure selezionate Codifica predefinita per aprire o importare i file utilizzando la codifica della lingua corrente del sistema.

Salva/Esporta Selezionate Codifica UTF-8 per salvare o esportare i file utilizzando la codifica Unicode, oppure selezionate Codifica predefinita per salvare o esportare i file utilizzando la codifica della lingua corrente del sistema.

Attivare o disattivare l'avviso per la codifica di esportazione

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) oppure Flash > Preferenze (Macintosh) e fate clic su Avvertenze nell'elenco Categoria.
2. Selezionate o deselezionate Avverti dei conflitti di codifica nell'esportazione dei file ActionScript.

Codifica per script importati ed esportati

[Torna all'inizio](#)

Potete impostare le preferenze ActionScript in modo che sia specificato il tipo di codifica da utilizzare per i file ActionScript importati o esportati. UTF-8 è un formato Unicode a 8 bit, che consente di includere nel file testo in più lingue; la codifica predefinita è la forma di codifica supportata dalla lingua corrente utilizzata dal sistema, denominata anche tabella codici tradizionale.

Importante: se viene utilizzata un'applicazione non in lingua italiana in un sistema in lingua italiana, il comando Prova filmato non verrà eseguito correttamente se in una parte del file SWF sono presenti caratteri che non è possibile rappresentare con lo schema di codifica MBCS (Multibyte Character Set). I percorsi della lingua giapponese, ad esempio, funzionano in un sistema in lingua giapponese, ma non in un sistema in lingua italiana. Accertatevi di utilizzare nomi di percorso in lingua italiana sui sistemi in italiano. Tutte le aree dell'applicazione che utilizzano il lettore Prova filmato sono soggette a questa limitazione.

Bloccare gli script nel pannello Azioni

[Torna all'inizio](#)

Se non raggruppate tutto il codice in un'unica posizione all'interno di un file FLA o se utilizzate i comportamenti, potete bloccare singoli script nel pannello Azioni per spostarvi da uno script all'altro in modo più semplice. Bloccare uno script significa avere la possibilità di mantenere la posizione del codice aperto nel pannello Azioni e fate clic tra i diversi script aperti. Questa funzione può essere particolarmente utile nel debug.

Nella figura seguente, lo script associato alla posizione corrente nella linea temporale si trova nel fotogramma 1 del livello denominato Cleanup (la posizione corrente nella linea temporale viene indicata nella scheda a sinistra). Lo script è inoltre bloccato (come indicato nella scheda a destra). Sono bloccati altri due script: uno nel fotogramma 1 e l'altro nel fotogramma 15 del livello denominato Intro. Potete spostarvi tra gli script bloccati facendo clic sulle schede oppure utilizzando i tasti di scelta rapida. Tali spostamenti non modificano la posizione corrente nella linea temporale.



Script bloccato

 Se il contenuto visualizzato nel riquadro dello script non cambia per riflettere la posizione selezionata sulla linea temporale, è possibile che nel riquadro dello script sia visualizzato uno script bloccato. Fate clic sulla scheda a sinistra nell'area inferiore sinistra del riquadro dello script per visualizzare lo script associato alla posizione corrente della linea temporale.

Bloccare uno script

1. Fate clic sulla linea temporale in modo che lo script venga visualizzato in una delle schede in basso a sinistra del riquadro dello script nel pannello Azioni.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic sull'icona raffigurante una puntina da disegno a destra della scheda.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl mentre fate clic con il mouse (Macintosh) sulla scheda e selezionate Blocca lo script.
 - Nel menu del pannello  visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Blocca lo script.

Sbloccare uno script

- Se uno script bloccato è presente in una scheda in basso a sinistra del riquadro Script nel pannello Azioni, fate clic sull'icona raffigurante la puntina da disegno a destra della scheda.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl mentre fate clic con il mouse (Macintosh) su una scheda, quindi selezionate Chiudi script o Chiudi tutti gli script.
- Nel menu del pannello  visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Chiudi script o Chiudi tutti gli script.

Tasti di scelta rapida per gli script bloccati

Quando il punto di inserimento è nel riquadro dello script, utilizzate i seguenti tasti di scelta rapida per lavorare con gli script bloccati.

Azione	Tasto di scelta rapida Windows	Tasto di scelta rapida Macintosh
Blocca lo script	Ctrl+= (segno uguale)	Comando+=
Sblocca lo script	Ctrl+- (segno meno)	Comando+-
Attiva la scheda a destra	Ctrl+Maiusc+. (punto)	Comando+Maiusc+.
Attiva la scheda a sinistra	Ctrl+Maiusc+, (virgola)	Comando+Maiusc+,
Sblocca tutti gli script	Ctrl+Maiusc+- (segno meno)	Comando+Maiusc+-

Inserire percorsi target

[Torna all'inizio](#)

Molte delle azioni create nello script hanno lo scopo di incidere sui clip filmato, i pulsanti e altre istanze di simboli. Potete fare riferimento alle istanze di simboli in una linea temporale del codice, inserendo un percorso target, vale a dire l'indirizzo dell'istanza che si vuole usare come destinazione. Potete impostare un percorso assoluto o un percorso relativo. Un percorso assoluto contiene l'intero indirizzo dell'istanza, un percorso relativo contiene solo la parte dell'indirizzo che differisce dall'indirizzo dello script stesso nel file FLA e non funziona se lo script viene spostato in una diversa posizione.

1. Fate clic su un'azione dello script nel pannello Azioni.
2. Fate clic su Percorso target .
3. Inserite il percorso dell'istanza target oppure selezionatelo nell'elenco.
4. Selezionate Assoluto o Relativo come opzione del percorso target.

Usare i suggerimenti sul codice

[Torna all'inizio](#)

Quando si lavora nel pannello Azioni o nella finestra Script, il software è in grado di rilevare il tipo di azione che state eseguendo e visualizzare un suggerimento sul codice. Esistono due tipi di suggerimento sul codice: le descrizioni dei comandi, che contengono la sintassi completa di quell'azione, e un menu a comparsa nel quale sono elencati gli elementi ActionScript possibili, come nomi di proprietà e metodi (definito anche forma di completamento del codice).

I suggerimenti sul codice sono attivi per impostazione predefinita. Quando impostate le preferenze, potete disattivare i suggerimenti sul codice o determinarne la velocità di visualizzazione. Quando i suggerimenti sul codice sono disattivati nelle preferenze, è comunque possibile attivare manualmente la visualizzazione di un suggerimento sul codice per un comando specifico.

Nota: se non è possibile visualizzare i suggerimenti sul codice per una variabile o un oggetto creato in *ActionScript 2.0* ma i suggerimenti sono attivati nelle preferenze di *ActionScript*, verificate di aver assegnato un suffisso corretto alla variabile o all'oggetto oppure di aver utilizzato la tipizzazione forte per la variabile o l'oggetto.

Attivazione dei suggerimenti sul codice

Potete attivare i suggerimenti sul codice in diversi modi:

Tipizzazione forte degli oggetti

Quando utilizzate *ActionScript 2.0* e adottate la tipizzazione forte dei dati per una variabile basata su una classe incorporata, ad esempio *Button*, *Array* e così via, il riquadro dello script visualizza i suggerimenti sul codice per la variabile. Ad esempio, supponete di digitare le due righe seguenti di codice:

```
var foo:Array = new Array();
foo.
```

Non appena viene digitato il punto (.), *Flash* visualizza un elenco di metodi e proprietà disponibili per gli oggetti *Array* in un menu a comparsa, in quanto la variabile è stata digitata come un array.

Suffissi e suggerimenti sul codice

Se utilizzate *ActionScript 1.0* o desiderate visualizzare i suggerimenti sul codice per gli oggetti creati senza tipizzazione forte, è necessario aggiungere un suffisso al nome di ogni oggetto al momento della sua creazione. Ad esempio, il suffisso che attiva il suggerimento del codice per la classe *Camera* è *_cam*. Supponete di digitare il codice seguente:

```
var my_array = new Array();
var my_cam = Camera.get();
```

Se digitate *my_cam* seguito da un punto, vengono visualizzati i suggerimenti sul codice per l'oggetto *Camera*.

Per gli oggetti che vengono visualizzati sullo stage, utilizzate il suffisso nella casella Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà. Ad esempio, per visualizzare i suggerimenti sul codice per gli oggetti *MovieClip*, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà per assegnare i nomi di istanza con il suffisso *_mc* a tutti gli oggetti *MovieClip*. Quindi, ogni volta che digitate il nome di istanza seguito da un punto, vengono visualizzati i suggerimenti sul codice.

 Sebbene i suffissi non siano obbligatori per l'attivazione dei suggerimenti sul codice se utilizzate la tipizzazione forte dei dati per un oggetto, il loro utilizzo regolare facilita la comprensione del codice.

La tabella seguente elenca i suffissi di attivazione dei suggerimenti sul codice in *ActionScript 2.0*.

Tipo di oggetto	Suffisso variabile
Array	_array
Button	_btn
Camera	_cam
Colore	_color
ContextMenu	_cm
ContextMenuItem	_cmi
Date	_date
Error	_err
LoadVars	_lv
LocalConnection	_lc
Microphone	_mic
MovieClip	_mc
MovieClipLoader	_mcl

PrintJob	_pj
NetConnection	_nc
NetStream	_ns
SharedObject	_so
Sound	_sound
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
Video	_video
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

Commenti e suggerimenti sul codice

Potete inoltre usare i commenti di ActionScript per specificare la classe di un oggetto per i suggerimenti sul codice. Nell'esempio seguente un commento indica ad ActionScript che la classe dell'istanza theObject è Object e così via.

```
// Object theObject;// Array theArray;// MovieClip theMC;
```

Se successivamente digitate theMC seguito da un punto, vengono visualizzati suggerimenti sul codice contenenti l'elenco dei metodi e delle proprietà di MovieClip. Se digitate theArray seguito da un punto, vengono visualizzati suggerimenti sul codice contenenti l'elenco dei metodi e delle proprietà di Array e così via.

Invece di questa tecnica, però, Adobe consiglia l'uso della tipizzazione forte dei dati oppure dei suffissi, perché queste due tecniche attivano automaticamente i suggerimenti, rendendo il codice più comprensibile.

Definire le impostazioni delle preferenze per i suggerimenti sul codice automatici

- Nel pannello Azioni o nella finestra Script, selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh), fate clic su ActionScript nell'elenco Categoria, quindi abilitate o disabilitate Suggerimenti codice.
- Selezionate Preferenze dal menu del pannello  (nella parte superiore destra del pannello Azioni) e abilitate o disabilitate Suggerimenti codice nelle preferenze di ActionScript.

Specificare un ritardo per i suggerimenti sul codice

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh) nel pannello Azioni o nella finestra Script.
2. Fate clic su ActionScript nell'elenco Categoria,
3. Quindi utilizzate il cursore per selezionare un valore per il ritardo in secondi.

Usare i suggerimenti sul codice sotto forma di descrizioni comandi

1. Visualizzare i suggerimenti sul codice digitando una parentesi tonda aperta "(" dopo un elemento che richiede parentesi (ad esempio il nome di un metodo, un comando if o do..while e così via).

```
if {
  1 of 2 if { condition } {
  }

my_array.splice(
  Array.splice(index, count, element1, ..., elementN)
```

Le parentesi aperte richiamano i suggerimenti sul codice

2. Immettete un valore per il parametro.

Nel caso di più parametri, separare i valori utilizzando la virgola. Per funzioni o istruzioni, quali il ciclo for, separare i parametri con punto e virgola.

Con comandi di overload (funzioni o metodi che possono essere richiamati con diversi set di parametri), quali gotoAndPlay() o for, viene visualizzato un indicatore che consente di selezionare il parametro da impostare. Fate clic sui piccoli pulsanti freccia o premete Ctrl+freccia

Sinistra e Ctrl+freccia Destra per selezionare il parametro.

```
for {  
  1 of 2 for { init; condition; next } {  
  }  
}
```

```
for {  
  2 of 2 for { $iterator$ in $object$ } {  
  }  
}
```

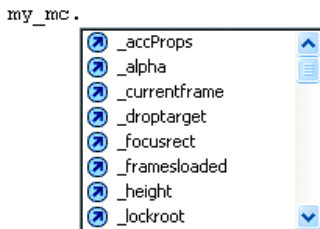
Suggerimento sul codice con più serie di parametri

3. Per chiudere il suggerimento sul codice, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Digitate un segno di parentesi chiusa “)”.
- Fate clic al di fuori dell'istruzione.
- Premete il tasto Esc.

Usare i suggerimenti sul codice sotto forma di menu

1. Visualizzate il suggerimento sul codice digitando un punto dopo il nome della variabile o dell'oggetto.



Suggerimenti sul codice sotto forma di menu

2. Per spostarvi tra i suggerimenti sul codice, usate i tasti Freccia su e Freccia giù.
3. Per selezionare una voce di menu, premete il tasto Invio o Tab oppure fate doppio clic sull'elemento.
4. Per chiudere il suggerimento sul codice, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate una delle voci di menu.
 - Fate clic sopra o sotto la finestra.
 - Digitate una parentesi chiusa “)” se in precedenza avete digitato una parentesi aperta “(”.
 - Premete il tasto Esc.

Visualizzare manualmente un suggerimento sul codice

1. Fate clic all'interno del codice in una posizione per cui è possibile visualizzare i suggerimenti, ad esempio:
 - Dopo il punto (.) che segue un'istruzione o un comando dove è necessario immettere una proprietà o un metodo
 - Tra le parentesi [] nel nome di un metodo
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Mostra suggerimento sul codice (🔍) nella barra degli strumenti del pannello Azioni o della finestra Script.
 - Premete Ctrl+Barra spaziatrice (Windows) o Comando+Barra spaziatrice (Macintosh).
 - Nel menu del pannello ≡ visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Mostra suggerimento sul codice.

Ricaricare i suggerimenti sul codice senza riavviare il software

❖ Nel menu del pannello ≡ visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello Azioni, selezionate Ricarica suggerimenti codice. Questa operazione potrebbe essere necessaria se la modalità Assistente script viene personalizzata scrivendo metodi personalizzati.

Suggerimenti sul codice per le classi personalizzate

Quando create classi ActionScript 3.0 personalizzate, Flash le analizza e determina quali oggetti, proprietà e metodi esse includono, dopo di che è in grado di fornire suggerimenti sul codice quando scrivete codice che fa riferimento alle classi personalizzate. Il completamento del codice delle classi personalizzate è automatico per qualunque classe che associate a qualsiasi altro codice mediante il comando import.

I suggerimenti sul codice permettono agli sviluppatori di lavorare più velocemente perché non devono ricordare tutti gli oggetti, le proprietà e i metodi utilizzati da una classe. A loro volta, i designer possono lavorare con classi che non hanno scritto personalmente perché non devono necessariamente avere una conoscenza di prima mano dei meccanismi di funzionamento di una classe.

I suggerimenti sul codice includono:

- Suggerimenti per i riferimenti di classe nidificati

Quando scrivete dei riferimenti nidificati, la disponibilità immediata di suggerimenti sul codice è estremamente utile.

- Suggerimenti sul codice per "this"

Quando scrivete "this" in un file di classe, vengono visualizzati i suggerimenti per quella classe specifica.

- Suggerimenti sul codice per "new+<spazio>"

Quando digitate "new+<spazio>", Flash visualizza un elenco di classi e pacchetti disponibili.

- Suggerimenti sul codice per "import"

Quando digitate "import+<spazio>", Flash visualizza un elenco di tutti i pacchetti incorporati e personalizzati.

- Suggerimenti per le librerie personalizzate

Quando aggiungete una libreria SWC al percorso di libreria o al percorso di libreria esterno, Flash abilita i suggerimenti sul codice per tutte le classi incluse nel file SWC.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Oggetti e classi](#)

[Compilazione ed esportazione di classi \(ActionScript 2.0\)](#)

[Debug di ActionScript 3.0](#)

 [Tipi di dati](#)

 [Descrizione dei tipi di dati](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti

[Graphic Effects Learning Guide for Flash](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

esercitazione

Adobe Flash Professional CS5 offre una serie di funzioni che consentono di produrre effetti grafici di forte impatto, per migliorare l'aspetto e l'esperienza utente dei vostri progetti. La guida [Graphic Effects Learning Guide for Flash](#) prende in esame proprio queste funzioni, da quelle più semplici relative come l'uso di porzioni mosaico e metodi di fusione ai concetti più avanzati come l'animazione dei filtri e l'applicazione di maschere mediante ActionScript. Leggete le sezioni seguenti per approfondire gli argomenti che vi interessano.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Animazione con interpolazione di movimento

[Informazioni sull'animazione interpolata](#)

[Applicazione di preimpostazioni di movimento](#)

[Creare un'animazione interpolata](#)

[Modificare il tracciato del movimento di un'animazione interpolata](#)

[Modificare estensioni di interpolazione di animazione nella linea temporale](#)

[Operazioni con le interpolazioni di movimento salvate come file XML](#)

 (Obsoleto a partire da Flash Professional CC) [Modifica delle curve di proprietà di animazione con l'Editor movimento](#)

 (Obsoleto a partire da Flash Professional CC) [Applicazione di un andamento alle animazioni interpolate](#)

Informazioni sull'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)

Prima di iniziare

Nota: come la maggior parte degli elementi in Flash, l'animazione non richiede necessariamente l'uso di codice ActionScript. Tuttavia, se lo desiderate, potete creare animazioni con ActionScript.

Prima di creare interpolazioni, è importante capire i seguenti concetti di Flash Pro:

- Disegnare sullo stage
- Livelli della linea temporale e ordine di impilamento degli oggetti all'interno di un unico livello o su più livelli.
- Spostamento e trasformazione di oggetti sullo stage e nella finestra di ispezione Proprietà.
- Uso della linea temporale, durata degli oggetti e selezione di oggetti in specifici punti temporali. Vedete [Fotogrammi e fotogrammi chiave](#) per apprendere le nozioni fondamentali.
- Simboli e proprietà dei simboli I tipi di simboli interpolabili includono clip filmato, pulsanti e grafica. Anche il testo è interpolabile.
- Simboli nidificati. Le istanze di simbolo possono essere nidificate all'interno di altri simboli.
- Facoltativo: modifica della curva di Bezier mediante gli strumenti Selezione e Sottoselezione. Tali strumenti possono essere utilizzati per modificare i tracciati del movimento di interpolazione.

Per ulteriori informazioni su questi concetti, vedete l'elenco dei collegamenti in fondo a questa pagina.

Informazioni sulle interpolazioni di movimento

Una [interpolazione di movimento](#) è un'animazione creata specificando valori differenti per la proprietà di un oggetto in fotogrammi diversi. In Flash Pro i valori della proprietà dei fotogrammi intermedi vengono calcolati automaticamente. Con il termine interpolazione si definisce l'operazione che consente di riempire con dati sconosciuti un'area tra due valori conosciuti.

Ad esempio, potete inserire un simbolo a sinistra dello stage nel fotogramma 1 e spostarlo a destra dello stage nel fotogramma 20. Quando create un'interpolazione, Flash Pro calcola tutte le posizioni intermedie del clip filmato. Il risultato è un'animazione del simbolo che si sposta da sinistra a destra, dal fotogramma 1 al fotogramma 20. In ogni fotogramma intermedio, Flash Pro sposta il clip filmato di un ventesimo della distanza tra le due posizioni dello stage.

Un'estensione di interpolazione è un gruppo di fotogrammi della linea temporale in cui un oggetto presenta una o più proprietà che cambiano nel tempo. Un'estensione di interpolazione viene visualizzata sulla linea temporale come un gruppo di fotogrammi su un unico livello con uno sfondo blu. Queste estensioni di interpolazione possono essere selezionate come singoli oggetti e trascinate da una posizione a un'altra sulla linea temporale o in un altro livello. In ogni singola estensione di interpolazione è possibile animare un solo oggetto sullo stage. Tale oggetto è definito l'*oggetto target* dell'estensione di interpolazione.

Un *fotogramma chiave di proprietà* è un fotogramma all'interno di un'estensione di interpolazione in cui sono definiti in modo esplicito uno o più valori di proprietà per l'oggetto target dell'interpolazione. Tali proprietà possono includere la posizione, l'alfa (trasparenza), la tinta del colore e così via. Ogni proprietà che definite dispone di fotogrammi chiave di proprietà propri. Se impostate più di una proprietà in un solo fotogramma, i fotogrammi chiave di proprietà per ognuna di tali proprietà vengono inseriti nel fotogramma. Potete visualizzare ogni proprietà di un'estensione di interpolazione e i relativi fotogrammi chiave di proprietà in Editor movimento. Potete inoltre scegliere il tipo di fotogramma chiave di proprietà da visualizzare nella linea temporale dal menu di scelta rapida dell'estensione di interpolazione.

Nell'esempio precedente relativo all'interpolazione di un clip filmato dal fotogramma 1 al fotogramma 20, i fotogrammi 1 e 20 sono fotogrammi chiave di proprietà. In Flash potete utilizzare la finestra di ispezione Proprietà, l'Editor movimento e molti altri strumenti per definire i valori delle proprietà che desiderate animare. Potete specificare questi valori di proprietà nei fotogrammi di vostra scelta. I necessari fotogrammi chiave di

proprietà vengono aggiunti automaticamente da Flash Pro all'estensione di interpolazione. Flash Pro interpola i valori di ognuna di queste proprietà nei fotogrammi che si trovano tra i fotogrammi chiave di proprietà che avete creato.

Nota: a partire da Flash Professional CS4, i concetti di "fotogramma chiave" e "fotogramma chiave di proprietà" sono cambiati. Il termine "fotogramma chiave" si riferisce a un fotogramma nella linea temporale in cui l'istanza di un simbolo appare sullo stage per la prima volta. Il termine distinto "fotogramma chiave di proprietà" si riferisce invece a un valore definito per una proprietà di un oggetto in una posizione temporale o un fotogramma particolare all'interno di un'interpolazione di movimento.

Se durante l'interpolazione un oggetto interpolato cambia posizione sullo stage, all'estensione di interpolazione viene associato un tracciato di movimento che mostra il percorso effettuato dall'oggetto interpolato durante il movimento sullo stage. Potete modificare il tracciato del movimento sullo stage tramite gli strumenti Selezione, Sottoselezione, Converti punto di ancoraggio, Rimuovi punto di ancoraggio e Trasformazione libera e i comandi del menu **Elabora**. Nessun tracciato di movimento viene visualizzato sullo stage se non interpolate la posizione. Potete anche applicare un percorso esistente come tracciato del movimento incollando il percorso sull'estensione di interpolazione nella linea temporale.

L'animazione interpolata è efficace per creare movimento e cambiamenti nel tempo, limitando al contempo le dimensioni del file. Nell'animazione interpolata, solo i valori dei fotogrammi chiave di proprietà specificati vengono memorizzati nel file FLA e pubblicati nel file SWF.

Oggetti e proprietà interpolabili

Tra i tipi di oggetti che possono essere interpolati vi sono clip filmato, simboli grafici e di pulsanti e campi di testo. Le proprietà degli oggetti che possono essere interpolate includono:

- Posizione X e Y 2D
- Posizione Z 3D (solo clip filmato)
- Rotazione 2D (intorno all'asse z)
- Rotazione 3D X, Y e Z (solo clip filmato)

Il movimento 3D richiede che nelle impostazioni di pubblicazione il file FLA sia associato ad ActionScript 3.0 e Flash Player 10 o successivo. Anche Adobe AIR supporta il movimento 3D.

- Inclinazione X e Y
- Scala X e Y
- Effetti colore

Gli effetti colore sono: alfa (trasparenza), luminosità, tinta e impostazioni colore avanzate. Possono essere interpolati solo sui simboli e sul testo TLF. Interpolando queste proprietà, potete applicare agli oggetti un effetto di dissolvenza da un colore a un altro.

Per interpolare un effetto colore sul testo classico, convertite il testo in simbolo.

- Proprietà di filtro (i filtri non possono essere applicati ai simboli grafici)

Differenze tra interpolazioni di movimento e interpolazioni classiche

Flash Pro supporta due diversi tipi di interpolazioni per la creazione di movimento: Le *interpolazioni di movimento*, introdotte con Flash CS4 Professional, sono potenti e semplici da creare. Le interpolazioni di movimento forniscono il massimo grado di controllo sull'animazione interpolata. Le *interpolazioni classiche*, che comprendono tutte le interpolazioni create nelle versioni precedenti di Flash Pro, sono più complesse da creare. Mentre le interpolazioni di movimento forniscono maggior controllo su un'interpolazione, le interpolazioni classiche offrono alcune specifiche funzionalità necessarie a determinati utenti.

Qui di seguito sono indicate alcune delle differenze tra le interpolazioni di movimento e le interpolazioni classiche:

- Con le interpolazioni classiche vengono utilizzati fotogrammi chiave, ovvero fotogrammi in cui è presente una nuova istanza di un oggetto. Le interpolazioni di movimento possono essere associate a una sola istanza di oggetto e vengono utilizzate con fotogrammi chiave di proprietà anziché fotogrammi chiave.
- Un'interpolazione movimento è composta da un oggetto target per tutta l'estensione di interpolazione. L'interpolazione classica consente di eseguire un'interpolazione tra due fotogrammi chiave contenenti istanze dello stesso simbolo o di simboli differenti.
- Entrambi i tipi consentono l'interpolazione solo di specifici tipi di oggetti. Quando applicate un'interpolazione di movimento a tipi di oggetti non consentiti, Flash offre la possibilità di convertirli in un clip filmato quando viene creata l'interpolazione. Se applicate un'interpolazione classica, gli oggetti vengono convertiti in simboli grafici.
- Le interpolazioni di movimento considerano il testo come un tipo di oggetto interpolabile e non convertono gli oggetti di testo in clip filmato. Le interpolazioni classiche convertono gli oggetti testo in simboli grafici.
- In un'estensione di interpolazione di movimento non sono consentiti script di fotogrammi. Con le interpolazioni classiche potete utilizzare script di fotogrammi.
- Gli script di oggetti in un target di interpolazione non possono cambiare nel corso dell'estensione di interpolazione di movimento.
- Le estensioni di interpolazione di movimento possono essere allungate e ridimensionate nella linea temporale e vengono considerate un oggetto unico. Le interpolazioni classiche sono composte da gruppi di fotogrammi selezionabili individualmente nella linea temporale.

- Per selezionare fotogrammi singoli in un'estensione di interpolazione di movimento, fate clic sui fotogrammi tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).
- Con le interpolazioni classiche, potete applicare andamenti ai gruppi di fotogrammi presenti tra i fotogrammi chiave all'interno dell'interpolazione. Con le interpolazioni di movimento, su tutta la lunghezza di un'estensione di interpolazione di movimento possono essere applicati degli andamenti. Per applicare degli andamenti a specifici fotogrammi di un'interpolazione di movimento dovete creare una curva di andamento personalizzata.
- Potete utilizzare le interpolazioni classiche per creare un'animazione tra effetti di colore diversi, quali la tinta e la trasparenza alfa. Le interpolazioni di movimento possono applicare un solo effetto di colore per interpolazione.
- Solo le interpolazioni di movimento possono essere utilizzate per l'animazione degli oggetti 3D. Non potete animare un oggetto 3D mediante un'interpolazione classica.
- Solo le interpolazioni di movimento possono essere salvate come preimpostazioni di movimento.
- Con le interpolazioni di movimento, non potete scambiare i simboli o impostare il numero di fotogramma di un simbolo grafico affinché venga visualizzato in un fotogramma chiave di una proprietà. Le animazioni che comprendono queste tecniche richiedono le interpolazioni classiche.
- Sullo stesso livello possono essere presenti più interpolazioni classiche o di movimento, ma non entrambi i tipi di interpolazione.

Altro materiale di riferimento

Gli articoli e le risorse seguenti trattano delle differenze tra interpolazioni di movimento e interpolazioni classiche:

- [Creating a simple animation in Flash](#) (Adobe.com)
- [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Adobe.com)
- Jen DeHaan ha scritto un post molto utile sul modello di movimento in Flash Pro e sulle differenze tra le interpolazioni di movimento e le interpolazioni classiche nel suo blog [Flashthusiast.com](#).

Applicazione di preimpostazioni di movimento

[Torna all'inizio](#)

Le preimpostazioni di movimento sono [interpolazioni di movimento](#) preconfigurate che potete applicare a un oggetto sullo stage. Semplicemente, selezionate l'oggetto e fate clic sul pulsante Applica nel pannello Preimpostazioni di movimento.

Grazie alle preimpostazioni di movimento potrete imparare rapidamente a inserire animazioni in Flash Pro. Una volta capito come funzionano le preimpostazioni, creare le vostre animazioni sarà semplicissimo.

Potete inoltre creare e salvare le vostre preimpostazioni predefinite personalizzate. ad esempio da preimpostazioni di movimento esistenti che avete modificato o interpolazioni personalizzate che avete creato direttamente.

Il pannello Preimpostazioni di movimento consente anche di importare ed esportare le preimpostazioni. Potete condividere le preimpostazioni con i vostri collaboratori oppure utilizzare le preimpostazioni condivise dai membri della comunità dei designer Flash Pro.

L'uso delle preimpostazioni consente di ridurre notevolmente i tempi di produzione durante la progettazione e lo sviluppo dei progetti, in particolare se utilizzate spesso interpolazioni simili.

Nota: *le preimpostazioni di movimento possono contenere solo interpolazioni di movimento. Le interpolazioni classiche non possono essere salvate come preimpostazioni di movimento.*

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare le preimpostazioni di movimento. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Pro CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Pro CS5.

- [Working with motion presets \(3:29\)](#)
- [Using Motion Presets \(3:25\)](#)
- [Everyday Timesavers: Web – Motion Presets \(3:32\)](#)

Visualizzare l'anteprima di una preimpostazione di interpolazione

Ogni preimpostazione di interpolazione inclusa in Flash Pro presenta un'anteprima che potete visualizzare nel pannello Preimpostazioni movimento. L'anteprima consente di vedere il risultato dell'animazione applicata a un oggetto nel file FLA. Per le preimpostazioni personalizzate create o importate, potete inserire la vostra anteprima.

1. Aprite il pannello Preimpostazioni di movimento.
2. Selezionate una preimpostazione di movimento dall'elenco.

L'anteprima viene riprodotta nel riquadro posto nella parte superiore del pannello.

3. Per interrompere la riproduzione dell'anteprima, fate clic in un qualunque punto al di fuori del pannello Preimpostazioni di movimento.

Applicare una preimpostazione di movimento

Se un oggetto interpolabile (istanza di simbolo o campo di testo) è selezionato sullo stage, potete fare clic sul pulsante Applica per applicare una preimpostazione. Potete applicare una sola preimpostazione per oggetto. Se applicate la seconda preimpostazione allo stesso oggetto, la seconda preimpostazione sostituisce la prima.

Una volta applicata una preimpostazione a un oggetto nello stage, l'interpolazione creata nella linea temporale non ha più alcuna relazione con il pannello Preimpostazioni di movimento. L'eliminazione e la ridenominazione di una preimpostazione nel pannello Preimpostazioni movimento non hanno alcun effetto sulle eventuali interpolazioni precedentemente create a partire da tale preimpostazione. Se salvate una nuova preimpostazione sopra una preimpostazione esistente nel pannello, l'operazione non ha alcun effetto su eventuali interpolazioni già create mediante la preimpostazione originale.

Ogni preimpostazione di movimento contiene un numero specifico di fotogrammi. Quando applicate una preimpostazione, l'estensione di interpolazione creata nella linea temporale contiene questo numero di fotogrammi. Se all'oggetto target è già stata applicata un'interpolazione di lunghezza diversa, l'estensione di interpolazione viene regolata per corrispondere alla lunghezza della preimpostazione di movimento. Potete regolare la lunghezza dell'estensione di interpolazione nella linea temporale dopo l'applicazione della preimpostazione.

Le preimpostazioni di movimento che contengono movimento 3D possono essere applicate solo a istanze di clip filmato. Le proprietà 3D interpolate non vengono applicate a simboli grafici o di pulsanti, né a campi di testo classico. Potete applicare preimpostazioni di movimento 2D o 3D a qualsiasi clip filmato 2D o 3D.

Nota: le preimpostazioni di movimento che animano la posizione dell'asse z di un clip filmato 3D, daranno l'impressione che venga modificata anche la posizione x e y del clip filmato. Ciò è dovuto al fatto che il movimento lungo l'asse z segue le invisibili linee prospettiche che si irradiano dal fuoco prospettico 3D (impostato nella finestra di ispezione Proprietà dell'istanza del simbolo 3D) verso i bordi dello stage.

Per applicare la preimpostazione di movimento:

1. Selezionate un oggetto interpolabile sullo stage. Se applicate una preimpostazione di movimento a un oggetto che non è interpolabile, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di convertire l'oggetto in un simbolo.
2. Selezionate una preimpostazione nel pannello Preimpostazioni movimento.
3. Fate clic sul pulsante Applica nel pannello o scegliete Applica alla posizione corrente dal menu del pannello.

Il movimento viene applicato in modo che abbia inizio nella posizione corrente del clip filmato sullo stage. Se la preimpostazione è associata a un tracciato del movimento, questo viene visualizzato sullo stage.

Per applicare la preimpostazione in modo che il suo movimento termini in corrispondenza della posizione corrente dell'oggetto sullo stage, tenete premuto Maiusc mentre fate clic sul pulsante Applica oppure selezionate Termina nella posizione corrente dal menu del pannello.

Potete anche applicare una preimpostazione di movimento a più fotogrammi selezionati su livelli separati, a condizione che ogni fotogramma selezionato contenga solo un unico oggetto interpolabile.

Salvare un'interpolazione come preimpostazione di movimento personalizzata

Se create un'interpolazione personalizzata o modificate un'interpolazione che avete applicato dal pannello Preimpostazioni movimento, potete salvare tale interpolazione come nuova preimpostazione di movimento. La nuova preimpostazione viene visualizzata nella cartella Preimpostazioni personalizzate nel pannello Preimpostazioni di movimento.

Per salvare un'interpolazione personalizzata come preimpostazione di interpolazione:

1. Selezionate una delle seguenti voci:
 - L'estensione di interpolazione nella linea temporale
 - L'oggetto sullo stage a cui viene applicata l'interpolazione personalizzata
 - Il tracciato del movimento sullo stage
2. Fate clic sul pulsante Salva selezione come preimpostazione nel pannello Preimpostazioni movimento oppure selezionate Salva come preimpostazione di movimento dal menu di scelta rapida.

La nuova preimpostazione viene visualizzata nel pannello Preimpostazioni di movimento. Flash Pro salva la preimpostazione come file XML. I file vengono memorizzati nei seguenti percorsi:

- Windows: <disco rigido>\Documents and Settings\<utente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CC\<lingua>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <disco rigido>\Utenti\<utente>\Library\Supporto applicazioni\Adobe\Flash CC\<lingua>\Configuration\Motion Presets\

Nota: non potete annullare il salvataggio, l'eliminazione o la ridenominazione delle preimpostazioni personalizzate.

Importare una preimpostazione di movimento

Le preimpostazioni di movimento vengono memorizzate come file XML. Importate un file di interpolazione XML per aggiungerlo al pannello Preimpostazioni di movimento. Tenete presente che le preimpostazioni di movimento importate come file XML possono essere aggiunte solo a

interpolazioni classiche.

1. Selezionate Importa dal menu del pannello Preimpostazioni di movimento.
2. Nella finestra di dialogo Apri, selezionate il file XML da importare e fate clic su Apri.

In Flash Pro il file XML viene aperto e la preimpostazione di movimento viene aggiunta al pannello.

Esportare una preimpostazione di movimento

Potete esportare le preimpostazioni di movimento come file XML da condividere con altri utenti di Flash Pro.

1. Selezionate la preimpostazione nel pannello Preimpostazioni di movimento.
2. Selezionate Esporta dal menu del pannello.
3. Nella finestra di dialogo Salva con nome, selezionate un nome e una posizione per il file XML e fate clic su Salva.

Eliminare una preimpostazione di movimento

Potete rimuovere le preimpostazioni dal pannello Preimpostazioni di movimento. Quando rimuovete una preimpostazione, Flash Pro cancella il relativo file XML dal disco. Se desiderate effettuare un backup di eventuali preimpostazioni che potreste utilizzare ancora in futuro, dovete prima esportare una copia di tali preimpostazioni.

1. Selezionate la preimpostazione da eliminare nel pannello Preimpostazioni di movimento.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate Rimuovi dal menu del pannello.
 - Fate clic sul pulsante Rimuovi nel pannello.

Creare un'anteprima di una preimpostazione personalizzata

Potete creare un'anteprima di tutte le preimpostazioni di movimento personalizzate che create archiviando un file SWF che dimostra l'animazione interpolata nella stessa directory del file XML della preimpostazione di movimento.

1. Create l'animazione interpolata e salvatela come una preimpostazione personalizzata.
2. Create un file FLA contenente solo una dimostrazione dell'interpolazione. Salvate il file FLA con lo stesso nome della preimpostazione personalizzata.
3. Create un file SWF a partire dal file FLA mediante il comando Pubblica.
4. Inserite il file SWF nella stessa directory del file XML della preimpostazione di movimento personalizzata salvata. Questi file vengono memorizzati nei seguenti percorsi:
 - Windows: <disco rigido>\Documents and Settings\<utente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CC\<lingua>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <disco rigido>/Utenti/<utente>/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CC/<lingua>/Configuration/Motion Presets/

L'anteprima viene visualizzata quando l'interpolazione personalizzata viene selezionata nel pannello Preimpostazioni di movimento.

Creare un'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)



La procedura per la creazione di un'animazione interpolata.

Prima di iniziare

Prima di iniziare ad animare le proprietà, tenete presente quanto segue:

ActionScript non è necessario. Come molti altri elementi in Flash, l'animazione non richiede necessariamente l'uso di codice ActionScript. Tuttavia, se lo desiderate, potete creare animazioni con ActionScript.

Nozioni di base sulla linea temporale e sulla modifica delle proprietà Prima di iniziare a utilizzare le interpolazioni di movimento, dovete acquisire familiarità con l'uso della linea temporale e la modifica delle proprietà. Vedete [Fotogrammi e fotogrammi chiave](#) per apprendere le nozioni fondamentali.

Potete modificare singoli fotogrammi chiave di proprietà sullo stage, nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Editor movimento. Tenete presente che l'uso dell'Editor movimento è opzionale quando create molti tipi di interpolazioni di movimento semplici.

Editor movimento è stato dichiarato obsoleto a partire da Flash Professional CC.

Solo istanze di simboli e campi di testo. Flash applica l'interpolazione solo alle istanze di simboli e ai campi di testo. Tutti gli altri tipi di oggetti vengono inclusi in un simbolo quando applicate a essi un'interpolazione. L'istanza del simbolo può contenere simboli nidificati che, a loro volta, possono essere interpolati nella loro linea temporale.

Un solo oggetto per interpolazione. L'elemento costitutivo minimo di un livello di interpolazione è l'estensione di interpolazione. Un'estensione di interpolazione in un livello di interpolazione può contenere una sola istanza di simbolo o un solo campo di testo. L'istanza di simbolo viene chiamata "target" dell'estensione di interpolazione. Tuttavia, un singolo simbolo può contenere molti oggetti.

Modifica del target Se si aggiunge un secondo simbolo o campo di testo all'estensione di interpolazione, il simbolo originale nell'interpolazione viene sostituito. Potete modificare l'oggetto target di un'interpolazione trascinando un simbolo diverso dalla sull'estensione di interpolazione nella linea temporale oppure selezionando il comando *Elabora > Simbolo > Scambia simbolo*. Potete eliminare il simbolo da un livello di interpolazione senza rimuovere o suddividere l'interpolazione. Potete quindi aggiungere all'interpolazione un'istanza di simbolo diversa in un secondo tempo. Potete inoltre cambiare il tipo di simbolo di destinazione oppure modificare il simbolo in qualunque momento.

Modifica dei tracciati di movimento. Quando un'interpolazione contiene un movimento, sullo stage viene visualizzato un tracciato del movimento. Il tracciato del movimento mostra la posizione dell'oggetto interpolato in ciascun fotogramma. Potete modificare il tracciato di movimento sullo stage trascinandone i punti di controllo. Non potete aggiungere una guida di movimento a un livello di interpolazione o di cinematica inversa.

Per informazioni sulle interpolazioni con la cinematica inversa, vedete [Animare un'armatura](#).

Come si aggiungono le interpolazioni alla linea temporale

Quando aggiungete un'interpolazione a un oggetto su un livello, Flash Pro effettua una delle operazioni seguenti:

- Converte il livello in un livello di interpolazione.
- Crea un nuovo livello per mantenere l'ordine di impilamento originale degli oggetti sul livello.

I livelli vengono aggiunti in base a queste regole:

- Se sul livello non sono presenti altri oggetti oltre alla selezione, il livello viene modificato in un livello di interpolazione.
- Se la selezione è in fondo all'ordine di impilamento del livello (sotto tutti gli altri oggetti), Flash crea un livello sopra il livello originale. Su

questo nuovo livello si trovano tutti gli elementi non selezionati. Il livello originale diventa un livello di interpolazione.

- Se la selezione è al primo posto nell'ordine di impilamento del livello (sopra tutti gli altri oggetti), Flash crea un nuovo livello. La selezione viene spostata sul nuovo livello, che diventa un livello di interpolazione.
- Se la selezione è in mezzo all'ordine di impilamento del livello (ovvero sono presenti oggetti sopra e sotto di essa), Flash crea due livelli. Un livello contiene la nuova interpolazione e l'altro (sopra il primo) contiene tutti gli elementi non selezionati in cima all'ordine di impilamento. Gli elementi non selezionati nella parte inferiore dell'ordine di impilamento rimangono nel livello originale, al di sotto dei nuovi livelli inseriti.

Un livello di interpolazione può contenere estensioni di interpolazione, così come fotogrammi statici e codice ActionScript. Tuttavia, i fotogrammi di un livello di interpolazione che contengono un'estensione di interpolazione non possono contenere oggetti diversi da quelli interpolati. Per aggiungere ulteriori oggetti nello stesso fotogramma, inseriteli su livelli separati.

Video ed esercitazioni

Le seguenti esercitazioni (in inglese) illustrano alcune tecniche per la creazione di interpolazioni di movimento.

- Video: interpolare la posizione di un oggetto. [Creating motion tweens](#) (durata: 2:04, Adobe TV)
- Video: [Creating motion tweens: Part 1](#) (durata: 10:53, Adobe TV)
- Video: [Creating motion tweens: Part 2](#) (durata: 5:55, Adobe TV)
- Video: interpolare la posizione e la proprietà alfa (trasparenza), modificare il tracciato di movimento, salvare un'interpolazione come preimpostazione di movimento. [Create Animation in Flash CS5](#) (Creare animazioni in Flash CS5, lunghezza: 5:34, Adobe TV)
- Video: interpolare la posizione, alfa, rotazione 3D, filtri, panoramica dell'Editor movimento, aggiungere andamenti, copiare e incollare proprietà di interpolazione, modificare il tracciato di movimento, modificare le estensioni di interpolazione nella linea temporale, salvare e applicare le preimpostazioni di movimento. [Flash Downunder: Motion Tweening](#) (durata: 29:57, Adobe TV)
- Video: [Layers TV: Episode 71: Animated text](#) (durata: 20:19, Adobe TV)
- Video: quando usare le interpolazioni di movimento e le interpolazioni classiche. [Flash Motion Tweening](#) (durata: 10:13, Layers Magazine)
- Esercitazione: interpolazione alfa (trasparenza). [How to Create a Motion Tween in Adobe Flash](#) (eHow.com)
- Esercitazione: creare un'interpolazione, modificare il tracciato di movimento. [Timeline animation in Flash](#) (Layersmagazine.com)
- Video: [Understanding Timeline icons in an object-based tween](#) (durata = 5:08, Peachpit.com)

Animare la posizione con un'interpolazione

Per far muovere o scivolare un oggetto sullo stage:

1. Selezionate sullo stage un'istanza di simbolo o un campo di testo da interpolare. L'oggetto può risiedere in uno dei seguenti tipi di livelli: Normale, Guida, Maschera o Mascherato.

Se la selezione contiene altri oggetti oppure contiene più oggetti di un livello, Flash offre la possibilità di convertirla in un simbolo di clip filmato.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Inserisci > Interpolazione movimento.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl (Macintosh) mentre fate clic sulla selezione o sul fotogramma corrente, quindi scegliete Crea interpolazione movimento dal menu di scelta rapida.

Se viene visualizzata la finestra di dialogo "Converti selezione in simbolo per interpolazione", fate clic su OK per convertire la selezione in un simbolo di clip filmato.

Se l'oggetto interpolato era il solo elemento sul livello, Flash Pro converte il livello che contiene l'oggetto in un livello di interpolazione. Se sono presenti altri oggetti sul livello, Flash Pro inserisce altri livelli per mantenere inalterato l'ordine di impilamento. L'oggetto interpolato viene collocato su un livello distinto.

Se l'oggetto originale risiede solo nel primo fotogramma della linea temporale, la lunghezza dell'estensione di interpolazione corrisponde alla durata di un secondo. Se l'oggetto originale è presente in più fotogrammi contigui, l'estensione di interpolazione contiene il numero di fotogrammi occupati dall'oggetto originale.

3. Trascinate un'estremità dell'estensione di interpolazione nella linea temporale per accorciare o allungare l'estensione fino a raggiungere il numero di fotogrammi desiderato. Gli eventuali fotogrammi chiave di proprietà presenti si spostano in proporzione con la fine dell'estensione. Per spostare la fine dell'estensione di interpolazione senza spostare i fotogrammi chiave esistenti, trascinatela tenendo premuto il tasto Maiusc.
4. Per aggiungere movimento all'interpolazione, collocate l'indicatore di riproduzione in un fotogramma dentro l'estensione di interpolazione, quindi trascinate l'oggetto in una nuova posizione.

Sullo stage viene visualizzato un tracciato del movimento che mostra lo spostamento dell'oggetto dalla posizione nel primo fotogramma dell'estensione di interpolazione alla nuova posizione. Dato che avete definito in modo esplicito le proprietà X e Y dell'oggetto, per X e Y vengono aggiunti fotogrammi chiave di proprietà nel fotogramma che contiene l'indicatore di riproduzione. I fotogrammi chiave di proprietà sono rappresentati da piccoli rombi nell'estensione di interpolazione.

 Per impostazione predefinita, nella linea temporale sono visualizzati i fotogrammi chiave di proprietà di tutti i tipi di proprietà. Potete scegliere i tipi di fotogramma chiave di proprietà da visualizzare facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic e premendo il tasto Comando (Macintosh) sull'estensione di interpolazione e scegliendo *Visualizza fotogrammi chiave > tipo di proprietà*.

5. Per specificare un'altra posizione per l'oggetto, collocate l'indicatore di riproduzione in un altro fotogramma dell'estensione di interpolazione, quindi trascinate l'oggetto sullo stage in una nuova posizione.

Il tracciato del movimento viene regolato per includere tutte le posizioni specificate.

6. Per interpolare la rotazione 3D o la posizione, utilizzate lo strumento Rotazione 3D o Traslazione 3D. Verificate che l'indicatore di riproduzione sia posizionato nel fotogramma in cui volete aggiungere il fotogramma chiave della proprietà 3D.

Nota: per creare più interpolazioni contemporaneamente, collocate gli oggetti interpolabili su più livelli, quindi selezionateli tutti e scegliete *Inserisci > Interpolazione movimento*. Allo stesso modo, potete anche applicare le preimpostazioni di movimento a più oggetti.

Interpolare altre proprietà con la finestra di ispezione Proprietà

Il comando Crea interpolazione movimento permette di animare la maggior parte delle proprietà di un'istanza di simbolo o di un campo di testo, ad esempio la rotazione, la scala, la trasparenza o la tinta (solo per i simboli e il testo TLF). Ad esempio, potete modificare la proprietà alfa (trasparenza) di un'istanza di simbolo per farla scomparire gradualmente sullo schermo (dissolvenza). Per un elenco delle proprietà che potete animare mediante le interpolazioni di movimento, vedete [Oggetti e proprietà interpolabili](#).

1. Selezionate sullo stage un'istanza di simbolo o un campo di testo.

Se la selezione contiene altri oggetti oppure contiene più oggetti di un livello, Flash offre la possibilità di convertirla in un simbolo di clip filmato.

2. Selezionate *Inserisci > Interpolazione movimento*.

Se viene visualizzata la finestra di dialogo "Converti selezione in simbolo per interpolazione", fate clic su OK per convertire la selezione in un simbolo di clip filmato.

Quando applicate un'interpolazione a un oggetto presente in un solo fotogramma chiave, l'indicatore di riproduzione si sposta all'ultimo fotogramma della nuova interpolazione. Negli altri casi, l'indicatore di riproduzione non si sposta.

3. Inserite l'indicatore di riproduzione nel fotogramma dell'estensione di interpolazione in cui desiderate specificare un valore di proprietà.

Potete posizionare l'indicatore di riproduzione in qualsiasi fotogramma dell'estensione di interpolazione. L'interpolazione inizia con i valori delle proprietà presenti nel primo fotogramma dell'estensione di interpolazione, che è sempre un fotogramma chiave di proprietà.

4. Con l'oggetto selezionato sullo stage, impostate un valore per una proprietà non di posizione, ad esempio alfa (trasparenza), rotazione o inclinazione. Impostate il valore nella finestra di ispezione Proprietà o mediante uno strumento del pannello Strumenti.

Il fotogramma corrente dell'estensione diventa un fotogramma chiave di proprietà.

 Potete visualizzare tipi differenti di fotogrammi chiave di proprietà nelle estensioni di interpolazione. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic premendo Ctrl (Macintosh) su un'estensione di interpolazione, quindi scegliete *Visualizza fotogrammi chiave > tipo di proprietà dal menu di scelta rapida*.

5. Fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale per visualizzare un'anteprima dell'interpolazione sullo stage.
6. Per aggiungere altri fotogrammi chiave di proprietà, spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma desiderato all'interno dell'estensione e impostate un valore per la proprietà mediante la finestra di ispezione Proprietà.

Nota: potete anche interpolare le proprietà lungo un'intera interpolazione utilizzando l'Editor movimento. Per maggiori informazioni, vedete la sezione [Modifica delle curve di proprietà con l'Editor movimento](#).

Aggiungere un'interpolazione a un livello di interpolazione esistente

Potete aggiungere altre interpolazioni a un livello di interpolazione esistente. In questo modo potete usare meno livelli quando create contenuto Flash animato.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Aggiungete un fotogramma chiave vuoto al livello (Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto), aggiungete elementi al fotogramma chiave, quindi interpolateli.
 - Create un'interpolazione su un livello separato, quindi trascinate l'estensione sul livello desiderato.

- Trascinate un fotogramma statico da un altro livello sul livello di interpolazione, quindi applicate un'interpolazione a un oggetto nel fotogramma statico.
- Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per duplicare un'estensione esistente dallo stesso livello o da un livello diverso.
- Copiate e incollate un'estensione di interpolazione dallo stesso livello o da un livello diverso.

Nota: potete copiare l'oggetto target di un'interpolazione di movimento negli Appunti in corrispondenza di qualsiasi fotogramma dell'estensione di interpolazione.

Modificare il tracciato del movimento di un'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)

Potete modificare o sostituire il tracciato di movimento di una [interpolazione di movimento](#) nei modi seguenti:

- Modificando la posizione dell'oggetto in un qualsiasi fotogramma dell'estensione di interpolazione.
- Spostando l'intero tracciato del movimento in una diversa posizione sullo stage.
- Modificando la forma o le dimensioni del tracciato mediante lo strumento Selezione, Sottoselezione o Trasformazione libera.
- Modificando la forma o le dimensioni del tracciato con il pannello Trasformazione o la finestra di ispezione Proprietà.
- Utilizzando i comandi del menu **Elabora > Trasforma**.
- Applicando un tratto personalizzato quale tracciato del movimento.
- Utilizzando l'Editor movimento.

Potete utilizzare l'opzione **Mostra sempre tracciati di movimento** per visualizzare contemporaneamente sullo stage i tracciati del movimento di tutti i livelli. Questa visualizzazione è utile quando si progettano animazioni multiple su diversi tracciati di movimento che si intersecano tra loro. Quando è selezionato un tracciato di movimento o un'estensione di interpolazione, potete scegliere questa opzione dal menu delle opzioni della finestra di ispezione Proprietà.

Modificare la forma del tracciato del movimento mediante lo strumento Selezione o Sottoselezione

Grazie agli strumenti Selezione e Sottoselezione, potete dare una nuova forma al tracciato del movimento. Grazie allo strumento Selezione, potete dare nuova forma ai segmenti trascinandoli. I fotogrammi chiave di proprietà nell'interpolazione vengono visualizzati sul tracciato sotto forma di punti di controllo. Grazie allo strumento Sottoselezione, potete visualizzare i punti di controllo e le maniglie delle curve di Bézier presenti sul tracciato e corrispondenti alla posizione di ogni fotogramma chiave di proprietà. Potete usare le maniglie per dare nuova forma al tracciato attorno ai punti che delimitano i fotogrammi chiave di proprietà.

Se create un tracciato di movimento non lineare, ad esempio un cerchio, potete, se lo desiderate, fare in modo che l'oggetto interpolato venga ruotato durante il movimento lungo il tracciato. Per mantenere un orientamento costante rispetto al tracciato, nella finestra di ispezione Proprietà selezionate l'opzione **Orienta sul tracciato**.



Un oggetto interpolato non orientato verso il tracciato di movimento (a sinistra) e orientato verso il tracciato di movimento (a destra).

1. Fate clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
2. Fate clic sull'istanza di destinazione dell'interpolazione in modo da rendere visibile il tracciato del movimento sullo stage.
3. Con lo strumento Selezione, trascinate un qualunque segmento del tracciato di movimento per ridimensionarlo. Non fate clic per selezionare prima il segmento.
4. Per evidenziare i punti di controllo di Bezier di un fotogramma chiave di proprietà presente sul tracciato, fate clic sullo strumento Sottoselezione e quindi sul tracciato.

I punti del fotogramma chiave di proprietà vengono visualizzati sotto forma di punti di controllo (piccoli rombi) sul tracciato del movimento.

5. Per spostare un punto di controllo, trascinatelo utilizzando lo strumento Sottoselezione.
6. Per regolare la curva del tracciato attorno a un punto di controllo, trascinate le maniglie di Bezier del punto di controllo mediante lo strumento Sottoselezione.

Se le maniglie non sono estese, potete estenderle tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) mentre trascinate il punto di controllo.

7. Per eliminare un punto di ancoraggio, fate clic su di esso con lo strumento Elimina punto di ancoraggio. La maggior parte dei punti di ancoraggio generati con lo strumento Selezione sono punti curva. Per convertire un punto di ancoraggio, fate clic su di esso con lo strumento Converti punto di ancoraggio. L'ancoraggio diventa un punto d'angolo.
8. Potete anche estrarre nuove maniglie di Bezier da un punto e posizionarle, come si fa con un normale punto di ancoraggio.

Nota: non è possibile aggiungere punti di ancoraggio al tracciato con lo strumento Aggiungi punto di ancoraggio.

Contenuto della comunità consigliato da Adobe:

- Video: [Custom motion paths in Flash](#) (3:51, SchoolofFlash.com. Interpolazioni di movimento, modifica di un tracciato di movimento, creazione di un tracciato di movimento personalizzato e applicazione di tale tracciato a un'interpolazione.)
- Video: [Flash Downunder: Motion Tweening](#) (29:57, Adobe TV. Illustra come modificare un tracciato di movimento. Andate direttamente al codice temporale 05:00 del video.)
- Esercitazione: [Timeline animation in Flash](#) (Layersmagazine.com. Creazione di un'interpolazione, modifica del tracciato di movimento.)
- Video: [Altering the curve of a motion path](#) (durata = 3:45, Peachpit.com)

Modificare la posizione dell'oggetto interpolato

Il modo più semplice per modificare un tracciato del movimento è spostare l'istanza target dell'interpolazione sullo stage in un qualsiasi fotogramma dell'estensione di interpolazione. Se il fotogramma corrente non contiene già un fotogramma chiave di proprietà, Flash Pro ne aggiunge uno.

1. Collocate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma dove desiderate spostare l'istanza target.
2. Con lo strumento Selezione, trascinate l'istanza target in una nuova posizione sullo stage.

Il tracciato del movimento viene aggiornato per includere la nuova posizione. Tutti gli altri fotogrammi chiave di proprietà nel tracciato del movimento restano nelle loro posizioni originarie.

Modificare la posizione di un tracciato del movimento sullo stage

Potete trascinare l'intero tracciato del movimento sullo stage oppure impostare la sua posizione nella finestra di ispezione Proprietà.

1. Fate clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
2. Selezionate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate l'estensione di interpolazione nella linea temporale, quindi fate clic sul tracciato del movimento sullo stage.
 - Selezionate l'oggetto interpolato sullo stage, quindi fate clic sul tracciato del movimento.
 - Trascinate una cornice intermittente attorno al tracciato di movimento e all'istanza target per selezionare entrambi.
 - (Solo CS5.5) Selezionate più tracciati di movimento tenendo premuto il tasto Maiusc e contemporaneamente facendo clic sul tracciato del movimento di ogni interpolazione che desiderate modificare. Potete anche trascinare un perimetro di selezione intorno a tutti i tracciati di movimento.
3. Spostate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Spostate il tracciato del movimento nella posizione desiderata sullo stage.
 - Impostate i valori X e Y del tracciato nella finestra di ispezione Proprietà. I valori X e Y si riferiscono all'angolo superiore sinistro del riquadro di delimitazione del tracciato del movimento.
 - Utilizzate i tasti freccia per spostare il tracciato del movimento.

Nota: per spostare l'istanza target di interpolazione e il tracciato del movimento specificando una posizione per il tracciato del movimento, selezionate sia l'istanza che il tracciato, quindi specificate i valori X e Y della posizione nella finestra di ispezione Proprietà. Per spostare un oggetto interpolato privo di un tracciato di movimento, selezionatelo e immettete i valori X e Y nella finestra di ispezione Proprietà.

Modificare un tracciato del movimento mediante lo strumento Trasformazione libera

1. Fate clic sullo strumento Trasformazione libera nel pannello Strumenti.
2. Mediante lo strumento Trasformazione libera, fate clic sul tracciato del movimento. Non fate clic sull'istanza target dell'interpolazione.
3. Mediante lo strumento Trasformazione libera potete ridimensionare, inclinare o ruotare il tracciato.

Nota: potete inoltre effettuare trasformazioni libere sul tracciato del movimento selezionandolo con lo strumento Sottoselezione, quindi premendo il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh). In questo modo vengono visualizzati gli stessi controlli dello strumento Trasformazione libera. Potete quindi trascinare il tracciato ed effettuare le trasformazioni desiderate mediante la contemporanea pressione del tasto corrispondente.

(Solo CS5.5) Modificare in scala più oggetti interpolati e tracciati di movimento

1. Inserite l'indicatore di riproduzione nel primo fotogramma delle interpolazioni che desiderate modificare.
2. Selezionate lo strumento Trasformazione libera nel pannello Strumenti.
3. Selezionate più oggetti interpolati e i relativi tracciati di movimento effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Tenete premuto Maiusc e contemporaneamente fate clic sugli oggetti interpolati e sui relativi tracciati di movimento.
 - Trascinate un perimetro di selezione intorno agli oggetti interpolati e ai relativi tracciati di movimento.
4. Modificate in scala la selezione trascinando gli angoli del riquadro di delimitazione che contiene gli oggetti e i tracciati di movimento selezionati.

Poiché l'indicatore di riproduzione si trova nel primo fotogramma delle interpolazioni, la modifica in scala viene applicata a tutti i fotogrammi interpolati. Non vengono creati nuovi fotogrammi chiave di proprietà.

Eliminare un tracciato del movimento da un'interpolazione

1. Selezionate il tracciato di movimento sullo stage facendo clic su di esso con lo strumento Selezione.
2. Premere il tasto Canc.

Copiare un tracciato del movimento come tratto

1. Fate clic sul tracciato di movimento sullo stage per selezionarlo.
2. Scegliete Modifica > Copia.

Potete successivamente incollare il tracciato su un altro livello sotto forma di tratto oppure sotto forma di tracciato di movimento per un'altra interpolazione di movimento.

Applicare un tratto personalizzato come tracciato del movimento

Potete applicare un tratto appartenente a un livello o a una linea temporale differente come tracciato del movimento di un'interpolazione.

1. Selezionate un tratto appartenente a un livello separato rispetto al livello di interpolazione e copiatelo negli Appunti.

Il tratto non deve essere chiuso. Potete utilizzare solo tratti non interrotti.

2. Selezionate un'estensione di interpolazione nella linea temporale.
3. Con l'estensione di interpolazione selezionata, incollate il tratto.

In Flash Pro il tratto viene applicato come nuovo tracciato di movimento per l'estensione di interpolazione selezionata. L'istanza target dell'interpolazione ora si sposterà lungo il nuovo tratto.

4. Per invertire il punto di inizio e di fine dell'interpolazione, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete il tasto Ctrl (Macintosh) mentre fate clic con il mouse sull'istanza di interpolazione e selezionate Tracciato movimento > Inverti tracciato nel menu di scelta rapida.

Utilizzare fotogrammi chiave di proprietà vaganti

Un fotogramma chiave di proprietà vagante è un fotogramma chiave non collegato a un fotogramma specifico sulla linea temporale. Flash regola la posizione di tali fotogrammi in modo che la velocità del movimento sia costante per tutta la durata di un'interpolazione.

I fotogrammi chiave di proprietà vaganti sono disponibili solo per le proprietà spaziali X, Y e Z e si rivelano particolarmente utili se avete modificato un tracciato di movimento sullo stage trascinando l'oggetto interpolato in diverse posizioni in fotogrammi diversi. Quando modificate i tracciati di movimento in questo modo spesso vengono creati dei segmenti di tracciato nei quali il movimento è più veloce o più lento rispetto agli altri segmenti. Ciò accade perché il numero di fotogrammi nel segmento è superiore o inferiore agli altri segmenti.

L'uso dei fotogrammi chiave di proprietà vaganti aiuta a rendere la velocità di un'animazione costante per tutta la durata di un'interpolazione. Quando i fotogrammi chiave di proprietà sono impostati come vaganti, Flash regola la posizione dei fotogrammi chiave di proprietà nella sequenza di interpolazione in modo che l'oggetto interpolato copra la stessa distanza in ogni fotogramma dell'interpolazione. Successivamente, potete applicare degli andamenti per regolare il movimento in modo che l'accelerazione all'inizio e alla fine dell'interpolazione abbia un aspetto realistico.

Quando incollate un tracciato personalizzato su un'interpolazione, per impostazione predefinita Flash imposta i fotogrammi chiave di proprietà come vaganti.

Per abilitare i fotogrammi chiave di proprietà vaganti per un'intera interpolazione:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sull'estensione di interpolazione nella linea temporale e selezionate Tracciato movimento > Converti fotogrammi chiave in vaganti nel menu di scelta rapida.

Per impostare come vagante un singolo fotogramma chiave di proprietà di un'interpolazione:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà nel pannello Editor movimento e selezionate Vagante nel menu di scelta rapida. Per maggiori informazioni sull'Editor movimento, vedete [Modifica delle curve di proprietà con l'Editor movimento](#).

Quando i fotogrammi chiave di proprietà sono impostati come vaganti, vengono visualizzati sotto forma di punti arrotondati anziché di quadrati nell'Editor movimento.

Nota: se abilitate i fotogrammi chiave vaganti per un'estensione di interpolazione e successivamente li disabilitate, i fotogrammi chiave conservano le posizioni nell'estensione che sono state generate dalla loro abilitazione come vaganti.



Un tracciato di movimento con i fotogrammi chiave vaganti disattivati. Notate la distribuzione non uniforme dei fotogrammi, che provoca una velocità non uniforme del movimento.



Lo stesso tracciato di movimento con i fotogrammi chiave vaganti attivati, che provoca una distribuzione uniforme dei fotogrammi lungo il tracciato e una velocità di movimento uniforme.

Modificare estensioni di interpolazione di animazione nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Prima di creare l'animazione in Flash Pro, è spesso consigliabile impostare le estensioni di interpolazione nella linea temporale. Stabilite innanzitutto l'ordinamento iniziale degli oggetti nei livelli e nei fotogrammi, quindi completate le interpolazioni cambiando i valori delle proprietà interpolate nella finestra di ispezione Proprietà o nell'Editor movimento.

Per selezionare estensioni di interpolazione e fotogrammi nella linea temporale, effettuate una delle seguenti operazioni. Verificate che la selezione basata sull'estensione sia attivata in Preferenze generali (Modifica > Preferenze).

- Per selezionare un'intera estensione di interpolazione, fate clic sull'estensione.
- Per selezionare più estensioni di interpolazione, incluse le estensioni non contigue, premete Maiusc e fate clic su ogni estensione.
- Per selezionare un singolo fotogramma all'interno di un'estensione di interpolazione, fate clic sul fotogramma all'interno dell'estensione tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh).
- Per selezionare più fotogrammi continui all'interno di un'estensione, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh) mentre trascinate il puntatore del mouse all'interno dell'estensione.
- Per selezionare fotogrammi all'interno di più estensioni di interpolazione su diversi livelli, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh) mentre trascinate la selezione attraverso i diversi livelli.
- Per selezionare un singolo fotogramma chiave di proprietà in un'estensione di manipolazione, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh) e fate clic sul fotogramma chiave di proprietà. Potete trascinarlo in una nuova posizione.

Su Flashthusiast.com è disponibile un [elenco completo di modificatori di tasti](#) per utilizzare le estensioni di interpolazione nella linea temporale.

Spostare, duplicare o eliminare le estensioni di interpolazione

- Per spostare un'estensione in una nuova posizione all'interno dello stesso livello, trascinate l'estensione.

Nota: il blocco dei livelli impedisce le modifiche sullo stage, ma non sulla linea temporale. Se si sposta un'estensione sopra un'altra, i

fotogrammi sovrapposti della seconda estensione vanno a sostituire i primi.

- Per spostare un'estensione di interpolazione in un livello differente, trascinate l'estensione nel livello desiderato oppure copiate e incollate l'estensione nel nuovo livello.

Potete trascinare un'estensione di interpolazione in un livello normale esistente, in un livello di interpolazione oppure guida, maschera o mascherato. Se il nuovo livello è di tipo normale ed è vuoto, esso diventerà un livello di interpolazione.

- Per duplicare un'estensione, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinate l'estensione in una nuova posizione sulla linea temporale, oppure copiate e incollate l'estensione.
- Per eliminare un'estensione, selezionate l'estensione e scegliete Rimuovi fotogrammi o Cancella fotogrammi nel menu di scelta rapida dell'estensione.

Modificare estensioni di interpolazione adiacenti

- Per spostare la linea di interruzione tra due estensioni di interpolazione contigue, trascinate la linea di interruzione.

Ogni interpolazione viene ricalcolata.

- Per separare i fotogrammi iniziale e finale adiacenti di due estensioni di interpolazione contigue, premete Alt (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinate il fotogramma iniziale della seconda estensione.

In questo modo farete spazio per nuovi fotogrammi da inserire tra le due estensioni.

- Per separare un'estensione di interpolazione in due estensioni distinte, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre fate clic su un singolo fotogramma dell'estensione, quindi scegliete Dividi movimento nel menu di scelta rapida dell'estensione.

Entrambe le estensioni di interpolazione avranno la stessa istanza target.

Nota: non potete dividere il movimento se selezionate più di un fotogramma. Se all'interpolazione che è stata divisa era applicato un andamento, le due interpolazioni più piccole potrebbero non avere lo stesso movimento dell'originale.

- Per unire due estensioni di interpolazione contigue, selezionate entrambe le estensioni, quindi scegliete Unisci movimenti nel menu di scelta rapida.

Modificare la lunghezza di un'interpolazione

- Per modificare la lunghezza di un'animazione, trascinate il bordo destro o sinistro dell'estensione di interpolazione.

Se trascinate il bordo di un'estensione nei fotogrammi di un'altra estensione, i fotogrammi della prima estensione vanno a sostituire i secondi.

- Per estendere la presenza di un oggetto interpolato sullo stage oltre un'estremità dell'interpolazione, tenete premuto Maiusc mentre trascinate uno dei due fotogrammi terminali dell'estensione di interpolazione. In questo modo, Flash Pro aggiunge dei fotogrammi alla fine dell'estensione senza interpolarli.

Potete selezionare un fotogramma anche dopo la sequenza di interpolazione nello stesso livello e premere F6. Flash Pro estende l'estensione di interpolazione e aggiunge al fotogramma selezionato un fotogramma chiave di proprietà per tutte le proprietà. Se premete F5, Flash Pro aggiunge dei fotogrammi, ma non un fotogramma chiave di proprietà al fotogramma selezionato.

Nota: per aggiungere fotogrammi statici alla fine di un'estensione immediatamente seguita da un'altra estensione, spostate in primo luogo l'estensione che segue per fare spazio ai nuovi fotogrammi.

Aggiungere o rimuovere fotogrammi all'interno di un'estensione di interpolazione

- Per rimuovere fotogrammi da un'estensione, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre trascinate il puntatore del mouse sui fotogrammi per selezionarli, quindi scegliete Rimuovi fotogrammi nel menu di scelta rapida.
- Per tagliare fotogrammi da un'estensione, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre trascinate il puntatore del mouse sui fotogrammi per selezionarli, quindi scegliete Taglia fotogrammi nel menu di scelta rapida.
- Per incollare fotogrammi in un'estensione esistente, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre trascinate il puntatore del mouse sui fotogrammi da sostituire per selezionarli e scegliete Incolla fotogrammi nel menu di scelta rapida.

Se incollate un'intera estensione su un'estensione esistente, quest'ultima viene completamente sostituita.

Sostituire o rimuovere l'istanza target di un'interpolazione

Per sostituire l'istanza target di un'estensione di interpolazione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'estensione e trascinate il nuovo simbolo dal pannello Libreria allo stage.
- Selezionate il nuovo simbolo nel pannello Libreria e l'istanza target dell'interpolazione sullo stage, quindi scegliete **Elabora > Simbolo > Scambia simbolo**.
- Selezionate l'estensione e incollate un'istanza di simbolo o testo dagli Appunti.

Per rimuovere l'istanza target di un'estensione di interpolazione senza rimuovere l'interpolazione, selezionate l'estensione, quindi premete il tasto Canc.

Visualizzare e modificare i fotogrammi chiave di proprietà di un'estensione di interpolazione

- Per visualizzare le diverse proprietà dei fotogrammi che contengono fotogrammi chiave di proprietà di un'estensione di interpolazione, selezionate l'estensione, quindi scegliete Visualizza fotogrammi chiave nel menu di scelta rapida e selezionate il tipo di proprietà nel sottomenu.
- Per rimuovere un fotogramma chiave di proprietà da un'estensione, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e fate clic sul fotogramma chiave di proprietà per selezionarlo, quindi fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà e scegliete Cancella fotogramma chiave per il tipo di proprietà per cui desiderate eliminare il fotogramma chiave.
- Per aggiungere fotogrammi chiave per un tipo di proprietà specifico a un'estensione, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e fate clic per selezionare uno o più fotogrammi nell'estensione. Fate quindi clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) e scegliete Inserisci fotogramma chiave > *tipo di proprietà* dal menu di scelta rapida dell'estensione. Flash Pro aggiunge dei fotogrammi chiave di proprietà ai fotogrammi selezionati. Potete inoltre impostare una proprietà dell'istanza target in un fotogramma selezionato per aggiungere un fotogramma chiave di proprietà.
- Per aggiungere un fotogramma chiave di proprietà per tutti i tipi di proprietà di un'estensione, spostate l'indicatore di riproduzione sul fotogramma in cui desiderate aggiungere il fotogramma chiave e scegliete Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure premete F6.
- Per invertire la direzione di movimento di un'interpolazione, selezionate Tracciato movimento > Inverti tracciato dal menu di scelta rapida dell'estensione.
- Per modificare un'estensione di interpolazione in fotogrammi statici, selezionate l'estensione e scegliete Rimuovi interpolazione nel menu di scelta rapida.
- Per convertire un'estensione di interpolazione in un'animazione fotogramma per fotogramma, selezionate l'estensione e scegliete Converti in animazione fotogramma per fotogramma nel menu di scelta rapida.
- Per spostare un fotogramma chiave di proprietà a un fotogramma diverso della sequenza di fotogrammi o a una sequenza di fotogrammi diversa, fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà per selezionarlo e successivamente trascinatelo nella nuova posizione.
- Per copiare un fotogramma chiave di proprietà in un'altra posizione all'interno dell'estensione di interpolazione, fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà per selezionarlo, quindi trascinatelo nella nuova posizione tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh).

Aggiungere o rimuovere i fotogrammi chiave di proprietà 3D in un'interpolazione

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Aggiungete le proprietà 3D utilizzando gli strumenti 3D disponibili nel pannello Strumenti.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'estensione di interpolazione nella linea temporale e selezionate Interpolazione 3D dal menu di scelta rapida.
 - Se l'estensione di interpolazione non conteneva alcun fotogramma chiave di proprietà 3D, Flash Pro li aggiunge a ogni fotogramma chiave di proprietà esistente per la posizione X e Y e la rotazione. Se l'estensione di interpolazione conteneva già dei fotogrammi chiave di proprietà 3D, Flash Pro li rimuove.

Spostare o duplicare un'estensione di interpolazione

Potete duplicare o spostare estensioni di interpolazione e parti di esse trascinandole nel pannello della linea temporale.

- Trascinate un'estensione di interpolazione per spostarla in una posizione diversa nella linea temporale.
- Tenete premuto il tasto Alt e trascinate un'estensione di interpolazione per duplicarla in una nuova posizione nella linea temporale.

Copiare e incollare un'interpolazione di movimento

Le proprietà interpolate possono essere copiate da un'estensione di interpolazione a un'altra. Le proprietà interpolate vengono applicate al nuovo oggetto target ma la posizione di tale oggetto non viene modificata. In questo modo è possibile applicare un'interpolazione da un'area dello stage a un oggetto in un'altra area senza dovere riposizionare il nuovo oggetto target.

1. Selezionate l'estensione di interpolazione contenente le proprietà interpolate che desiderate copiare.
2. Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia movimento.
3. Selezionate l'estensione di interpolazione che deve ricevere l'interpolazione copiata.
4. Selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla movimento.

Flash applica le proprietà interpolate all'estensione di interpolazione target e regola la lunghezza dell'estensione di interpolazione in modo che corrisponda all'estensione di interpolazione copiata.

Per copiare un'interpolazione di movimento nel pannello Azioni o per utilizzarla in un altro progetto come codice ActionScript®, utilizzate il comando Copia movimento come ActionScript 3.0.

Copiare e incollare proprietà di un'interpolazione di movimento

Potete copiare le proprietà da un fotogramma selezionato a un altro fotogramma sulla stessa estensione di interpolazione o su una diversa. I valori delle proprietà vengono aggiunti solo al fotogramma selezionato quando le proprietà vengono incollate. I valori delle proprietà aggiunti per gli effetti di colore, i filtri e le proprietà 3D vengono incollati solo se all'oggetto interpolato è già applicato l'effetto di colore, il filtro o le proprietà 3D. Le proprietà relative alla posizione 2D non possono essere incollate in un'interpolazione 3D.

In queste istruzioni si presuppone che la selezione basata sull'estensione sia attivata nelle preferenze (Modifica > Preferenze).

1. Per selezionare un singolo fotogramma in un'estensione di interpolazione, fate clic sul fotogramma tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh).
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma selezionato, quindi selezionate Copia proprietà dal menu di scelta rapida.
3. Selezionate un singolo fotogramma per ricevere le proprietà copiate tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh) mentre fate clic sul fotogramma.

Il fotogramma di destinazione deve trovarsi in un'estensione di interpolazione.

4. Per incollare le proprietà copiate nel fotogramma selezionato, effettuate una delle operazioni seguenti:
 - Per incollare tutte le proprietà copiate, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) su un fotogramma dell'estensione di interpolazione target e scegliete Incolla proprietà dal menu di scelta rapida.
 - Per incollare solo alcune delle proprietà copiate, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sul fotogramma selezionato nell'estensione di interpolazione target e scegliete Incolla proprietà speciale dal menu di scelta rapida. Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionate le proprietà da incollare e fate clic su OK.

Flash Pro crea un fotogramma chiave di proprietà per ogni proprietà incollata nel fotogramma selezionato e esegue una reinterpolazione dell'interpolazione di movimento.

Convertire un'estensione di interpolazione in un'animazione fotogramma per fotogramma

Potete convertire un'estensione di interpolazione di movimento o classica in un'animazione fotogramma per fotogramma. Nell'animazione fotogramma per fotogramma, ogni fotogramma contiene dei fotogrammi chiave separati (non fotogrammi chiave di proprietà), ognuno dei quali contiene delle istanze separate del simbolo animato. L'animazione fotogramma per fotogramma non contiene valori di proprietà interpolate. Per maggiori informazioni, vedete [Animazione fotogramma per fotogramma](#).

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'estensione di interpolazione che desiderate convertire e selezionate Converti in animazione fotogramma per fotogramma del menu di scelta rapida.

(Obsoleto in Flash Professional CC) Copiare movimenti come ActionScript 3.0

Consente di copiare le proprietà che definiscono un'interpolazione di movimento nella linea temporale come ActionScript 3.0 e applicare quel movimento a un altro simbolo, nel pannello Azioni o nei file sorgente (ad esempio file di classe) per un documento che utilizza ActionScript 3.0.

Utilizzate le classi `fl.motion` per personalizzare il codice ActionScript generato da Flash Pro per il progetto specifico. Per ulteriori informazioni, vedete le classi `fl.motion` nella *Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0*.

Copia movimento come ActionScript 3.0 consente di acquisire le seguenti proprietà di un'interpolazione di movimento:

- Posizione
- Scala
- Inclinazione
- Rotazione
- Punto di trasformazione
- Colore
- Metodo di fusione
- Orientamento al tracciato
- Impostazione Memorizza in cache come bitmap
- Andamento

- Filtri
- Rotazione e posizione 3D

1. Selezionate l'estensione di interpolazione nella linea temporale o l'oggetto sullo stage che contiene l'interpolazione di movimento da copiare.

È possibile selezionare solo un'estensione di interpolazione o un oggetto interpolato da copiare come ActionScript 3.0.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia movimento come ActionScript 3.0.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sull'estensione di interpolazione o sull'istanza interpolata sullo stage e scegliete Copiare movimenti come ActionScript 3.0.

Flash Pro copia negli Appunti del sistema il codice ActionScript 3.0 che descrive l'interpolazione di movimento selezionata. Il codice descrive l'interpolazione come animazione fotogramma per fotogramma.

Per utilizzare il codice copiato, incollatelo nel pannello Azioni di un documento Flash Pro che contiene un'istanza di simbolo in cui desiderate ricevere l'interpolazione copiata. Rimuovete il commento dalla riga che chiama la funzione `addTarget()` e sostituite il testo `<instance name goes here>` presente nella riga con il nome dell'istanza del simbolo che desiderate animare.

Per denominare l'istanza del simbolo da animare con il codice ActionScript incollato, selezionate l'istanza sullo stage e specificate il nome nella finestra di ispezione Proprietà.

Potete anche assegnare un nome all'istanza di interpolazione di movimento selezionando l'estensione di interpolazione nella linea temporale e immettendo il nome dell'interpolazione di movimento nella finestra di ispezione Proprietà. Potete quindi fare riferimento all'estensione di interpolazione nel codice ActionScript 3.0.

Per ulteriori informazioni sull'animazione con ActionScript 3.0, vedete le classi `fl.motion` nella *Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti di ActionScript 3.0*.

Operazioni con le interpolazioni di movimento salvate come file XML

[Torna all'inizio](#)

Flash Pro permette di lavorare con le interpolazioni di movimento salvate in file XML. Come caratteristica nativa, Flash Pro consente di applicare i comandi seguenti a qualsiasi interpolazione di movimento:

- Copia movimento come XML
- Esporta movimento XML
- Importa movimento XML

Copia movimento come XML

Consente di copiare le proprietà di movimento applicate a qualsiasi oggetto sullo stage in un determinato fotogramma.

1. Create un'interpolazione di movimento.
2. Selezionate un fotogramma chiave nella linea temporale.
3. Selezionate Comandi > Copia movimento come XML.

Le proprietà di movimento vengono copiate negli Appunti come dati XML ed è possibile utilizzare un editor di testo qualunque per modificare il file XML.

Esporta movimento XML

Consente di esportare le proprietà di movimento applicate a qualsiasi oggetto sullo stage in un file XML che può essere salvato.

1. Create un'interpolazione di movimento.
2. Selezionate Comandi > Esporta movimento XML.
3. Individuate la posizione in cui volete salvare il file.
4. Specificate un nome da assegnare al file XML e fate clic su Salva.

L'interpolazione di movimento viene esportata in un file XML nella posizione specificata.

Importa movimento XML

Consente di importare un file XML che contiene proprietà di movimento definite.

1. Selezionate un oggetto sullo stage.
2. Selezionate Comandi > Importa movimento XML.
3. Individuate il file XML e selezionatelo. Fate clic su OK.
4. Nella finestra di dialogo Incolla speciale movimento, selezionate le proprietà che volete applicare all'oggetto selezionato.
5. Fate clic su OK.

❌ (Obsoleto a partire da Flash Professional CC) Modifica delle curve di proprietà di animazione con l'Editor movimento

I seguenti **video** e **articoli** spiegano come utilizzare l'Editor movimento:

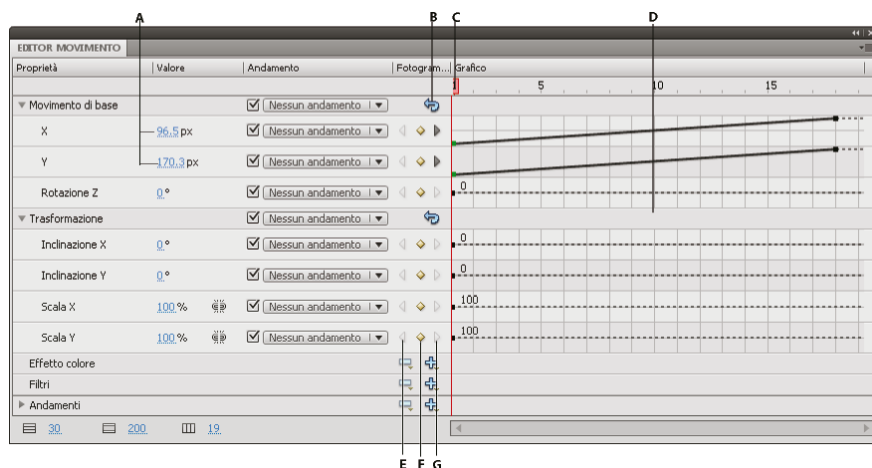
- Video: Controllare le proprietà di un'animazione. Modificare i valori x e y e i fotogrammi chiave di proprietà. Aggiungere effetti mediante i filtri. [Getting Started: Using the Motion Editor \(3:40\)](#)
- Video: Controllare i dettagli dell'interpolazione di singole proprietà. Applicare curve di andamento a singole interpolazioni di proprietà. [Using the Motion Editor \(6:08\)](#)
- Video: [Using the Motion Editor](#) (durata = 7:42, Peachpit.com)
- Articolo: [Elenco di modificatori di tasti per utilizzare interpolazioni di movimento](#) (Flashthusiast.com)

Il pannello Editor movimento consente di visualizzare e modificare tutte le proprietà di interpolazione e i relativi fotogrammi chiave di proprietà e contiene strumenti che permettono di rendere più accurate e dettagliate le interpolazioni. Nell'Editor movimento sono visualizzate le proprietà dell'interpolazione selezionata. Dopo che avete creato un'interpolazione nella linea temporale, l'Editor movimento vi consente di controllare tale interpolazione in molti modi diversi.

Nota: L'uso dell'Editor movimento è opzionale per molti tipi comuni di interpolazioni di movimento semplici. L'Editor movimento è studiato per semplificare la creazione delle interpolazioni di movimento più complesse. Non viene utilizzato con le interpolazioni classiche.

Il pannello Editor movimento consente di:

- Impostare il valore di singoli fotogrammi chiave di proprietà.
- Aggiungere o rimuovere fotogrammi chiave di proprietà per proprietà singole.
- Spostare i fotogrammi chiave di proprietà in fotogrammi diversi all'interno dell'interpolazione.
- Copiare e incollare una curva di proprietà da una proprietà a un'altra.
- Invertire i fotogrammi chiave per singole proprietà.
- Ripristinare singole proprietà o categorie di proprietà.
- Controllare accuratamente la forma delle curve di interpolazione della maggior parte delle proprietà singole mediante i controlli di Bezier. Le proprietà X, Y e Z non dispongono di controlli di Bezier.
- Aggiungere o rimuovere filtri o effetti colore e regolarne le impostazioni.
- Modificare il tracciato del movimento di un'interpolazione.
- Aggiungere diversi andamenti preimpostati alle singole proprietà e categorie di proprietà.
- Creare curve di andamento personalizzate.
- Aggiungere un andamento personalizzato alle singole proprietà interpolate e ai gruppi di proprietà.
- Abilitare la modalità "vagante" per le proprietà X, Y e Z di fotogrammi chiave di proprietà singoli. La modalità "vagante" consente lo spostamento di un fotogramma chiave di proprietà in fotogrammi diversi o tra singoli fotogrammi per creare un movimento fluido.
- (Solo CS5.5) Potete riprodurre, riavvolgere, andare avanti e indietro e ripetere ciclicamente le animazioni utilizzando i pulsanti di riproduzione disponibili nella parte inferiore del pannello.



Editor movimento.

A. Valori di proprietà **B.** Pulsante Ripristina valori **C.** Indicatore di riproduzione **D.** Area della curva di proprietà **E.** Pulsante Fotogramma chiave precedente **F.** Pulsante Aggiungi o Rimuovi fotogramma chiave **G.** Pulsante Fotogramma chiave successivo

Quando selezionate un'estensione di interpolazione nella linea temporale, un oggetto interpolato o un tracciato del movimento nello stage, nell'Editor movimento vengono visualizzate le curve di proprietà dell'interpolazione. L'Editor movimento visualizza le curve di proprietà in una griglia che rappresenta i fotogrammi della linea temporale in cui avviene l'interpolazione selezionata. L'indicatore di riproduzione viene visualizzato sia nella linea temporale sia nell'Editor movimento, sempre nel fotogramma con lo stesso numero.

Nell'Editor movimento i valori delle proprietà interpolate sono rappresentati tramite un grafico bidimensionale per ogni proprietà. Ogni proprietà dispone di un grafico distinto. Ogni grafico rappresenta il tempo orizzontalmente (da sinistra a destra) e la modifica di un valore di proprietà verticalmente. Ogni fotogramma chiave di proprietà per una specifica proprietà viene visualizzato sotto forma di punto di controllo sulla curva di proprietà per tale proprietà. Se una curva di andamento viene applicata a una curva di proprietà, viene visualizzata una seconda curva come una linea tratteggiata nell'area della curva di proprietà. La curva con la linea tratteggiata mostra l'effetto dell'andamento sui valori della proprietà.

Alcune proprietà non possono essere interpolate, in quanto possono avere un solo valore per tutta la durata di un oggetto nella linea temporale. Un esempio è rappresentato dalla proprietà Qualità del filtro Smussatura con gradiente. Queste proprietà possono essere impostate nell'Editor movimento, ma non dispongono di grafici.

Per controllare in modo preciso la forma della maggior parte delle curve di proprietà nell'Editor movimento, potete aggiungere fotogrammi chiave di proprietà e manipolare la curva mediante i controlli di Bezier standard. Per le proprietà X, Y e Z potete aggiungere e rimuovere i punti di controllo sulle curve di proprietà, ma non potete utilizzare i controlli di Bézier. Quando modificate i punti di controllo di una curva di proprietà, tali modifiche vengono immediatamente visualizzate nello stage.

L'Editor movimento consente anche di applicare l'andamento a qualsiasi curva di proprietà. L'applicazione dell'andamento nell'Editor movimento consente di creare alcuni tipi di effetti di animazione complessi senza creare tracciati di movimento complessi. Le curve di andamento sono grafici che mostrano in che modo i valori di una proprietà interpolata vengono interpolati nel corso del tempo. Mediante l'applicazione di una curva di andamento a una curva di proprietà potete creare movimenti complessi con il minimo sforzo.

Alcune proprietà presentano valori minimi o massimi che devono essere rispettati, come la trasparenza Alfa (0-100%). Nei grafici relativi a queste proprietà non è possibile applicare valori che non rientrano nell'intervallo dei valori accettati.

Controllare la visualizzazione dell'Editor movimento

Nell'Editor movimento potete controllare quali curve di proprietà vengono visualizzate e le dimensioni della visualizzazione delle singole curve di proprietà. Le curve di proprietà visualizzate con dimensioni maggiori sono più facili da modificare.

- Per impostare le proprietà visualizzate nell'Editor movimento, fate clic sul triangolo accanto a una categoria di proprietà per espanderla o compprimerla.
- Per controllare quanti fotogrammi di un'interpolazione vengono visualizzati nell'Editor movimento, immettete il numero dei fotogrammi che desiderate visualizzare nel campo Fotogrammi visualizzabili nella parte inferiore dell'Editor movimento. Il numero massimo di fotogrammi è il numero totale dei fotogrammi nell'estensione di interpolazione selezionata.
- Per cambiare la visualizzazione di una curva di proprietà da estesa a compressa, fate clic sul nome della proprietà. La visualizzazione estesa offre molto più spazio per modificare la curva di proprietà. I campi Dimensioni grafico e Dimensioni grafico espanse nella parte inferiore dell'Editor movimento consentono di regolare le dimensioni delle visualizzazioni estesa e compressa.
- Per attivare o disattivare le descrizioni comandi nell'area del grafico, selezionate Mostra descrizioni comandi nel menu Opzioni del pannello.
- Per aggiungere un nuovo effetto colore o filtro a un'interpolazione, fate clic sul pulsante Aggiungi nella riga di una categoria di proprietà e scegliete la voce da aggiungere. La nuova voce viene immediatamente visualizzata nell'Editor movimento.

Modificare la forma delle curve di proprietà

L'Editor movimento consente di controllare in modo preciso la forma di ogni curva di proprietà di un'interpolazione, a eccezione di X, Y e Z. Per tutte le altre proprietà potete modificare la curva di ogni grafico con i controlli di Bézier standard. L'uso di questi controlli è simile alla modifica dei tratti con lo strumento Selezione o Penna. Per incrementare il valore della proprietà, spostate un segmento curvilineo o un punto di controllo verso l'alto, per ridurre il valore, spostatelo verso il basso.

Le operazioni eseguite direttamente sulle curve di proprietà consentono di:

- Creare curve complesse per effetti di interpolazione complessi.
- Regolare i valori di proprietà sui fotogrammi chiave di proprietà.
- Incrementare o ridurre i valori di proprietà lungo tutta la curva di proprietà.
- Aggiungere altri fotogrammi chiave di proprietà a un'interpolazione.
- Impostare i singoli fotogrammi chiave di proprietà su vaganti o non vaganti.

Nell'Editor movimento, le proprietà di movimento di base X, Y e Z sono diverse dalle altre proprietà. Queste tre proprietà sono collegate. Un fotogramma in un'estensione di interpolazione che rappresenta un fotogramma chiave di proprietà per una di queste proprietà deve essere un fotogramma chiave di proprietà per tutte e tre le proprietà. Inoltre, i punti di controllo sulle curve delle proprietà X, Y e Z non possono essere

modificati mediante i controlli di Bézier.

I punti di controllo delle curve di proprietà possono essere punti curva o punti d'angolo. Quando una curva di proprietà attraversa un punto d'angolo, forma un angolo. Quando una curva di proprietà attraversa un punto curva, forma una curva smussata. Per X, Y e Z il tipo di un punto di controllo nella curva di proprietà dipende dal tipo del corrispondente punto di controllo nel tracciato del movimento sullo stage.

In generale è preferibile modificare le proprietà X, Y e Z di un'interpolazione modificando il tracciato del movimento sullo stage e utilizzare l'Editor movimento per apportare piccole modifiche ai valori delle proprietà o per spostare i fotogrammi chiave di proprietà in fotogrammi diversi dell'estensione di interpolazione.

- Per modificare la forma di un segmento curvilineo tra due punti di controllo, trascinate il segmento. Quando trascinate un segmento curvilineo, vengono selezionati i punti di controllo alle due estremità del segmento. Se i punti di controllo selezionati sono punti curva, vengono visualizzate le relative maniglie di curve Bézier.
- Per reimpostare una curva di proprietà su un valore di proprietà non interpolato e statico, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sull'area del grafico di proprietà e scegliete Ripristina proprietà.
- Per reimpostare un'intera categoria di proprietà su valori non interpolati e statici, fate clic sul pulsante Ripristina valori per quella categoria.
- Per invertire la direzione di un'interpolazione di proprietà, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sull'area del grafico di proprietà e scegliete Inverti fotogrammi chiave.
- Per copiare una curva di proprietà da una proprietà a un'altra, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sull'area del grafico della curva e scegliete Copia curva. Per incollare la curva in un'altra proprietà, nell'area del grafico della proprietà scegliete Incolla curva. Potete anche copiare curve tra andamenti personalizzati e tra andamenti personalizzati e proprietà.

Operazioni con i fotogrammi chiave di proprietà

Potete modificare la forma di una curva di proprietà aggiungendo, rimuovendo e modificando i fotogrammi chiave di proprietà lungo i singoli grafici.

- Per aggiungere un fotogramma chiave di proprietà a una curva di proprietà, spostate l'indicatore di riproduzione sul fotogramma desiderato e fate clic sul pulsante Aggiungi o Rimuovi fotogramma chiave nell'Editor movimento.

In alternativa, potete fare clic sul grafico nel fotogramma a cui volete aggiungere il fotogramma chiave di proprietà premendo contemporaneamente Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Inoltre, potete fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sulla curva di proprietà e scegliere Aggiungi fotogramma chiave.

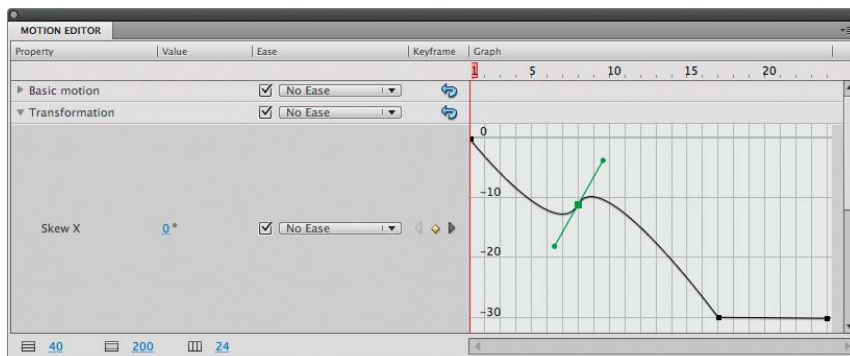
- Per rimuovere un fotogramma chiave di proprietà da una curva di proprietà, fate clic tenendo premuto Ctrl (Windows) oppure Opzione (Macintosh) sul punto di controllo del fotogramma chiave di proprietà nella curva di proprietà.

Inoltre, potete fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere Comando e fare clic (Macintosh) sul punto di controllo e scegliere Rimuovi fotogramma chiave.

- Per cambiare un punto di controllo dalla modalità punto d'angolo alla modalità punto curva e viceversa, fate clic sul punto di controllo tenendo premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh).

Quando un punto di controllo è in modalità punto curva, le sue maniglie delle curve di Bézier sono visibili e la curva di proprietà passa attraverso il punto come curva smussata. Quando un punto di controllo è un punto d'angolo, la curva di proprietà forma un angolo quando passa attraverso il punto di controllo. Le maniglie di Bézier non sono visibili per i punti d'angolo.

Per impostare il punto in modalità punto curva, potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Comando (Macintosh) sul punto di controllo e selezionare Punto curva, Attenua a destra o Attenua a sinistra. Per impostare il punto sulla modalità punto d'angolo, scegliete Punto d'angolo.



Curva di proprietà che mostra un punto curva (fotogramma 8) e un punto d'angolo (fotogramma 17).

- Per spostare un fotogramma chiave di proprietà in un fotogramma diverso, trascinatene il punto di controllo.

Non potete trascinare un fotogramma chiave di proprietà oltre i fotogrammi chiave che lo seguono o lo precedono.

- Per cambiare un fotogramma chiave di proprietà per le proprietà spaziali X, Y e Z da vagante a non vagante, e viceversa, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Comando (Macintosh) sul fotogramma chiave di proprietà nell'Editor movimento. Per maggiori informazioni sui fotogrammi chiave vaganti, vedete [Modificare il tracciato del movimento di un'interpolazione](#).
- Potete inoltre disattivare la proprietà vagante per un unico fotogramma chiave di proprietà nell'Editor movimento trascinando il fotogramma chiave vagante in un divisore di fotogramma verticale.
- Per collegare coppie di proprietà Y e X associate, fate clic sul pulsante Collega valori proprietà X e Y per una delle proprietà da collegare. Quando le proprietà sono collegate, i relativi valori sono vincolati in modo che il rapporto tra di esse venga mantenuto quando immettete un valore per una delle proprietà collegate. Alcuni esempi di proprietà X e Y associate comprendono le proprietà Scala X e Scala Y e le proprietà Sfocatura X e Sfocatura Y del filtro Ombra esterna.

Esercitazioni ed esempi

I seguenti video e articoli (in inglese) forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso dell'Editor di movimento.

- Video: [The Motion Editor in Flash CS4 \(5:08, Adobe TV\)](#)
- Video: [Getting Started: 14 Using the Motion Editor \(3:40, Adobe TV\)](#)
- Video: [Using the Motion Editor \(6:08, Adobe TV\)](#)
- Video: [Quickly Access Your Animation Properties \(4:17, Adobe TV\)](#)

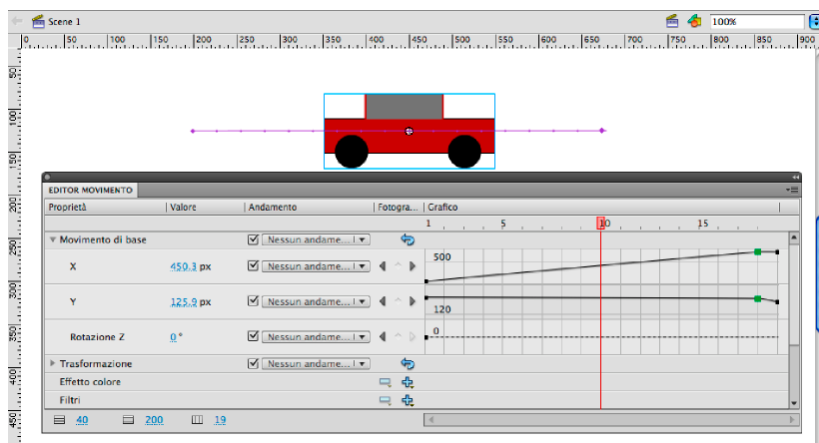
(Obsoleto a partire da Flash Professional CC) Applicazione di un andamento alle animazioni interpolate

[Torna all'inizio](#)

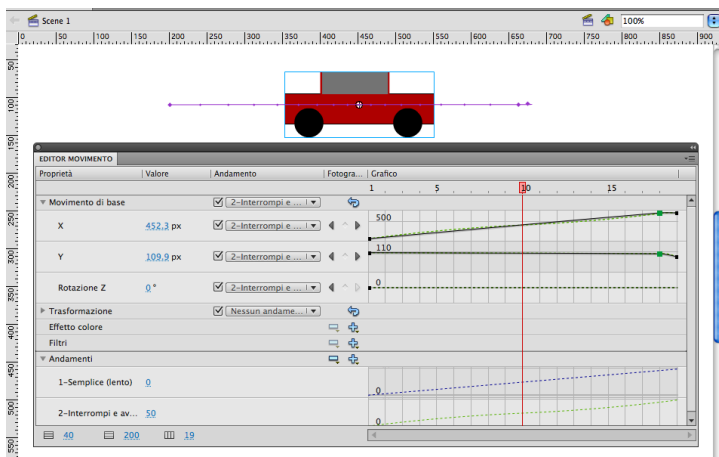
L'andamento permette di velocizzare o rallentare l'inizio o la fine di un'animazione per ottenere un movimento più realistico o produrre effetti più piacevoli all'occhio. È una tecnica che consente di modificare il modo in cui Flash calcola i valori delle proprietà fra i fotogrammi chiave di proprietà in un'interpolazione. Senza l'andamento, Flash calcola questi valori in modo che la modifica apportata al valore sia la stessa in ogni fotogramma. Grazie all'andamento potete regolare la velocità di cambiamento dei valori per ottenere un'animazione più naturale o più complessa.

L'andamento è una curva matematica applicata ai valori di proprietà di un'interpolazione. L'effetto finale dell'interpolazione è il risultato della combinazione della gamma di valori di proprietà nell'interpolazione e nella curva di andamento.

Ad esempio, se volete animare l'immagine di un'automobile che attraversa lo stage, il movimento appare più realistico se l'automobile parte da ferma, acquista lentamente velocità e rallenta gradualmente fino a fermarsi all'altra estremità dello stage. Senza l'andamento, l'automobile passerebbe immediatamente dalla posizione ferma a un movimento a tutta velocità per poi arrestarsi istantaneamente all'altra estremità dello stage. Grazie all'andamento, potete applicare un'interpolazione di movimento all'automobile e quindi fare in modo che tale interpolazione inizi e si arresti gradualmente.



Tracciato del movimento senza andamento. Note la distribuzione uniforme dei fotogrammi nel tracciato.



Lo stesso tracciato del movimento con l'andamento Interrompi e avvia (medio). Notate la concentrazione di fotogrammi verso le estremità del tracciato per conferire un effetto più realistico di accelerazione e decelerazione dell'automobile.

L'andamento può essere applicato nella finestra di ispezione Proprietà o nell'Editor movimento. Gli andamenti applicati nella finestra di ispezione Proprietà incidono su tutte le proprietà incluse in un'interpolazione. Gli andamenti applicati nell'Editor movimento possono influenzare un'unica proprietà, un gruppo di proprietà o tutte le proprietà di un'interpolazione.

Un andamento può essere semplice o complesso. Flash offre una gamma di andamenti preimpostati che possono essere applicati per ottenere effetti semplici o complessi. Nell'Editor movimento potete anche creare delle curve di andamento personalizzate.

Tra gli altri casi, l'andamento viene comunemente utilizzato dopo avere modificato un tracciato di movimento nello stage e avere abilitato i fotogrammi chiave di proprietà per rendere la velocità di movimento costante e stabile in ogni segmento del tracciato. A questo punto, potete utilizzare l'andamento per aggiungere un'accelerazione e una decelerazione più realistiche alle estremità del tracciato.

Quando applicate una curva di andamento a una curva di proprietà, viene visualizzata una sovrapposizione della curva di andamento nell'area del grafico della curva di proprietà. La sovrapposizione delle curve di proprietà e della curva di andamento nella stessa area del grafico consente di individuare più facilmente l'effetto finale dell'interpolazione che sarà riprodotto sullo stage quando provate l'animazione.

Poiché le curve di andamento nell'Editor movimento possono essere complesse, potete utilizzarle per creare dei movimenti complessi nello stage senza creare tracciati di movimento complessi. Inoltre, potete utilizzare le curve di andamento per creare interpolazioni complesse di qualsiasi altra proprietà oltre alle proprietà spaziali X, Y e Z.

Esercitazioni e articoli:

- Esercitazione: [Modifying and applying custom eases](#) (Flashthusiast.com)
- Esercitazione: [Easing between keyframes](#) (Flashthusiast.com)
- Esercitazione: [Creating and Applying a Custom Ease](#) (Kirupa.com)
- Video: [Flash Motion Easing](#) (durata = 7:40, LayersMagazine.com)
- Video: [Setting the ease property of an animation](#) (durata = 5:10, Peachpit.com)

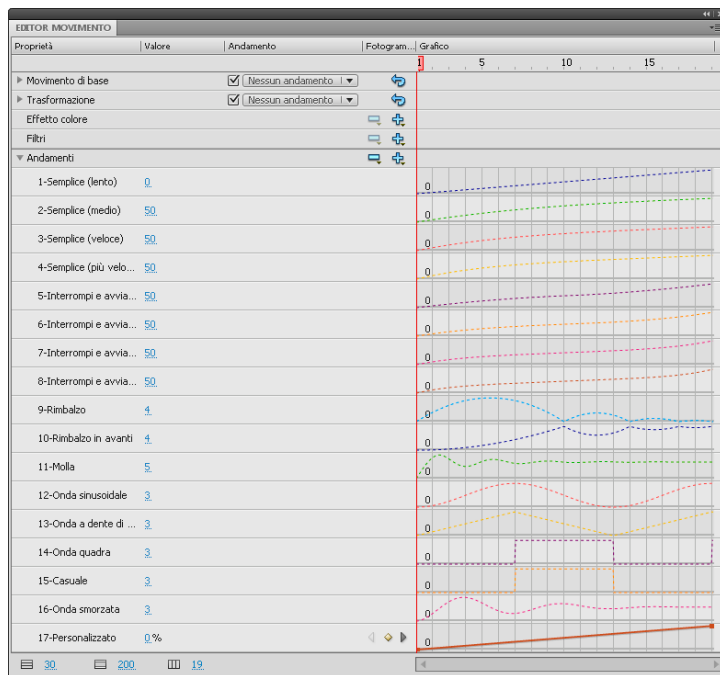
Applicare un andamento a tutte le proprietà di un'interpolazione nella finestra di ispezione Proprietà

Quando applicate l'andamento a un'interpolazione mediante la finestra di ispezione Proprietà, l'andamento influenza tutte le proprietà incluse nell'interpolazione. Nella finestra di ispezione Proprietà viene applicata la curva di andamento Semplice (lento), che è disponibile anche nell'Editor movimento.

1. Selezionate l'interpolazione nella linea temporale o il tracciato del movimento sullo stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'andamento da applicare dal menu Andamento.
3. Immettete un valore relativo all'intensità dell'andamento nel campo Andamento.

Applicare l'andamento a singole proprietà nell'Editor movimento

Potete applicare un andamento preimpostato a una singola proprietà o a una categoria di proprietà nell'Editor movimento.



Le forme delle curve di andamento incluse in Flash.

Per utilizzare gli andamenti nell'Editor movimento, aggiungete una curva di andamento all'elenco degli andamenti disponibili per l'interpolazione selezionata, quindi applicate l'andamento alle proprietà scelte. Quando applicate un andamento a una proprietà, viene visualizzata una curva con una linea tratteggiata sovrapposta all'area del grafico della proprietà. La curva con la linea tratteggiata mostra l'effetto della curva di andamento sui valori effettivi di quella proprietà dell'interpolazione.

- Per aggiungere un andamento all'elenco degli andamenti disponibili per l'interpolazione selezionata, fate clic sul pulsante Aggiungi nella sezione Andamento dell'Editor movimento, quindi selezionate l'andamento da aggiungere.
- Per aggiungere un andamento a un'unica proprietà, selezionate l'andamento dal menu Andamento selezionato relativo alla proprietà.
- Per aggiungere un andamento a tutta una categoria di proprietà, quale movimento, trasformazione, effetto colore o filtri, selezionate un tipo di andamento dal menu Andamento selezionato relativo alla categoria di proprietà.
- Per attivare o disattivare l'effetto dell'andamento per una proprietà o categoria di proprietà, fate clic sulla casella di controllo Attiva/Disattiva andamento per la proprietà o la categoria di proprietà. In questo modo potete visualizzare rapidamente l'effetto di un andamento su curve di proprietà.
- Per rimuovere un andamento dall'elenco delle interpolazioni disponibili, fate clic sul pulsante Rimuovi nella sezione Andamento dell'Editor movimento, quindi selezionate l'andamento dal menu di scelta rapida.

Modificare le curve di andamento nell'Editor movimento

Nell'Editor movimento potete modificare la forma delle curve di andamento preimpostate per creare curve di andamento personalizzate.

- Per modificare una curva di andamento preimpostata, impostate il valore dell'andamento nel campo accanto al nome dell'andamento.
Per le curve di andamento semplici, il valore è un valore percentuale che rappresenta l'intensità di applicazione della curva di andamento alla curva della proprietà. I valori positivi incrementano l'andamento alla fine della curva. I valori negativi incrementano l'andamento all'inizio della curva.
Nel caso di curve di andamento a onda, quali le onde sinusoidale e a dente di sega, il valore rappresenta il numero di semi-cicli nella curva.
Per modificare un andamento preimpostato, dovete aggiungerlo all'elenco di andamenti disponibili mediante il pulsante Aggiungi nella sezione Andamento dell'Editor movimento.
- Per modificare una curva di andamento personalizzata, aggiungete un'istanza della curva di andamento personalizzata all'elenco degli andamenti, quindi modificate la curva mediante la stessa tecnica utilizzata per modificare tutte le altre curve di Bézier in Flash. Il valore iniziale della curva di andamento deve essere sempre 0%.
Potete anche copiare e incollare la curva da un andamento personalizzato a un altro, inclusi gli andamenti personalizzati contenuti in interpolazioni di movimento separate.

Tratti, riempimenti e gradienti

[Creare o modificare un riempimento con gradiente](#)
[Regolare il colore di un tratto e di un riempimento](#)
[Modifica delle aree colorate](#)
[Trasformare i riempimenti con gradiente e bitmap](#)
[Bloccare un gradiente o una bitmap per riempire lo stage](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare o modificare un riempimento con gradiente

Un gradiente è un riempimento a più colori nel quale un colore si trasforma gradualmente in un altro colore. Flash Pro consente di applicare fino a 15 transizioni di colore in un gradiente. Con un gradiente potete ottenere sfumature di colore omogenee su uno o più oggetti. Potete salvare un gradiente come campione per semplificare l'applicazione del gradiente a più oggetti. Con Flash Pro è possibile creare due tipi di gradienti:

I *gradienti lineari* cambiano colore lungo un unico asse (orizzontale o verticale).

I *gradienti radiali* cambiano colore verso l'esterno, partendo da un punto focale centrale. Potete regolare la direzione di un gradiente, i suoi colori, la posizione del punto focale e molte altre proprietà.

fornisce un livello aggiuntivo di controllo sui gradienti lineari e radiali in Flash Player. Questi controlli sono definiti modalità di Limite e consentono di specificare il modo in cui i colori vengono applicati oltre il gradiente.

Per un esempio di gradienti, consultate la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

1. Per applicare un riempimento con gradiente a un'immagine esistente, selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Se il pannello Colore non è visualizzato, selezionate Finestra > Colore.
3. Per selezionare una modalità di visualizzazione dei colori, selezionate RGB (l'impostazione predefinita) o TSL dal menu del pannello.
4. Selezionate un tipo di gradiente dal menu Tipo:

Lineare Consente di creare un gradiente che sfuma gradualmente dal punto di partenza a quello di arrivo lungo una linea retta.

Radiale Produce un gradiente che si dissolve e trasforma verso l'esterno in un percorso circolare rispetto a un punto focale centrale.

Nota: quando selezionate un gradiente lineare o radiale, il pannello Colore include anche altre due opzioni (se la pubblicazione è per Flash Player 8 o una versione successiva). In primo luogo, sotto il menu Tipo viene attivato il menu Limite. Servirsi del menu Limite per controllare i colori applicati oltre i limiti del gradiente. In secondo luogo, viene visualizzata la barra di definizione del gradiente sotto la quale sono presenti dei puntatori che indicano i colori nel gradiente.

5. (Opzionale) Dal menu Limite, selezionate una modalità di limite da applicare al gradiente: Estendi (predefinita), Rifletti o Ripeti.
6. (Opzionale) Per creare un gradiente lineare o radiale compatibile con SVG (Scalable Vector Graphics), selezionate la casella di controllo RGB lineare. In questo modo il gradiente avrà un aspetto fluido se verrà modificato in scala in varie dimensioni dopo la prima applicazione.
7. Per modificare un colore del gradiente, selezionate uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente (il triangolo sopra il puntatore diventerà nero). Quindi, fate clic nel riquadro dell'area del colore visualizzato sopra la barra del gradiente. Trascinate il cursore Luminosità per regolare la luminosità del colore.
8. Per aggiungere un puntatore al gradiente, fate clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. Selezionate un colore per il nuovo puntatore come descritto al punto precedente.
Potete aggiungere fino a 15 puntatori colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore.
9. Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinatelo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinatelo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.
10. Per salvare il gradiente, fate clic sul triangolo nell'angolo superiore destro del pannello Colore, quindi selezionate Aggiungi campione dal menu.

Il gradiente viene aggiunto al pannello Campioni colore per il documento corrente.

11. Per trasformare il gradiente, ad esempio convertendolo da orizzontale a verticale, utilizzate lo strumento Trasformazione gradiente. Per ulteriori informazioni, vedete [Trasformazione dei riempimenti con gradiente e bitmap](#).

[Torna all'inizio](#)

Regolare il colore di un tratto e di un riempimento

Potete specificare il colore del tratto e del riempimento di oggetti grafici e forme sia mediante i controlli Colore e Colore riempimento del pannello Strumenti sia mediante i controlli Colore e Colore riempimento della finestra di ispezione Proprietà.

La sezione Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti contiene dei controlli per attivare le caselle Colore tratto e Colore riempimento, le quali a propria volta determinano se i tratti o i riempimenti di oggetti selezionati sono influenzati dalle selezioni dei colori. Inoltre, la sezione Colori comprende dei controlli per ripristinare rapidamente i colori predefiniti, per impostare su Nessuno le impostazioni del colore dei tratti e dei riempimenti e per scambiare i colori del tratto e del riempimento.

Oltre a consentire di selezionare un colore del tratto e del riempimento di un oggetto grafico o di una forma, la finestra di ispezione Proprietà fornisce i controlli per specificare lo spessore e lo stile del tratto.

Per modificare gli attributi di colorazione di oggetti già esistenti utilizzando questi controlli, dovete prima selezionare gli oggetti.

Vedete anche: Anteprima dal vivo dei colori.

Regolare i colori del tratto e del riempimento nel pannello Strumenti

I controlli Colore tratto e Colore riempimento del pannello Strumenti consentono di impostare gli attributi di colorazione per i nuovi oggetti creati con gli strumenti di disegno e colorazione. Per modificare gli attributi di colorazione di oggetti già esistenti utilizzando questi controlli, dovete prima selezionare gli oggetti.

- Fate clic sul controllo Colore tratto o Colore riempimento e selezionate un campione di colore.
- Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema nella finestra a comparsa, quindi selezionate un colore. Potete anche passare con il puntatore sopra diversi colore per visualizzarne l'anteprima sulla forma.
- Digitate il valore esadecimale di un colore nella casella di testo.
- Per ripristinare le impostazioni predefinite dei colori (bianco per il riempimento e nero per il tratto), fate clic sul pulsante Bianco e nero nel pannello Strumenti.
- Per rimuovere un tratto o un riempimento, fate clic sul pulsante Nessun colore.

Nota: il pulsante Nessun colore viene visualizzato solo quando create un nuovo ovale o rettangolo. Potete creare un nuovo oggetto senza tratto o riempimento, ma non è possibile utilizzare il pulsante Nessun colore con un oggetto esistente. In alternativa, selezionate il tratto o riempimento esistente e cancellatelo.

- Per invertire i colori tra il riempimento e il tratto, fate clic sul pulsante Scambia colori nel pannello Strumenti.

Flash Professional CC vi consente di visualizzare l'anteprima dei colori dei tratti e dei riempimenti quando li modificate in Campione colore. Per maggiori informazioni, vedete: Anteprima dal vivo dei colori.

Applicare un riempimento di colore uniforme mediante la finestra di ispezione Proprietà

1. Selezionate uno o più oggetti chiusi sullo stage.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.
3. Per selezionare un colore, fate clic sul controllo Colore riempimento ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla tavolozza.
 - Digitate il valore esadecimale di un colore nella casella di testo.

Selezionare colore, stile e spessore del tratto mediante la finestra di ispezione Proprietà

Il controllo Colore tratto della finestra di ispezione Proprietà consente di modificare il colore, lo stile e lo spessore della linea del tratto per un oggetto selezionato. Per lo stile del tratto, potete scegliere una delle opzioni esistenti in Flash Pro oppure creare uno stile personalizzato. Il controllo Colore di riempimento della finestra di ispezione Proprietà consente di selezionare un colore uniforme per il riempimento.

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage; per i simboli, fate prima doppio clic per attivare la modalità di modifica simboli.
2. Selezionate Finestra > Proprietà.
3. Per selezionare uno stile per il tratto, fate clic sul menu Stile e selezionate un'opzione. Per creare uno stile personalizzato, fate clic su Personalizza nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionate le opzioni desiderate nella finestra di dialogo Stile tratto e fate clic su OK.

Nota: la scelta di uno stile di tratto diverso da Uniforme può determinare un aumento delle dimensioni del file.

4. Per selezionare uno spessore per un tratto, utilizzate il cursore Tratto o immettete un valore nella casella di testo.

5. Per abilitare la funzione Suggestimenti per il tratto, selezionate la relativa casella di controllo. La funzione Suggestimenti per il tratto regola i punti di ancoraggio di linee e curve su pixel pieni, in modo da prevenire la comparsa di linee orizzontali o verticali sfocate.
6. Per impostare lo stile dell'estremità di un tratto, selezionate un'opzione Estremità:

Nessuno È allineata all'estremità del tratto.

Rotonda Aggiunge un'estremità arrotondata che si estende oltre l'estremità per metà della larghezza del tratto.

Quadrata Aggiunge un'estremità quadrata che si estende oltre l'estremità per metà della larghezza del tratto.

7. (Opzionale) Se state disegnando delle linee con gli strumenti Matita o Pennello e la modalità di disegno è impostata su Attenua, potete specificare il grado di smussatura di Flash Pro delle linee disegnate mediante il cursore a comparsa Attenuazione.

Per impostazione predefinita, il valore di attenuazione è impostato su 50, ma potete specificare un valore compreso tra 0 e 100. L'attenuazione applicata alla linea è direttamente proporzionale al valore numerico specificato.

Nota: se la modalità di disegno è impostata su Raddrizza o Inchiostro, il cursore Attenuazione è disabilitato.

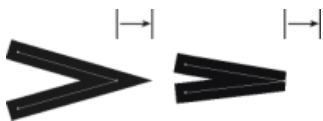
8. Per definire la modalità di congiunzione tra due segmenti del tratto, selezionate un'opzione Spigolo. Per cambiare gli angoli di un tratto aperto o chiuso, selezionate un tratto e scegliete un'opzione Spigolo diversa.



Giunzioni a spigolo, arrotondate e smussate.

9. Per evitare la smussatura di uno spigolo Troncato, immettete un limite per lo spigolo.

Le linee di lunghezza superiore a questo valore hanno un'estremità quadrata invece che appuntita. Ad esempio, un limite dello spigolo di 2 per un tratto da 3 punti indica che quando la lunghezza del punto è pari al doppio dello spessore del tratto, Flash Pro rimuove il punto di limite.



Applicazione di un limite della giunzione.

Regolare i tratti di più linee o forme

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

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

1. Selezionate lo strumento Bottiglia inchiostro nel pannello Strumenti.
2. Selezionate un colore tratto.
3. Selezionate uno stile e uno spessore del tratto dalla finestra di ispezione Proprietà.
4. Per applicare le modifiche al tratto, fate clic su un oggetto nello stage.

Copiare tratti e riempimenti

Usate lo strumento Contagocce per copiare attributi di riempimento e tratto da un oggetto e applicarli immediatamente a un altro oggetto. Lo strumento Contagocce, inoltre, consente di ottenere dei campioni dell'immagine in una bitmap da utilizzare come riempimento.

1. Per applicare gli attributi di un tratto o un'area riempita a un altro tratto o area riempita, selezionate lo strumento Contagocce e fate clic sul tratto o sull'area piena di cui desiderate applicare gli attributi.

Quando fate clic su un tratto, lo strumento si trasforma automaticamente nella Bottiglia inchiostro. Quando fate clic su un'area riempita, lo strumento si trasforma automaticamente nel Secchio di vernice con il modificatore Blocca riempimento attivato.

2. Fate clic su un altro tratto o un'altra area riempita per applicare i nuovi attributi.

Modificare le aree colorate

[Torna all'inizio](#)

Lo strumento Secchio di vernice riempie di colore le aree chiuse. Questo strumento consente di:

- Riempire le aree vuote e cambiare il colore della vernice esistente.

- Applicare colori uniformi, gradienti e riempimenti bitmap.
 - Riempire aree non completamente chiuse.
 - Fare in modo che Flash Pro chiuda gli spazi nei contorni delle forme.
1. Selezionate lo strumento Secchio di vernice nel pannello Strumenti.
 2. Selezionate un colore di riempimento e uno stile.
 3. Fate clic sul modificatore Dimensione spazio (nella parte inferiore del pannello Strumenti), quindi selezionate un'opzione:
 - Selezionate Non chiudere spazi se desiderate chiudere manualmente gli spazi prima di riempire la forma. La chiusura manuale può essere più veloce per disegni elaborati.
 - Selezionate un'opzione di chiusura affinché Flash Pro riempia automaticamente una forma che presenta degli spazi.
- Nota:** se gli spazi sono troppo grandi, può essere necessario chiuderli manualmente.
4. Fate clic sulla forma o sull'area chiusa da riempire.

Trasformare i riempimenti con gradiente e bitmap

[Torna all'inizio](#)

Potete trasformare un riempimento con gradiente o bitmap modificando le dimensioni, la direzione o il centro del riempimento.

1. Selezionate lo strumento Trasformazione gradiente  nel pannello Strumenti. Se lo strumento Trasformazione gradiente non è visibile nel pannello Strumenti, fate clic e tenete premuto il pulsante del mouse sullo strumento Trasformazione libera, quindi selezionate lo strumento Trasformazione gradiente dal menu che viene visualizzato.
2. Fate clic su un'area riempita con un riempimento con gradiente o bitmap. Viene visualizzato un riquadro di delimitazione con le maniglie di modifica. Quando il puntatore è sopra una di queste maniglie, cambia forma per indicare la funzione della maniglia.

Punto centrale L'icona di rollover della maniglia del punto centrale è una freccia a quattro direzioni.

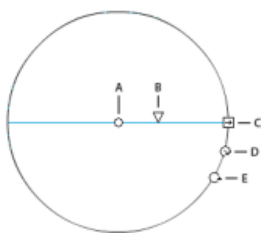
Punto focale La maniglia del punto focale viene visualizzata solo se si seleziona un gradiente radiale; l'icona di rollover della maniglia del punto focale è un triangolo capovolto.

Dimensione L'icona di rollover della maniglia delle dimensioni (icona della maniglia centrale presente sul bordo del riquadro di delimitazione) è un cerchio con una freccia al proprio interno.

Rotazione Regola la rotazione del gradiente. L'icona di rollover della maniglia di rotazione (icona della maniglia inferiore presente sul bordo del riquadro di delimitazione) è un cerchio formato da quattro frecce.

Larghezza Regola la larghezza del gradiente. L'icona di rollover della maniglia della larghezza (maniglia quadrata) è una freccia con una punta a entrambe le estremità.

Premete il tasto Maiusc per limitare la direzione di un riempimento con gradiente lineare a multipli di 45°.



Controlli Gradiente radiale

A. Punto centrale B. Larghezza C. Rotazione D. Dimensione E. Punto focale.

3. Rimodellate il gradiente o il riempimento in uno dei seguenti modi:
 - Per riposizionare il punto centrale del riempimento con gradiente o bitmap, trascinate il punto centrale.



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



- Per cambiare l'altezza del riempimento con gradiente o bitmap, trascinate la maniglia quadrata nella parte inferiore del riquadro di delimitazione.



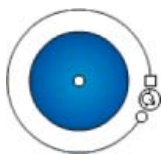
- Per ruotare il riempimento bitmap o con gradiente, trascinate la maniglia di rotazione circolare nell'angolo. Potete inoltre trascinare la maniglia inferiore sul cerchio di delimitazione di un gradiente o di un riempimento circolare.



- Per scalare un gradiente lineare o un riempimento, trascinate la maniglia quadrata al centro del riquadro di delimitazione.



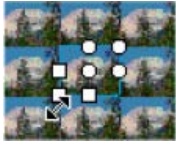
- Per cambiare il punto focale di un gradiente circolare, trascinate la maniglia circolare centrale sul cerchio di delimitazione.



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



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



Nota: per vedere tutte le maniglie quando si lavora con riempimenti grandi o riempimenti vicini al bordo dello stage, selezionate *Visualizza > Tavolo di montaggio*.

Bloccare un gradiente o una bitmap per riempire lo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete bloccare un riempimento con gradiente o bitmap per far sì che il riempimento si estenda su tutto lo stage e che gli oggetti riempiti siano maschere che rivelano il gradiente o la bitmap sottostante.

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



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

Usare un riempimento con gradiente bloccato

1. Selezionate lo strumento Pennello o Secchio di vernice, quindi selezionate un gradiente o una bitmap come riempimento.
2. Selezionate Lineare o Radiale dal menu Tipo nel pannello Colore.
3. Fate clic sul modificatore Blocca riempimento
4. Prima colorate le aree dove desiderate posizionare il centro del riempimento, quindi spostatevi in altre aree.

Usare un riempimento bitmap bloccato

1. Selezionate la bitmap da utilizzare.
 2. Selezionate Bitmap dal menu Tipo nel pannello Colore.
 3. Selezionate lo strumento Pennello o Secchio di vernice.
 4. Fate clic sul modificatore Blocca riempimento .
 5. Prima colorate le aree dove desiderate posizionare il centro del riempimento, quindi spostatevi in altre aree.
- [Divisione di gruppi e oggetti](#).
 - [Operazioni con bitmap importate](#)

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Filtri grafici

[Informazioni sui filtri](#)
[Operazioni con i filtri](#)
[Applicazione di filtri](#)

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sui filtri

Panoramica sui filtri

I filtri (effetti grafici) consentono di aggiungere effetti visivi particolari a testo, pulsanti e clip filmato. Una caratteristica esclusiva di Flash Pro consiste nella possibilità di utilizzare le interpolazioni di movimento per animare i filtri applicati.

I metodi di fusione disponibili in Flash Pro consentono di creare immagini composite. La *creazione di effetti compositi* consiste nel variare la trasparenza o l'interazione di colori fra due o più oggetti sovrapposti. I metodi di fusione, inoltre, offrono un certo controllo dell'opacità di oggetti e immagini. Potete utilizzare i metodi di fusione di Flash Pro per creare evidenziazioni o effetti ombra che consentono di vedere i dettagli di un'immagine sottostante, oppure per colorare un'immagine priva di saturazione.

Informazioni sui filtri animati

I filtri possono essere animati nella linea temporale. Gli oggetti dei singoli fotogrammi chiave uniti da un'interpolazione avranno i parametri dei filtri corrispondenti interpolati nei fotogrammi intermedi. Se un filtro non ha un filtro corrispondente (dello stesso tipo) all'estremità opposta dell'interpolazione, viene automaticamente aggiunto un filtro corrispondente per fare in modo che l'effetto si trovi alla fine della sequenza di animazione.

Per evitare un funzionamento non corretto delle interpolazioni di movimento in caso di assenza di un filtro a un'estremità dell'interpolazione, o nel caso di filtri applicati in un ordine diverso a ciascuna estremità, Flash Pro esegue i controlli seguenti:

- Se applicate un'interpolazione di movimento a un clip filmato a cui sono applicati dei filtri, quando inserite un fotogramma chiave all'estremità dell'interpolazione, il clip filmato ha automaticamente gli stessi filtri, con lo stesso ordine di impilamento, sia sul primo che sull'ultimo fotogramma dell'interpolazione.
- Se posizionate clip filmato su due fotogrammi diversi con filtri differenti e applicate un'interpolazione di movimento tra i fotogrammi, il clip filmato con il maggior numero di filtri viene elaborato per primo. Flash Pro a questo punto confronta i filtri applicati al primo clip filmato con i filtri utilizzati dal secondo filmato. Se non vengono trovati filtri corrispondenti nel secondo clip filmato, Flash Pro crea un filtro finto senza alcun parametro e del colore dei filtri esistenti.
- Se esiste un'interpolazione di movimento tra due fotogrammi chiave e si aggiunge un filtro all'oggetto in un fotogramma chiave, Flash Pro aggiunge automaticamente un filtro finto al clip filmato quando raggiunge il fotogramma chiave situato all'altra estremità dell'interpolazione.
- Se esiste un'interpolazione di movimento tra due fotogrammi chiave e si rimuove un filtro da un oggetto in un fotogramma chiave, Flash Pro rimuove automaticamente il filtro corrispondente dal clip filmato quando raggiunge il fotogramma chiave situato all'altra estremità dell'interpolazione.
- Se impostate i parametri del filtro in modo non omogeneo tra l'inizio e la fine di un'interpolazione di movimento, Flash Pro applica ai fotogrammi interpolati le impostazioni del filtro del fotogramma iniziale. Si parla di impostazioni non omogenee quando i seguenti parametri sono impostati in modo diverso all'inizio e alla fine dell'interpolazione: foratura, ombra interna, bagliore interno, tipo di bagliore con gradiente e smussatura con gradiente.

Ad esempio, se utilizzate il filtro ombra esterna per creare un'interpolazione di movimento e applicate un'ombra esterna con foratura al primo fotogramma dell'interpolazione e un'ombra interna all'ultimo fotogramma, Flash Pro corregge automaticamente l'uso scorretto del filtro nell'interpolazione di movimento. In questo caso, Flash Pro applica le impostazioni del filtro utilizzate nel primo fotogramma dell'interpolazione, vale a dire un'ombra esterna con foratura.

Informazioni sui filtri e sulle prestazioni di Flash Player

Il tipo, il numero e la qualità dei filtri applicati agli oggetti possono incidere sulle prestazioni dei file SWF durante la riproduzione. Più filtri applicate agli oggetti, maggiore è la quantità di calcoli che Adobe® Flash® Player deve elaborare per visualizzare correttamente gli effetti visivi creati. Per questa ragione, Adobe® consiglia di applicare un numero limitato di filtri ai singoli oggetti.

Tutti i filtri sono provvisti dei controlli che consentono di regolare l'intensità e la qualità di applicazione. L'uso di valori più bassi consente di ottenere prestazioni migliori sui computer più lenti. Se create un contenuto da riprodurre su un'ampia gamma di computer o se non siete certi della potenza di elaborazione a disposizione del pubblico di destinazione, impostate un livello di qualità basso per ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Informazioni sui filtri Pixel Bender

Adobe Pixel Bender™ è un linguaggio di programmazione sviluppato da Adobe che consente agli utenti di creare filtri, effetti e metodi di fusione personalizzati da utilizzare in Flash e After Effects. Pixel Bender è indipendente dall'hardware ed è progettato in modo che possa essere eseguito in modo efficace e automatico su diverse architetture GPU e CPU.

Gli sviluppatori che usano Pixel Bender possono creare i filtri scrivendo codice Pixel Bender e salvandolo in un file di testo con estensione pbj. Una volta scritto, il filtro Pixel Bender può essere utilizzato da qualsiasi documento Flash. Usate ActionScript® 3.0 per caricare il filtro e utilizzare i relativi controlli.

Per ulteriori informazioni sull'uso di Pixel Bender in ActionScript, consultate la [Guida per gli sviluppatori di ActionScript 3.0](#).

Lee Brimelow ha pubblicato vari esempi pratici di Pixel Bender nel suo blog all'indirizzo <http://theflashblog.com/?cat=44>.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano l'uso dei filtri Pixel Bender in Flash Pro:

- [Pixel Bender: Custom Filters \(9:20\)](#)
- [Flash Downunder – Pixel Bender filters \(15:07\)](#)

Operazioni con i filtri

[Torna all'inizio](#)

Funzionalità migliorata in Flash Professional CC

Ogni volta che a un oggetto viene applicato un nuovo filtro, il filtro viene aggiunto all'elenco dei filtri di quell'oggetto nella finestra di ispezione Proprietà. Potete aggiungere più filtri a un oggetto così come rimuovere i filtri applicati in precedenza. Potete applicare i filtri solo a testo, pulsanti, clip filmato, componenti e oggetti clip compilati.

Potete creare una libreria di impostazioni filtro che consente di applicare con facilità lo stesso filtro o la stessa serie di filtri a un oggetto. Flash Pro memorizza le preimpostazioni dei filtri creati nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà nel menu Filtri > Preimpostazioni.

Con Flash Professional CS6 e versioni precedenti, l'applicazione dei filtri era limitata ai simboli di clip filmato e di pulsanti. Con Flash Professional CC è ora possibile applicarli anche ai clip compilati e ai componenti dei clip filmato. In questo modo potete aggiungere vari effetti direttamente ai componenti, con uno o due clic del mouse, migliorando sensibilmente il look delle vostre applicazioni. Con Flash Pro CS6, per aggiungere filtri e altri effetti ai componenti era necessario "avvolgerli" in un simbolo di clip filmato. Ovvero:

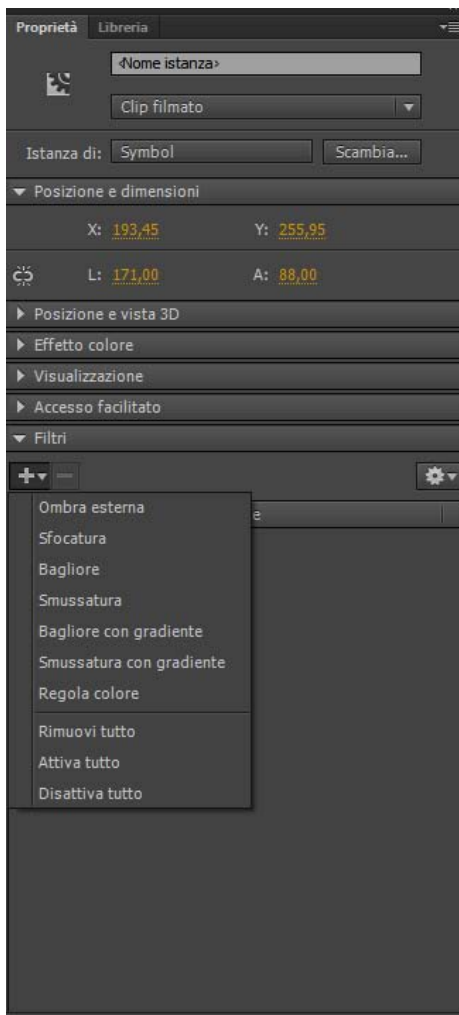
1. Create o aggiungete un componente sullo stage.
2. Fate clic sul componente con il pulsante destro del mouse e selezionate Converti in simbolo.

Con Flash Professional CS6 (e versioni precedenti) era possibile aggiungere filtri e vari altri tipi di effetti solo dopo aver racchiuso il componente all'interno di un simbolo. Tuttavia, si trattava più che altro di un ripiego e non di una procedura ottimale consigliata.

Ora, con Flash Professional CC, è possibile aggiungere vari filtri ai componenti utilizzando direttamente le opzioni Filtri, Effetti colore e Impostazioni visualizzazione disponibili nel pannello Proprietà. Per comprendere meglio questo importante miglioramento, consideriamo l'esempio seguente:

Aggiunta di un filtro smussatura a un componente Button

1. Create o aggiungete un pulsante sullo stage dal pannello Componenti, quindi selezionate il pulsante.
2. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante di elenco a discesa  nella sezione Filtri e selezionate il filtro Smussato. Vengono visualizzate le proprietà e i valori del filtro Smussato.
3. Modificate o impostate i valori richiesti per le proprietà desiderate. Ad esempio, Sfocatura X, Sfocatura Y, Intensità, Ombra, ecc. Noterete che gli effetti vengono riprodotti istantaneamente al pulsante selezionato.



Il menu Aggiungi filtro nella finestra di ispezione Proprietà

Applicare o rimuovere un filtro

1. Selezionate un oggetto testo, pulsante o clip filmato a cui applicare un filtro o dal quale rimuovere un filtro.
2. Nella sezione Filtri del pannello Proprietà, effettuate una delle operazioni seguenti:
 - Per aggiungere un filtro, fate clic sul pulsante  e selezionate un filtro. Provate le varie impostazioni fino a che non ottenete l'aspetto desiderato.
 - Per rimuovere un filtro, selezionate il filtro da rimuovere nell'elenco dei filtri applicati e fate clic sul pulsante Rimuovi filtro . Potete eliminare e cambiare il nome di tutti i valori preimpostati.

Copiare e incollare un filtro

1. Selezionate l'oggetto da cui copiare un filtro, quindi selezionate il pannello Filtri.
2. Selezionate un filtro da copiare e fate clic sul pulsante . Nell'elenco a discesa, fate clic su Copia filtro selezionato. Per copiare tutti i filtri, scegliete Copia tutti i filtri.
3. Selezionate l'oggetto a cui desiderate applicare il filtro, quindi fate clic sul pulsante. Nell'elenco a discesa, fate clic su Incolla filtri.

Applicare un filtro preimpostato a un oggetto

1. Selezionate l'oggetto a cui desiderate applicare un filtro preimpostato, quindi selezionate la scheda Filtro.
2. Fate clic sul pulsante  per aprire l'elenco a discesa.
3. Nell'elenco delle preimpostazioni disponibili in fondo all'elenco a discesa, selezionate il filtro preimpostato che desiderate applicare.

Nota: quando applicate una preimpostazione filtro a un oggetto, Flash Pro sostituisce gli eventuali filtri già applicati all'oggetto selezionato con i filtri usati nella preimpostazione.

Attivare o disattivare un filtro applicato a un oggetto

- Per impostazione predefinita, tutti i filtri risultano abilitati. Fate clic sull'icona  accanto al nome del filtro per disabilitare il filtro nell'elenco Filtri. Fate clic sul pulsante X accanto al nome del filtro per abilitarlo.

Nota: per attivare o disattivare lo stato degli altri filtri dell'elenco, fate clic tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) o il tasto **Opzione** (Macintosh) sull'icona di attivazione.  Se fate clic sull'icona di disattivazione tenendo premuto il tasto **Alt**, il filtro selezionato viene attivato mentre tutti gli altri filtri dell'elenco vengono disattivati.

Attivare o disattivare tutti i filtri applicati a un oggetto

- Fare clic sul pulsante  e selezionare Attiva tutto o Disattiva tutto dal menu a discesa.

Nota: per attivare o disattivare tutti i filtri dell'elenco, fate clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** sull'icona di attivazione o sull'icona di disattivazione dell'elenco Filtri.

Creare librerie di filtri preimpostati

Potete salvare le impostazioni filtro sotto forma di librerie di filtri preimpostati che possono essere facilmente applicati a clip filmato e oggetti di testo. Questi filtri preimpostati possono essere anche condivisi con altri utenti, semplicemente fornendo loro il file di configurazione del filtro. Il file di configurazione del filtro è un file XML che viene salvato nella cartella Configuration di Flash Pro nel percorso seguente:

- Windows 7 e 8: C:\Utenti\nomeutente\AppData\Local\Adobe\Flash CC\lingua\Configuration
- **(solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Windows XP: C:\Documents and Settings\nomeutente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS6\lingua\Configuration\Filters\filtername.xml
- **(solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Windows Vista: C:\Utenti\nomeutente\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS6\lingua\Configuration\Filters\filtername.xml
- Macintosh: Macintosh HD/Utenti/nome utente/Library/Supporto applicazioni/Adobe/Flash CC /lingua/Configuration/Filters/filtername.xml

Creare una libreria di filtri con impostazioni predefinite

1. Applicate il filtro o i filtri a qualsiasi oggetto selezionato.
2. Fate clic sul pulsante  per aggiungere un nuovo filtro.
3. Selezionate il filtro e fate clic sul pulsante , quindi scegliete Salva come preimpostazione.
4. Immettete un nome nella finestra di dialogo Salva preimpostazione come e fate clic su OK.

Rinominare un filtro preimpostato

1. Fate clic sul pulsante  e aggiungete un nuovo filtro.
2. Selezionate il filtro e fate clic sul pulsante . Fate clic su Modifica preimpostazioni.
3. Fate doppio clic sul nome della preimpostazione da modificare.
4. Immettete un nuovo nome per la preimpostazione e fate clic su OK.

Eliminare un filtro preimpostato

1. Fate clic sul pulsante  e aggiungete un nuovo filtro.
2. Selezionate il filtro e fate clic sul pulsante .
3. Fate clic su Modifica preimpostazioni.
4. Nella finestra di dialogo Modifica preimpostazioni, selezionate la preimpostazione da rimuovere e fate clic su Elimina.

Applicazione di filtri

[Torna all'inizio](#)

Applicare un'ombra esterna

Il filtro Ombra esterna simula l'effetto di un'ombra proiettata da un oggetto su una superficie.

Text ...

Testo con filtro Ombra esterna

Per un esempio di ombra esterna con un'interpolazione classica, consultate la pagina degli esempi di Flash all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Scaricate e decomprimate il file zip Samples e accedete alla directory Graphics\AnimatedDropShadow.

1. Selezionate l'oggetto a cui applicare l'ombra esterna.
2. Nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante  e selezionate Ombra esterna.
3. Modificate le impostazioni del filtro:
 - Per impostare la larghezza e l'altezza dell'ombra esterna, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Per impostare la luminosità dell'ombra, impostate il valore Intensità. I valori più alti corrispondono a una minore luminosità dell'ombra e viceversa.
 - Selezionate il livello di qualità dell'ombra esterna. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.
 - Per impostare un'angolatura per l'ombra, immettete un valore.
 - Per impostare la distanza dell'ombra dall'oggetto, impostate il valore Distanza.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo l'ombra esterna sull'immagine sottoposta a foratura.
 - Per applicare l'ombra entro i contorni dell'oggetto, selezionate Ombra interna.
 - Per nascondere l'oggetto e visualizzare solo la sua ombra, selezionate Nascondi oggetto. L'opzione Nascondi oggetto consente di creare più facilmente un'ombra dall'aspetto realistico.
 - Per aprire il selettore Colore e impostare il colore dell'ombra, fate clic sul controllo Colore.

Creare un'ombra esterna inclinata



Inclinazione del filtro Ombra esterna per ottenere un'ombra dall'aspetto più realistico

1. Selezionate l'oggetto con l'ombra da inclinare.
2. Duplicate (selezionando Modifica > Duplica) l'oggetto di origine.
3. Selezionate l'oggetto duplicato e inclinatelo mediante lo strumento Trasformazione libera (Elabora > Trasforma > Ruota e inclina).
4. Applicate il filtro Ombra esterna all'oggetto testo o clip filmato duplicato. (Risulterà già applicato se l'oggetto duplicato presenta già un'ombra esterna.)
5. Nel pannello Filtri, selezionate Nascondi oggetto per nascondere l'oggetto duplicato mantenendone visibile l'ombra.
6. Selezionate Elabora > Disponi > Sposta dietro per posizionare l'oggetto duplicato e la relativa ombra dietro l'oggetto originale che è stato duplicato.
7. Regolate le impostazioni del filtro Ombra esterna e l'angolatura dell'ombra esterna inclinata finché non ottenete l'aspetto desiderato.

Applicare una sfocatura

Il filtro Sfocatura sfuma i bordi e i dettagli degli oggetti. L'applicazione della sfocatura a un oggetto può far sì che questo appaia come se fosse posizionato dietro ad altri oggetti, oppure farlo sembrare in movimento.

Text ...

Testo con filtro Sfocatura

1. Selezionate un oggetto a cui applicare una sfocatura, quindi selezionate Filtri.
2. Fate clic sul pulsante  e selezionate Sfocatura.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Per impostare la larghezza e l'altezza della sfocatura, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Selezionate il livello di qualità della sfocatura. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicare un bagliore

Il filtro Bagliore consente di applicare un colore attorno ai bordi di un oggetto.



Testo con filtro Bagliore

1. Selezionate un oggetto a cui applicare un bagliore, quindi selezionate Filtri.
2. Fate clic sul pulsante  e selezionate Bagliore.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Per impostare la larghezza e l'altezza del bagliore, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Per aprire il selettore Colore e impostare il colore del bagliore, fate clic sul controllo Colore.
 - Per impostare la nitidezza del bagliore, impostate il valore Intensità.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo il bagliore sull'immagine sottoposta a foratura.



Uso del filtro Bagliore con l'opzione Foratura

- Per applicare il bagliore entro i contorni dell'oggetto, selezionate Bagliore interno.
- Selezionate il livello di Qualità del bagliore. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicare una smussatura

La smussatura applica una sorta di evidenziazione all'oggetto che fa sì che questo appaia ricurvo, o arrotondato, verso l'alto, sulla superficie di sfondo.



Testo con smussatura

1. Selezionate un oggetto a cui applicare una smussatura, quindi selezionate Filtri.
2. Fate clic sul pulsante  e selezionate Smussatura.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Per impostare il tipo di smussatura, selezionatene uno dal menu Tipo.
 - Per impostare la larghezza e l'altezza della smussatura, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Selezionate un colore per l'evidenziazione e l'ombra della smussatura dalla tavolozza a comparsa dei colori.
 - Per impostare l'opacità della smussatura senza che ne venga modificata la larghezza, impostate il valore Intensità.
 - Per cambiare l'angolatura dell'ombra proiettata dal bordo smussato, impostate il valore Angolo.
 - Per definire la larghezza della smussatura, immettete un valore per Distanza.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo la smussatura sull'immagine sottoposta a foratura.

Applicare un bagliore con gradiente

Il filtro Bagliore con gradiente produce un effetto di alone/bagliore a cui viene applicato un colore a gradiente. Il bagliore con gradiente richiede la selezione di un colore all'inizio del gradiente con un valore Alfa pari a 0. La posizione di questo colore non può essere modificata, il colore sì.



Testo con bagliore con gradiente

1. Selezionate un oggetto a cui applicare un bagliore con gradiente.

2. Nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante  e selezionate Bagliore con gradiente.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Dal menu a comparsa Tipo, selezionate il tipo di bagliore che desiderate applicare all'oggetto.
 - Per impostare la larghezza e l'altezza del bagliore, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Per impostare l'opacità del bagliore senza che ne venga modificata la larghezza, impostate il valore Intensità.
 - Per cambiare l'angolatura proiettata dal bagliore, impostate il valore Angolo.
 - Per impostare la distanza dell'ombra dall'oggetto, impostate il valore Distanza.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo il bagliore con gradiente sull'immagine sottoposta a foratura.
 - Specificate il colore a gradiente per il bagliore. Un gradiente contiene due o più colori che si dissolvono o si fondono uno nell'altro. Il colore che viene selezionato per l'inizio del gradiente è il colore *alfa*.
 - Per modificare un colore del gradiente, selezionate uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente, quindi fate doppio clic sull'area del colore desiderato visualizzata sotto la barra del gradiente nel Selettore colore. Lo scorrimento di questi puntatori regola il livello e la posizione del colore nel gradiente.
 - Per aggiungere un puntatore al gradiente, fate clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. Potete aggiungere fino a 15 puntatori di colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore. Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinatelo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinatelo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.
 - Selezionate il livello di qualità del bagliore con gradiente. Una qualità alta si avvicina a una sfocatura gaussiana. Una qualità bassa permette di ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Applicare una smussatura con gradiente

L'applicazione di una smussatura con gradiente fa sì che l'oggetto appaia in rilievo rispetto allo sfondo, con un colore a gradiente sulla superficie della smussatura. La smussatura con gradiente richiede la selezione di un colore al centro del gradiente con un valore Alfa pari a 0.

1. Selezionate un oggetto a cui applicare una smussatura con gradiente.
2. Nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante  e selezionate Smussatura con gradiente.
3. Modificate le impostazioni del filtro nella scheda Filtro:
 - Dal menu a comparsa Tipo, selezionate il tipo di smussatura che desiderate applicare all'oggetto.
 - Per impostare la larghezza e l'altezza della smussatura, impostate i valori Sfocatura X e Y.
 - Per specificare l'entità della smussatura senza modificarne la larghezza, immettete un valore in Intensità.
 - Per impostare l'angolatura della sorgente luminosa, immettete un valore in Angolo.
 - Selezionate Foratura per nascondere l'oggetto di origine e visualizzare solo la smussatura con gradiente sull'immagine sottoposta a foratura.
 - Specificate il colore a gradiente per la smussatura. Un gradiente contiene due o più colori che si dissolvono o si fondono uno nell'altro. Il puntatore centrale controlla il colore alfa del gradiente. Potete modificare il colore del puntatore alfa, ma non spostare il colore nel gradiente.

Per modificare un colore del gradiente, selezionate uno dei puntatori sotto la barra di definizione del gradiente, quindi fate doppio clic sull'area del colore desiderato visualizzata sotto la barra del gradiente nel Selettore colore. Per regolare il livello e la posizione del colore nel gradiente, fate scorrere questi puntatori.

Per aggiungere un puntatore al gradiente, fate clic sulla barra di definizione del gradiente o sotto di essa. Potete aggiungere fino a 15 puntatori di colore, che consentono di creare un gradiente con un massimo di 15 transizioni di colore. Per riposizionare un puntatore sul gradiente, trascinatelo lungo la barra di definizione del gradiente. Per rimuovere un puntatore, trascinatelo verso il basso, fuori della barra di definizione del gradiente.

Applicare il filtro Regola colore

Il filtro Regola colore consente di controllare con precisione gli attributi di colore dell'oggetto selezionato, ad esempio contrasto, luminosità, saturazione e tonalità.

1. Selezionate un oggetto per cui modificare il colore.
2. Nella sezione Filtri della finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante  e selezionate Regola colore.
3. Immettete i valori per gli attributi di colore. Di seguito sono riportati gli attributi e i valori corrispondenti:

Contrasto Regola le evidenziazioni, le ombre e i mezzitoni di un'immagine.

Luminosità Regola la luminosità di un'immagine.

Saturazione Regola l'intensità di un colore.

Tonalità Regola la tonalità di un colore.

4. Per riportare tutte le regolazioni del colore sul valore 0 e ripristinare lo stato originario dell'oggetto, fate clic sul pulsante Ripristina filtro.

- [Uso degli shader Pixel Bender](#)
- [Modificare il colore e la trasparenza di un'istanza](#)

 | post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Creare un foglio sprite

Creazione di fogli sprite

Un foglio sprite è un file di immagine bitmap che contiene diversi elementi grafici più piccoli disposti a griglia. Grazie al fatto che più elementi grafici sono compilati in un unico file, Flash Professional e altre applicazioni possono utilizzare le immagini caricando soltanto un file singolo. Questa efficienza di caricamento può risultare molto utile in quelle situazioni (ad esempio lo sviluppo di videogiochi) nelle quali le prestazioni rivestono un'importanza fondamentale.



Un foglio sprite contenente gli sprite di un'animazione fotogramma per fotogramma.

Potete creare un foglio sprite da una selezione di più clip filmato, simboli di pulsanti, simboli grafici o bitmap. Gli elementi possono essere selezionati nel pannello Libreria oppure sullo stage, ma non in entrambe le aree. Ogni bitmap e ogni fotogramma dei simboli selezionati apparirà come immagine separata nel foglio sprite. Se esportate dallo stage, eventuali trasformazioni (ridimensionamento, inclinazione, ecc.) applicate all'istanza di simbolo vengono mantenute nell'immagine di output.

Per creare un foglio sprite:

1. Selezionate uno o più simboli nella libreria oppure una o più istanze di simboli sullo stage. La selezione può anche includere delle bitmap.
2. Fate clic sulla selezione con il pulsante destro e scegliete **Genera foglio Sprite**.
3. Nella finestra di dialogo **Genera foglio Sprite**, selezionate le opzioni desiderate, quindi fate clic su **Esporta**.

Sono disponibili le opzioni di esportazione seguenti:

Dimensioni immagini Le dimensioni totali in pixel del foglio sprite. L'impostazione predefinita è **Dimensione automatica**, in base alla quale il foglio viene dimensionato in modo da includere tutti gli sprite che aggiungete.

Formato immagine Il formato di file del foglio sprite esportato. I formati PNG 8 bit e PNG 32 bit supportano entrambi l'uso di uno sfondo trasparente (canale alfa). I formati PNG 24 bit e JPG invece non supportano gli sfondi trasparenti. In generale, la differenza visiva tra PNG 8 bit e PNG 32 bit è lieve. I file PNG a 32 bit risultano 4 volte più grandi dei file PNG a 8 bit.

Riempimento bordi Riempimento intorno ai margini del foglio sprite, in pixel.

Riempimento forma Riempimento tra le immagini del foglio sprite, in pixel.

Algoritmo La tecnica utilizzata per comprimere le immagini nel foglio sprite. Sono disponibili 2 opzioni:

- Standard (predefinito)
- MaxRects

Formato dati Il formato interno utilizzato per i dati di immagine. Scegliete il formato più adatto al flusso di lavoro che prevedete di adottare per il foglio sprite dopo l'esportazione. Il formato predefinito è **Starling**.

Ruota Ruota gli sprite di 90 gradi. Questa opzione è disponibile solo per alcuni formati di dati.

Taglia Questa opzione permette di risparmiare spazio sul foglio sprite ritagliando i pixel inutilizzati da ciascun fotogramma di simbolo aggiunto al foglio.

Impila fotogrammi Selezionate questa opzione se volete evitare che i fotogrammi duplicati presenti tra i simboli selezionati vengano duplicati

anche nel foglio sprite risultante.

Parole chiave: {4312} foglio sprite, flash professional, cs6, starling, easeljs, creare un foglio sprite, creazione di un foglio sprite, esportare un foglio sprite

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Animazione fotogramma per fotogramma

[Creare animazioni fotogramma per fotogramma](#)
[Utilizzare la tecnica Onion skin](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare animazioni fotogramma per fotogramma

L'animazione fotogramma per fotogramma modifica il contenuto dello stage in ogni fotogramma ed è ideale per animazioni complesse in cui un'immagine cambia in ogni fotogramma anziché spostarsi semplicemente sullo stage. L'animazione fotogramma per fotogramma aumenta le dimensioni del file più rapidamente dell'animazione interpolata. Nell'animazione fotogramma per fotogramma, invece, Flash Professional memorizza i valori per ogni fotogramma completo.

Per creare un'animazione fotogramma per fotogramma, definite ciascun fotogramma come fotogramma chiave e create un'immagine diversa per ciascun fotogramma. Ciascun nuovo fotogramma chiave ha inizialmente lo stesso contenuto del precedente; ciò consente di modificare i fotogrammi dell'animazione in modo incrementale.

1. Fate clic sul nome di un livello per attivarlo e selezionate un fotogramma nel livello in cui desiderate che abbia inizio l'animazione.
2. Se il fotogramma non è già un fotogramma chiave, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.
3. Create le immagini per il primo fotogramma della sequenza. Potete usare gli strumenti di disegno, incollare immagini dagli Appunti o importare un file.
4. Per aggiungere un nuovo fotogramma chiave il cui contenuto è lo stesso del primo fotogramma chiave, fate clic sul successivo fotogramma a destra nella stessa riga e selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionate Inserisci fotogramma chiave.
5. Modificate il contenuto di questo fotogramma sullo stage per definire l'incremento successivo dell'animazione.
6. Per completare la sequenza dell'animazione fotogramma per fotogramma, ripetete i punti 4 e 5 fino a costruire il movimento desiderato.
7. Per controllare la sequenza dell'animazione, selezionate Controllo > Riproduci o fate clic sul pulsante Riproduci sul controller (Finestra > Barre degli strumenti > Controllo).

[Torna all'inizio](#)

Utilizzare la tecnica Onion skin

Normalmente, sullo stage viene visualizzato un fotogramma della sequenza di animazione per volta. Per facilitare il posizionamento e la modifica di un'animazione fotogramma per fotogramma, potete visualizzare contemporaneamente due o più fotogrammi sullo stage. Il fotogramma sotto l'indicatore di riproduzione appare nei colori originali, mentre i fotogrammi circostanti appaiono opachi; in questo modo sembra che ogni fotogramma sia disegnato su un foglio di carta trasparente e che i fogli siano impilati l'uno sull'altro. I fotogrammi che appaiono opachi non possono essere modificati.

Video ed esercitazioni

- Video: [Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid](#) (Lunghezza = 8:34, Adobe Press)

Visualizzare simultaneamente più fotogrammi di un'animazione sullo stage

❖ Fate clic sul pulsante Onion skin . Tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Inizio Onion skin e Fine Onion skin (nell'intersezione della linea temporale) nella finestra del documento sono sovrapposti come un unico fotogramma.

Controllare la visualizzazione della tecnica Onion skin

- Per visualizzare come contorni i fotogrammi inclusi nell'intervallo Onion skin, fate clic sul pulsante Contorni Onion skin .
- Per cambiare la posizione di uno dei due marcatori Onion skin, trascinatene il relativo puntatore in una nuova posizione. Normalmente i marcatori Onion skin si spostano insieme al puntatore del fotogramma corrente.
- Per attivare la modifica di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin, fate clic sul pulsante Modifica più fotogrammi . Generalmente la tecnica Onion skin consente di modificare soltanto il fotogramma corrente. Tuttavia, potete visualizzare il contenuto di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin e renderli disponibili per la modifica, indipendentemente dal fotogramma corrente.

Nota: i livelli bloccati (indicati da un'icona a forma di lucchetto) non sono visualizzati quando è attivata la tecnica Onion skin. Per evitare la presenza contemporanea di un eccessivo numero di immagini, è possibile bloccare o nascondere i livelli a cui non desiderate applicare la tecnica Onion skin.

Modificare la visualizzazione dei marcatori Onion skin

❖ Fate clic sul pulsante **Elabora marcatori Onion skin**  e selezionate un elemento:

Mostra sempre marcatori Visualizza i marcatori Onion skin nell'intestazione della linea temporale, anche se la tecnica Onion skin non è attivata.

Ancora Onion skin Blocca i marcatori Onion skin nella posizione corrente nell'intestazione della linea temporale. Normalmente l'intervallo Onion skin è relativo al puntatore del fotogramma corrente e ai marcatori Onion skin. Ancorando i marcatori Onion skin, se ne impedisce lo spostamento insieme al puntatore del fotogramma corrente.

Onion 2 Visualizza due fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Onion 5 Visualizza cinque fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Onion skin su tutto Visualizza tutti i fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Fotogrammi e fotogrammi chiave

[Inserire fotogrammi nella linea temporale](#)

[Selezionare fotogrammi nella linea temporale](#)

[Etichettare fotogrammi nella linea temporale](#)

[Abilitare la selezione di fotogrammi basata sull'estensione](#)

[Copiare o incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi](#)

[Eliminare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi](#)

[Spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi](#)

[Modificare la lunghezza di una sequenza di fotogrammi statici](#)

[Convertire un fotogramma chiave in fotogramma semplice](#)

[Visualizzare l'anteprima del contenuto di un fotogramma nella linea temporale](#)

Come le pellicole fotografiche, anche i documenti Adobe® Flash® Professional suddividono gli intervalli di tempo in fotogrammi. Nella linea temporale questi fotogrammi consentono di organizzare e controllare il contenuto del documento. I fotogrammi devono essere collocati nella linea temporale nell'ordine in cui desiderate che gli oggetti in essi contenuti vengano visualizzati nel contenuto finito.

Un fotogramma chiave è un fotogramma in corrispondenza del quale compare una nuova istanza di simbolo nella linea temporale. Può anche essere un fotogramma che include codice ActionScript® programmato per controllare un aspetto del documento. Potete aggiungere un fotogramma chiave vuoto alla linea temporale come segnaposto per simboli che aggiungerete in seguito oppure lasciare esplicitamente vuoto il fotogramma.

Per fotogramma chiave di proprietà si intende un fotogramma in cui viene definita una variazione delle proprietà di un oggetto nel corso di un'animazione. In Flash Professional è possibile interpolare, ovvero riempire automaticamente, i valori delle proprietà tra i fotogrammi chiave di proprietà, in modo da produrre animazioni fluide. I fotogrammi chiave semplificano la creazione delle animazioni perché consentono di produrre un'animazione senza dover disegnare ogni singolo fotogramma. Una serie di fotogrammi contenenti animazione interpolata è detta interpolazione movimento.

Per fotogramma interpolato si intende qualsiasi fotogramma che fa parte di un'interpolazione movimento.

Per fotogramma statico si intende qualsiasi fotogramma che non fa parte di un'interpolazione movimento.

Potete disporre i fotogrammi chiave e i fotogrammi chiave di proprietà nella linea temporale per controllare la sequenza degli eventi all'interno del documento e la relativa animazione.

Video ed esercitazioni

- Video: [Editing frames on the Timeline](#) (Lunghezza = 9:27, Peachpit.com)

Inserire fotogrammi nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

- Per inserire un nuovo fotogramma, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma (F5).
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave (F6) oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare il fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave vuoto dal menu di scelta rapida.

Selezionare fotogrammi nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional offre due metodi per selezionare i fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata su fotogrammi (predefinita) si selezionano singoli fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata sull'estensione, facendo clic su uno qualsiasi dei fotogrammi di una sequenza, si seleziona l'intera sequenza, da un fotogramma chiave al successivo. Potete specificare la selezione basata sull'estensione nelle preferenze di Flash Professional.

- Fate clic sul fotogramma per selezionarlo. Se l'opzione Selezione basata sull'estensione è attiva, fate clic sul fotogramma tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).
- Per selezionare più fotogrammi adiacenti, trascinate il cursore sui fotogrammi oppure fate clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per selezionare più fotogrammi non adiacenti, fate clic sui fotogrammi aggiuntivi tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

- Per selezionare tutti i fotogrammi nella linea temporale, selezionate Modifica > Linea temporale > Seleziona tutti i fotogrammi.
- Per selezionare un'intera sequenza di fotogrammi, fate doppio clic su un fotogramma compreso tra due fotogrammi chiave. Se l'opzione Selezione basata sull'estensione è attiva, fate clic su un fotogramma qualunque della sequenza.
- Per selezionare un intervallo di fotogrammi (interpolazione di movimento o cinematica inversa), fate clic su di esso una volta se la selezione basata su estensione è attivata nelle Preferenze. Se la selezione basata su estensione è disattivata, fate doppio clic sull'estensione. Per selezionare più estensioni, fate clic su ciascuna di esse tenendo premuto il tasto Maiusc.

Etichettare fotogrammi nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Potete etichettare i fotogrammi della linea temporale per organizzarli più facilmente. Se a un fotogramma è assegnata un'etichetta, potete anche utilizzarla per fare riferimento a tale fotogramma in ActionScript. In tal modo, se riorganizzate la linea temporale e spostate l'etichetta su un numero di fotogramma differente, il codice ActionScript farà ancora riferimento all'etichetta e non dovrà essere aggiornato.

Le etichette possono essere applicate solo ai fotogrammi chiave. È buona norma creare un livello separato nella linea temporale per contenere tutte le etichette di fotogramma.

Per aggiungere un'etichetta a un fotogramma:

1. Selezionate il fotogramma da etichettare nella linea temporale.
2. Con il fotogramma selezionato, immettete il nome dell'etichetta nella sezione Etichetta della finestra di ispezione Proprietà. Premete Invio.

Video ed esercitazioni

- Video: [Using frame labels](#) (Lunghezza = 8:29, Peachpit.com)

Abilitare la selezione di fotogrammi basata sull'estensione

[Torna all'inizio](#)

La selezione di fotogrammi basata sull'estensione permette di selezionare mediante un singolo clic un intervallo di fotogrammi compresi tra due fotogrammi chiavi.

1. Selezionate Modifica > Preferenze.
2. Selezionate la categoria Generali.
3. Nella sezione Linea temporale, selezionate Selezione basata sull'estensione.
4. Fate clic su OK.

Copiare o incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il fotogramma o la sequenza e selezionate Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Selezionate il fotogramma o la sequenza da sostituire e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.
 - Fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) su un fotogramma chiave e trascinatelo nella posizione in cui desiderate incollarlo.

Eliminare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate il fotogramma o la sequenza e selezionate Modifica > Linea temporale > Rimuovi fotogramma, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma o la sequenza e selezionate Rimuovi fotogramma dal menu di scelta rapida.

I fotogrammi circostanti rimangono invariati.

Spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

❖ Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, trascinate il fotogramma chiave o la sequenza nella posizione desiderata.

Modificare la lunghezza di una sequenza di fotogrammi statici

[Torna all'inizio](#)

❖ Trascinate a sinistra o a destra il primo o l'ultimo fotogramma dell'estensione tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

Per cambiare la lunghezza di una sequenza di animazione fotogramma per fotogramma, vedete Creare animazioni fotogramma per fotogramma.

Convertire un fotogramma chiave in fotogramma semplice

❖ Selezionate il fotogramma chiave e selezionate Modifica > Linea temporale > Cancella fotogramma chiave, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave e selezionate Cancella fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.

Il contenuto dello stage relativo al fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo vengono sostituiti con il contenuto dello stage relativo al fotogramma precedente a quello cancellato.

Visualizzare l'anteprima del contenuto di un fotogramma nella linea temporale

In ciascun fotogramma chiave della linea temporale potete visualizzare un'anteprima in miniatura degli elementi inclusi nel fotogramma.

❖ Scegliete Anteprima nel menu del pannello Linea temporale, visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Fondamenti delle animazioni](#)

[Interpolazioni di movimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Interpolazione di forme

Informazioni sulle interpolazioni di movimento

Creare un'interpolazione di forma

Controllare le modifiche della forma con i suggerimenti forma

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sulle interpolazioni di movimento

Nell'interpolazione di forma si disegna dapprima una forma vettoriale in un fotogramma specifico della linea temporale, quindi si cambia tale forma o se ne disegna un'altra in un secondo fotogramma specifico. Flash Professional provvede quindi a interpolare le forme dei fotogrammi intermedi, creando così l'animazione della prima forma che, con un effetto di morphing, si trasforma nella seconda forma.

Le interpolazioni di forma sono più efficaci con le forme semplici. Evitate le forme che includono ritagli o forme negative. Fate delle prove con le forme che volete utilizzare per determinarne i risultati. Potete utilizzare i suggerimenti forma per individuare Flash Professional quali punti della forma iniziale devono corrispondere a specifici punti sulla forma finale.

Inoltre, potete interpolare la posizione e il colore delle forme all'interno di un'interpolazione di forma.

per applicare l'interpolazione di forma a gruppi, istanze o immagini bitmap, dovete prima dividere questi elementi. Vedete [Dividere un'istanza di simbolo](#).

Per applicare l'interpolazione di forma al testo, dovete dividere due volte il testo per convertirlo in oggetti. Vedete [Dividere un'istanza di simbolo](#).

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare interpolazioni di forma. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Creating animations using shape tweens \(5:36\)](#)
- Video: [Creating shape tweens \(3:47\)](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare un'interpolazione di forma

La procedura seguente mostra come creare un'interpolazione di forma dal fotogramma 1 al fotogramma 30 della linea temporale. Tuttavia, potete creare delle interpolazioni in qualsiasi porzione della linea temporale.

1. Nel fotogramma 1, disegnate un quadrato con lo strumento Rettangolo.
2. Selezionate il fotogramma 30 sullo stesso livello e aggiungete un fotogramma chiave vuoto scegliendo Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto o premendo F7.
3. Sullo stage, disegnate un cerchio con lo strumento Ovale nel fotogramma 30.

A questo punto, dovrete avere un fotogramma chiave con un quadrato nel fotogramma 1 e un fotogramma chiave con un cerchio nel fotogramma 30.

4. Nella linea temporale, selezionate uno dei fotogrammi compresi tra i due fotogrammi chiave sul livello che contiene le due forme.
5. Selezionate Inserisci > Interpolazione forma.

Flash interpola le forme presenti in tutti i fotogrammi compresi tra i due fotogrammi chiave.

6. Per visualizzare un'anteprima dell'interpolazione, fate scorrere l'indicatore di riproduzione lungo i fotogrammi della linea temporale oppure premete il tasto Invio.
7. Per applicare l'interpolazione di movimento oltre a quella di forma, muovete la forma nel fotogramma 30 in una posizione sullo stage diversa da quella in cui si trova la forma nel fotogramma 1.

Visualizzate l'anteprima dell'animazione premendo il tasto Invio.

8. Per interpolare il colore della forma, applicate alla forma nel fotogramma 1 un colore diverso da quello della forma nel fotogramma 30.
9. Per aggiungere andamenti all'interpolazione, selezionate uno dei fotogrammi compresi tra i due fotogrammi chiave e immettete un valore nel campo Andamento nella finestra di ispezione Proprietà.

Immettete un valore negativo per applicare l'andamento all'inizio dell'interpolazione. Immettete un valore positivo per applicare l'andamento alla fine dell'interpolazione.

[Torna all'inizio](#)

Controllare le modifiche della forma con i suggerimenti forma

Per controllare cambiamenti di forma più complessi o artificiosi, potete utilizzare i suggerimenti forma. I suggerimenti forma identificano punti che

dovrebbero corrispondere nelle forme iniziali e finali. Ad esempio, se interpolate il disegno di un viso quando cambia espressione, potete utilizzare un suggerimento forma per contrassegnare ogni occhio. Quindi, anziché trasformare il viso in un groviglio amorfo durante il cambiamento della forma, ogni occhio rimane riconoscibile e cambia separatamente durante l'animazione.

I suggerimenti forma contengono lettere (dalla a alla z) per identificare i punti che corrispondono nella forma iniziale e finale. Potete utilizzare un massimo di 26 suggerimenti forma.

I suggerimenti forma sono gialli in un fotogramma iniziale, verdi in un fotogramma finale e rossi quando non sono su una curva.

Per ottenere i risultati migliori quando interpolate le forme, seguite queste indicazioni:

- Nell'interpolazione complessa di forme, create forme intermedie e interporle anziché definire soltanto una forma iniziale e una finale.
- Assicuratevi che i suggerimenti forma siano logici. Ad esempio, se utilizzate tre suggerimenti forma per un triangolo, questi devono essere nello stesso ordine sia sul triangolo originale che sul triangolo finale. L'ordine non può essere abc nel primo fotogramma chiave e acb nel secondo.
- I suggerimenti forma funzionano meglio se vengono posizionati in ordine antiorario iniziando nell'angolo superiore sinistro della forma.

Usare i suggerimenti forma

1. Selezionate il primo fotogramma chiave in una sequenza con interpolazione di forma.
2. Selezionate **Elabora > Forma > Aggiungi suggerimento forma**. Il suggerimento forma iniziale appare come un cerchio rosso con la lettera a in un punto della forma.
3. Spostate il suggerimento forma nel punto che desiderate contrassegnare.
4. Selezionate l'ultimo fotogramma chiave nella sequenza di interpolazione. Il suggerimento forma finale appare in un punto della forma come un cerchio verde con la lettera a.
5. Spostate il suggerimento forma nel punto della forma finale che deve corrispondere al primo punto contrassegnato.
6. Riproducete nuovamente l'animazione per vedere come i suggerimenti forma cambiano l'interpolazione di forma. Spostate i suggerimenti forma per mettere a punto l'interpolazione.
7. Ripetete questo procedimento per aggiungere altri suggerimenti forma. I nuovi suggerimenti forma appaiono contrassegnati dalle lettere successive (b, c e così via).

Visualizzare tutti i suggerimenti forma

❖ Selezionate **Visualizza > Mostra suggerimenti forma**. Il livello e il fotogramma chiave che contengono i suggerimenti forma devono essere attivi perché l'opzione **Mostra suggerimenti forma** sia disponibile.

Rimuovere un suggerimento forma

❖ Trascinate il suggerimento fuori dallo stage.

Rimuovere tutti i suggerimenti forma

❖ Selezionate **Elabora > Forma > Elimina tutti i suggerimenti**.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con le animazioni interpolate classiche

[Informazioni sulle animazioni interpolate classiche](#)

[Creare e modificare fotogrammi chiave per le animazioni di interpolazione classiche](#)

[Aggiungere un'animazione con interpolazione classica a un'istanza, un gruppo o un testo](#)

[Creare un livello guida di movimento](#)

[Creare un'animazione con interpolazione classica lungo un tracciato](#)

[Incollare proprietà di animazioni con interpolazione classica](#)

[Applicare un andamento personalizzato in entrata/uscita a un'animazione con interpolazione classica](#)

Informazioni sulle animazioni interpolate classiche

[Torna all'inizio](#)

Nota: come la maggior parte degli elementi in Flash, l'animazione non richiede necessariamente l'uso di codice `ActionScript`. Tuttavia, se lo desiderate, potete creare animazioni con `ActionScript`.

Le [interpolazioni classiche](#) sono un metodo tradizionale per la creazione di animazioni in Flash Professional. Queste interpolazioni sono simili alle nuove [interpolazioni di movimento](#) ma un po' più complicate da creare e meno flessibili. Tuttavia, le interpolazioni classiche consentono un certo livello di controllo sull'animazione che non è invece possibile con le interpolazioni di movimento. La maggior parte degli utenti sceglie di lavorare con le nuove interpolazioni di movimento, ma alcuni preferiscono continuare a usare le interpolazioni classiche. Per ulteriori informazioni sulle differenze, vedete [Differenze tra interpolazioni di movimento e interpolazioni classiche](#).

Per informazioni sulla migrazione di animazioni con interpolazione classica ad animazioni con interpolazione di movimento, consultate il documento [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Guida alla migrazione dei movimenti per Flash CS4 Professional) nel Centro per sviluppatori di Adobe Flash.

Prima di iniziare:

Prima di iniziare a utilizzare le interpolazioni classiche, tenete presente quanto segue:

- Le interpolazioni classiche sono il "vecchio" metodo per creare animazioni interpolate in Flash. Il metodo nuovo e più semplice prevede l'uso delle interpolazioni di movimento. Per maggiori informazioni, vedete [Animazione interpolata](#).
- In determinate situazioni, ad esempio la sincronizzazione del labiale, le interpolazioni classiche rimangono la scelta migliore. Per un elenco di tali situazioni, vedete [When to use classic tweens](#) e questa [esercitazione video sulle interpolazioni di movimento in Flash](#).
- Non è possibile interpolare proprietà 3D con le interpolazioni classiche.
- Per una guida completa sulla transizione dal flusso di lavoro con interpolazioni classiche a quello con interpolazioni di movimento, consultate il documento [Motion migration guide for Flash](#) (Guida alla migrazione dei movimenti per Flash).

Per alcuni esempi di animazione con interpolazioni classiche, consultate la pagina degli esempi Flash Professional all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Di seguito sono riportati gli esempi disponibili:

- Ombra esterna animata: scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Graphics\AnimatedDropShadow per accedere all'esempio.
- Animazione e gradienti: scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

L'esercitazione seguente spiega quando usare le interpolazioni classiche invece delle interpolazioni di movimento:

- Video: [Flash Motion Tweening](#) (10:13, Layers Magazine. Quando usare le interpolazioni di movimento e le interpolazioni classiche.)

Creare e modificare fotogrammi chiave per le animazioni di interpolazione classiche

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento si occupa della creazione di fotogrammi chiave per le [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sull'uso dei fotogrammi chiave di proprietà con le nuove interpolazioni di movimento, vedete [Creare un'animazione interpolata](#).

Le modifica da apportare a un'animazione con [interpolazione classica](#) vengono definite in un [fotogramma chiave](#). Nell'animazione interpolata, invece, si definiscono i fotogrammi chiave nei punti importanti dell'animazione e Flash Professional crea il contenuto dei fotogrammi intermedi. I fotogrammi interpolati di un'animazione interpolata vengono visualizzati su uno sfondo azzurro o verde chiaro con una freccia tra i fotogrammi chiave. Poiché i documenti Flash Professional salvano le forme in ciascun fotogramma chiave, è consigliabile creare fotogrammi chiave solo nei punti in cui le immagini presentano variazioni.

I fotogrammi chiave sono indicati nella linea temporale: un cerchio pieno rappresenta un fotogramma chiave con contenuto, mentre un cerchio vuoto prima del fotogramma indica un fotogramma chiave vuoto. I fotogrammi aggiunti successivamente allo stesso livello hanno lo stesso contenuto del fotogramma chiave.

In un'interpolazione classica solo i fotogrammi chiave sono modificabili. I fotogrammi interpolati sono infatti visualizzabili, ma non è possibile modificarli direttamente. Per modificare i fotogrammi interpolati, dovete modificare uno dei fotogrammi chiave di definizione o inserire un nuovo fotogramma chiave tra quelli iniziali e finali. Aggiungete elementi al fotogramma chiave corrente trascinandoli sullo stage dal pannello Libreria.

Per visualizzare e modificare più di un fotogramma per volta, vedete Utilizzare la tecnica Onion skin.

Video ed esercitazioni

- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (7:49, Peachpit.com)
- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Creare fotogrammi chiave

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un fotogramma nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su un fotogramma nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave.

Inserire fotogrammi nella linea temporale

- Per inserire un nuovo fotogramma, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave vuoto.

Eliminare o modificare un fotogramma o un fotogramma chiave

- Per eliminare un fotogramma, un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi, selezionatelo e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionate Rimuovi fotogrammi. I fotogrammi circostanti rimangono invariati.
- Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, selezionateli e trascinateli nella posizione desiderata.
- Per aumentare la durata di un fotogramma chiave, trascinatelo fino al fotogramma finale della nuova sequenza tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).
- Per copiare e incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi, selezionate il fotogramma o la sequenza, quindi scegliete Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Selezionate un fotogramma o la sequenza da sostituire e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.
- Per convertire un fotogramma chiave in un fotogramma, selezionate il fotogramma chiave e scegliete Elabora > Linea temporale > Cancella fotogramma chiave oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave, quindi selezionate Cancella fotogramma chiave. Il fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo vengono sostituiti con il contenuto del fotogramma precedente a quello cancellato.
- Per copiare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi tramite trascinamento, selezionate il fotogramma chiave o la sequenza, quindi trascinate la selezione nella nuova posizione tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Per cambiare la lunghezza di una sequenza interpolata, trascinate il fotogramma chiave iniziale o finale a sinistra o a destra.
- Per aggiungere un elemento della libreria al fotogramma chiave corrente, trascinatelo dal pannello Libreria allo stage.
- Per invertire una sequenza di animazione, selezionate i fotogrammi appropriati in uno o più livelli, quindi selezionate Elabora > Linea temporale > Inverti fotogrammi. La sequenza deve essere racchiusa tra un fotogramma chiave iniziale e uno finale.

Aggiungere un'animazione con interpolazione classica a un'istanza, un gruppo o un testo

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento si occupa della creazione di [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sulla creazione delle nuove interpolazioni di movimento, vedete [Creare un'animazione interpolata](#).

Per interpolare le modifiche delle proprietà di istanze, gruppi e caratteri, potete utilizzare un'[interpolazione classica](#). Flash Professional consente di interpolare la posizione, le dimensioni, la rotazione e l'inclinazione di istanze, gruppi e tipo. Inoltre, con Flash Professional è possibile interpolare il colore di istanze e tipo creando modifiche di colore gradualmente o applicando effetti di dissolvenza in entrata o in uscita.

Prima di interpolare il colore di gruppi o tipo, dovete convertirli in simboli. Prima di animare separatamente singoli caratteri in un blocco di testo, posizionate ciascun carattere in un blocco di testo separato.

Se applicate un'interpolazione classica e modificate il numero di fotogrammi tra i due fotogrammi chiave o spostate il gruppo o il simbolo in uno

dei fotogrammi chiave, Flash Professional esegue automaticamente una nuova interpolazione dei fotogrammi.

Video ed esercitazioni

- Video: [Creating a simple classic tween](#) (Lunghezza = 4:28, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties](#) (Lunghezza = 3:03, Peachpit.com)
- Video: [Creare animazioni utilizzando l'interpolazione di movimento](#). Nota: questo video non è recentissimo e fa riferimento alle interpolazioni classiche con il termine "interpolazioni di movimento", dal momento che nelle versioni più vecchie di Flash le interpolazioni classiche erano l'unico modo per creare un movimento interpolato.
- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (Lunghezza = 7:49, Peachpit.com)

Creare un'interpolazione classica Animazione fotogramma per fotogramma

1. Fate clic sul nome di un livello per attivarlo e selezionate un fotogramma chiave vuoto nel livello in cui desiderate che inizi l'animazione. Questo sarà il primo fotogramma dell'interpolazione classica.
2. Per aggiungere contenuto al primo fotogramma dell'interpolazione classica, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Create un oggetto grafico con gli strumenti Penna, Ovale, Rettangolo, Matita o Pennello, quindi convertitelo in un simbolo.
 - Create un'istanza, un gruppo o un blocco di testo sullo stage.
 - Trascinate l'istanza di un simbolo dal pannello Libreria.

Nota: per creare un'interpolazione, è necessario che sul livello sia presente un solo elemento.
3. Create un secondo fotogramma chiave in cui l'animazione dovrà terminare e lasciatelo selezionato.
4. Per modificare l'elemento nel fotogramma finale, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Spostate l'elemento in una nuova posizione.
 - Modificate le dimensioni, la rotazione o l'inclinazione dell'elemento.
 - Modificate il colore dell'elemento (solo nel caso di istanze o blocchi di testo). Per interpolare il colore di elementi che non sono istanze o blocchi di testo, utilizzate l'interpolazione di forma.
5. Per creare l'interpolazione classica, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su un fotogramma qualsiasi nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione e selezionate Inserisci > Interpolazione classica.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) su un fotogramma qualsiasi nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione e selezionate Crea interpolazione classica dal menu di scelta rapida.

Se avete creato un oggetto grafico al punto 2, Flash Professional lo converte automaticamente in un simbolo e gli assegna il nome Interpolazione 1.
6. Se avete modificato le dimensioni dell'elemento al punto 4, selezionate Scala nella sezione Interpolazione della finestra di ispezione Proprietà per interpolare le dimensioni dell'elemento selezionato.
7. Per produrre un effetto di movimento più realistico, potete applicare l'andamento all'interpolazione classica. Per applicare l'andamento a un'interpolazione classica, usate il campo Andamento nelle sezione Interpolazione della finestra di ispezione Proprietà per specificare un valore di andamento per ogni interpolazione classica creata. Utilizzate la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita per controllare con maggiore precisione la velocità dell'interpolazione classica.

Trascinate il valore nel campo Andamento o immettete un valore per impostare la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati:

- Per avviare l'interpolazione classica lentamente e accelerarla verso la fine dell'animazione, immettete un valore negativo compreso tra -1 e -100.
- Per avviare l'interpolazione classica rapidamente e rallentarla verso la fine dell'animazione, immettete un valore positivo compreso tra 1 e 100.
- Per produrre un cambiamento di velocità più complesso nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione, fate clic sul pulsante Modifica accanto al campo Andamento per aprire la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita.

Per impostazione predefinita la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati è costante. L'opzione Andamento conferisce maggiore naturalezza all'accelerazione o alla decelerazione regolando gradualmente la velocità di cambiamento.

8. Per ruotare l'elemento selezionato durante l'interpolazione, selezionate un'opzione dal menu Ruota nella finestra di ispezione Proprietà:
 - Selezionate Nessuno (impostazione predefinita) per impedire la rotazione.
 - Selezionate Automatica per ruotare l'oggetto una volta nella direzione che richiede il minor movimento.
 - Selezionate Orario o Antiorario per ruotare l'oggetto come indicato, quindi immettete un numero per specificare il numero di rotazioni.

Nota: la rotazione al punto 8 è in aggiunta a qualsiasi rotazione applicata al fotogramma finale al punto 4.

9. Se utilizzate un tracciato del movimento, selezionate Orienta verso tracciato nella finestra di ispezione Proprietà per orientare la linea di base dell'elemento interpolato verso il tracciato del movimento.

10. Selezionate l'opzione Sincr. nella finestra di ispezione Proprietà per sincronizzare l'animazione delle istanze del simbolo grafico con la linea temporale principale.
Nota: l'opzione *Elabora > Linea temporale > Sincronizza simboli* e l'opzione *Sincr.* ricalcolano il numero di fotogrammi in un'interpolazione in modo che corrisponda al numero di fotogrammi assegnato all'interpolazione nella linea temporale. Usate l'opzione *Sincr.* se il numero di fotogrammi nella sequenza di animazione all'interno del simbolo non è un multiplo esatto del numero di fotogrammi occupati dall'istanza grafica nel documento.
11. Se utilizzate un tracciato del movimento, selezionate *Aggancia* per agganciare l'elemento interpolato al tracciato del movimento per il punto di registrazione.

Creare un livello guida di movimento

[Torna all'inizio](#)

Potete creare un livello guida di movimento per controllare il movimento di oggetti in un'animazione con un'interpolazione di movimento classica. Non potete trascinare su un livello guida un livello con un'interpolazione di movimento o un livello di posa di cinematica inversa.

❖ Trascinate invece un livello normale. In tal modo, il livello guida viene convertito in un livello guida di movimento e il livello normale viene collegato al nuovo livello guida di movimento.

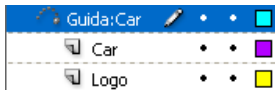
Nota: per impedire la conversione accidentale di un livello guida, posizionate tutti i livelli guida in fondo all'elenco dei livelli.

Creare un'animazione con interpolazione classica lungo un tracciato

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento si occupa dell'uso delle [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sull'uso delle nuove interpolazioni di movimento con i tracciati di movimento, vedete [Modificare il tracciato di movimento di un'animazione interpolata](#).

I livelli guida di movimento consentono di disegnare tracciati lungo i quali è possibile animare istanze, gruppi o blocchi di testo interpolati. Potete collegare più livelli a un livello guida di movimento per far seguire lo stesso tracciato a più oggetti. Un livello normale collegato a un livello guida di movimento diventa un livello guidato.



In questo esempio due oggetti su livelli separati sono associati allo stesso tracciato del movimento.

Video ed esercitazioni

- Video: [Using a motion guide with a classic tween](#) (Lunghezza = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_it. Nota: questo video non è recentissimo e fa riferimento alle interpolazioni classiche con il termine "interpolazioni di movimento", dal momento che nelle versioni più vecchie di Flash le interpolazioni classiche erano l'unico modo per creare un movimento interpolato.

Creare un tracciato di movimento per un'animazione interpolata classica

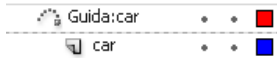
1. Create una sequenza di animazione con interpolazione classica.

Se selezionate *Orienta verso tracciato* nella finestra di ispezione Proprietà, la linea di base dell'elemento interpolato si orienta verso il tracciato del movimento. Se si seleziona *Aggancia*, il punto di registrazione dell'elemento interpolato si aggancia al tracciato del movimento.

2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello che contiene l'interpolazione classica e scegliete *Aggiungi guida di movimento classica*.

Flash Professional aggiunge un livello guida di movimento sopra il livello interpolazione classica e fa rientrare il nome del livello interpolazione classica in modo da mostrare che è associato al livello guida di movimento.

Nota: se nella linea temporale è già presente un livello guida, potete trascinare un livello contenente l'interpolazione classica sotto il livello guida per convertire tale livello guida in una guida di movimento e associarvi l'interpolazione classica.



Un livello guida di movimento sopra il livello che contiene l'interpolazione classica.

3. Per aggiungere un percorso al livello guida di movimento per guidare l'interpolazione classica, selezionate il livello guida di movimento e usare lo strumento Penna, Matita, Linea, Cerchio, Rettangolo o Pennello per disegnare il tracciato desiderato.

Potete anche incollare un tratto sul livello guida di movimento.

4. Trascinate l'oggetto che state interpolando per agganciarlo all'inizio della linea nel primo fotogramma e alla fine della linea nell'ultimo fotogramma.

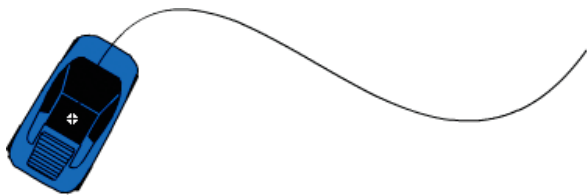


Grafico di un'auto agganciata all'inizio di un tratto guida.

Nota: per ottenere risultati di agganciamento ottimali, trascinate il simbolo dal punto di trasformazione.

- Per nascondere il livello guida di movimento e il tracciato in modo che mentre lavorate sia visibile soltanto il movimento dell'oggetto, fate clic nella colonna con l'icona a forma di occhio sul livello guida di movimento.

Il gruppo o il simbolo segue il tracciato del movimento quando si riproduce l'animazione.

Collegare livelli a un livello guida di movimento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate un livello esistente sotto il livello guida di movimento. Il livello viene rientrato sotto il livello guida di movimento. Tutti gli oggetti su questo livello si agganciano automaticamente al tracciato del movimento.
- Create un nuovo livello sotto il livello guida di movimento. Gli oggetti che si interpolano su questo livello vengono automaticamente interpolati lungo il tracciato del movimento.
- Create un livello sotto un livello guida di movimento. Selezionate **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**, quindi selezionate **Guida**.

Scollegare livelli da un livello guida di movimento

❖ Selezionate il livello da scollegare ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il livello sopra il livello guida di movimento.
- Selezionate **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**, quindi selezionate **Normale** come tipo di livello.

Incollare proprietà di animazioni con interpolazione classica

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento spiega come incollare le proprietà delle [interpolazioni classiche](#). Per informazioni su come incollare le proprietà delle nuove interpolazioni di movimento, vedete [Copiare e incollare proprietà di un'interpolazione di movimento](#).

Il comando **Incolla movimento** consente di copiare una [interpolazione classica](#) e di incollare solo proprietà specifiche da applicare a un altro oggetto.

- Selezionate i fotogrammi nella linea temporale contenenti l'interpolazione classica da copiare. I fotogrammi selezionati devono trovarsi sullo stesso livello; tuttavia non devono estendersi su un'unica interpolazione classica. La selezione può coprire un'interpolazione, fotogrammi vuoti o due o più interpolazioni.
- Selezionate **Modifica > Linea temporale > Copia movimento**.
- Selezionate l'istanza del simbolo che deve ricevere l'interpolazione classica copiata.
- Selezionate **Modifica > Linea temporale > Incolla speciale movimento**. Selezionate le proprietà dell'interpolazione classica specifiche da incollare all'istanza del simbolo. Le proprietà di interpolazione classica sono:

Posizione X Distanza a cui si spinge un oggetto nella direzione x.

Posizione Y Distanza a cui si spinge un oggetto nella direzione y.

Scala orizzontale Il rapporto tra le dimensioni correnti dell'oggetto e le sue dimensioni naturali nella direzione orizzontale (X).

Scala verticale Specifica il rapporto tra le dimensioni correnti dell'oggetto e le sue dimensioni naturali nella direzione verticale (Y).

Rotazione e inclinazione La rotazione e l'inclinazione dell'oggetto. Tali proprietà devono essere applicate congiuntamente a un oggetto. L'inclinazione è una misura della rotazione espressa in gradi; quando si effettua la rotazione e l'inclinazione, ogni proprietà incide sulle altre.

Colore Tutti i valori relativi al colore, ad esempio **Tinta**, **Luminosità** e **Alfa**, vengono applicati all'oggetto.

Filtri Tutti i valori e le modifiche dei filtri per l'intervallo selezionato. Se a un oggetto vengono applicati filtri, il filtro viene incollato con tutti i valori integri e il suo stato (abilitato o disabilitato) si applica anche al nuovo oggetto.

Metodo di fusione Consente di applicare il metodo di fusione dell'oggetto.

Sostituisci proprietà di scala oggetto target Quando è deselezionata, questa opzione specifica che vengano incollate tutte le proprietà relative all'oggetto target. Quando è selezionata, sostituisce le proprietà di scala del target.

Sostituisci proprietà di rotazione e inclinazione oggetto target Quando è deselezionata, questa opzione specifica che vengano incollate tutte le proprietà relative all'oggetto target. Quando è selezionata, le proprietà incollate sostituiscono le proprietà della rotazione e della scala esistenti dell'oggetto.

Le informazioni sui fotogrammi, le interpolazioni e i simboli necessari vengono inserite in modo da corrispondere all'interpolazione originale copiata.

Per copiare un'interpolazione classica di un simbolo nel pannello Azioni o per utilizzarla in un altro progetto come ActionScript, utilizzate il comando Copia movimento come ActionScript 3.0.

[Torna all'inizio](#)

Applicare un andamento personalizzato in entrata/uscita a un'animazione con interpolazione classica

Nota: questo argomento spiega come aggiungere un andamento alle [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sull'aggiunta di un andamento alle nuove interpolazioni di movimento, vedete [Applicazione di un andamento alle animazioni interpolate](#).

La finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita visualizza un grafico che rappresenta la curva del movimento nel tempo. L'asse orizzontale rappresenta i fotogrammi; l'asse verticale rappresenta la modifica in percentuale. Il primo fotogramma chiave viene rappresentato come 0%, l'ultimo come 100%.

L'inclinazione della curva del grafico rappresenta la frequenza di cambiamento dell'oggetto. Quando la curva appare orizzontale (priva di inclinazione) la velocità è pari a zero; quando è verticale, la velocità di cambiamento è istantanea.

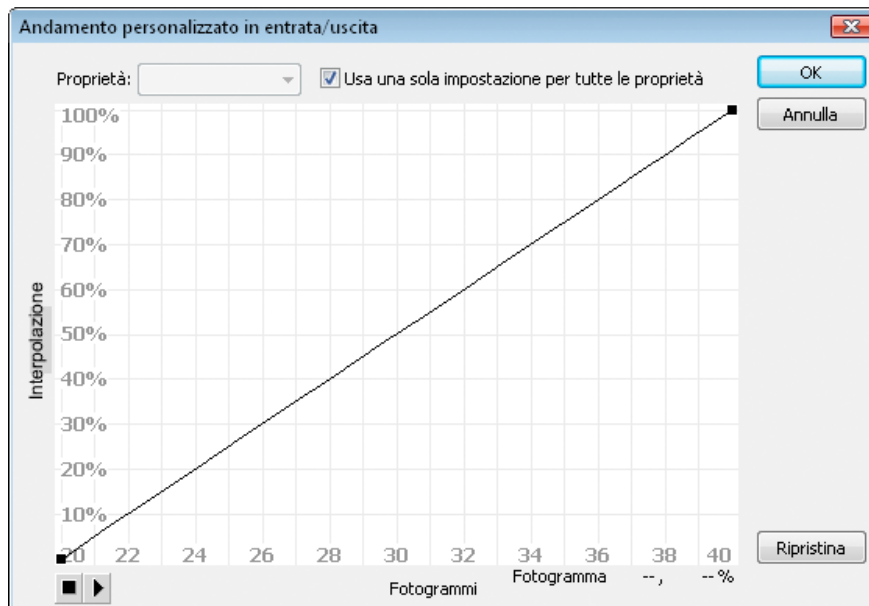


Grafico Andamento personalizzato in entrata/uscita in cui viene mostrata una velocità costante. Per aprire questa finestra di dialogo, selezionate un fotogramma in un'interpolazione classica e fate clic sul pulsante Modifica nella sezione Andamento della finestra di ispezione Proprietà.

Controlli aggiuntivi per la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita

Usare la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà È selezionata l'impostazione predefinita; la curva visualizzata viene utilizzata per tutte le proprietà e il menu a comparsa Proprietà è disabilitato. Quando la casella di controllo non è selezionata, il menu a comparsa Proprietà è abilitato e ogni proprietà ha una curva separata che ne definisce la velocità.

Menu a comparsa Proprietà Questo menu è abilitato solo quando la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà non è selezionata. Quando è abilitato, viene mantenuta una curva diversa per ognuna delle cinque proprietà visualizzate nel menu. Quando viene selezionata una proprietà nel menu, viene visualizzata la relativa curva. Le proprietà sono:

Posizione Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la posizione di un oggetto animato sullo stage.

Rotazione Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la rotazione di un oggetto animato. Ad esempio, potete regolare con precisione la velocità con cui un personaggio animato sullo stage si volta per rivolgersi all'utente.

Scala Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la modifica in scala di un oggetto animato. Ad esempio, potete personalizzare con maggior facilità la modifica in scala di un oggetto per fare in modo che sembri allontanarsi o avvicinarsi all'utente.

Colore Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per le transizioni di colore applicate a un oggetto animato.

Filtri Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per i filtri applicati a un oggetto animato. Ad esempio, potete controllare l'impostazione di andamento di un'ombra esterna che simuli un cambiamento di direzione di una fonte di luce.

Pulsanti Riproduci e Interrompi Consentono di visualizzare l'animazione in anteprima sullo stage utilizzando tutte le curve di velocità definite nella finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita.

Pulsante Reimposta Ripristina lo stato predefinito e lineare della curva di velocità.

Posizione del punto di controllo selezionato Nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo, un valore numerico indica il fotogramma chiave e la posizione del punto di controllo selezionato. Se non è stato selezionato alcun punto di controllo, non viene visualizzato alcun valore.

Per aggiungere un punto di controllo alla linea, fate clic sulla linea diagonale. Per ottenere una certa precisione nel controllo del movimento di un oggetto, trascinate le posizioni dei punti di controllo.

Utilizzate gli indicatori del fotogramma (rappresentati da maniglie quadrate) e fate clic nel punto in cui desiderate che l'oggetto acceleri o decelerì. Se fate clic sulla maniglia di un punto di controllo, il punto di controllo viene selezionato e vengono visualizzati i suoi punti di tangente laterali. I cerchi vuoti rappresentano punti di tangente. Trascinate il punto di controllo o i relativi punti di tangente con il mouse oppure utilizzate i tasti freccia della tastiera per posizionarli.

 Per impostazione predefinita, i punti di controllo si agganciano a una griglia. Per disattivare la funzione di aggancio, premete il tasto X mentre si trascina il punto di controllo.

Se fate clic su un punto della curva lontano dai punti di controllo, un nuovo punto di controllo viene aggiunto alla curva in quella posizione e la forma della curva non viene modificata. Per deselezionare il punto di controllo selezionato, fate clic su un punto fuori della curva e distante dai punti di controllo.

Aggiungere un andamento personalizzato

1. Nella linea temporale, selezionate un livello al quale è applicata una [interpolazione classica](#).
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante Modifica accanto al cursore Andamento.
3. (Facoltativo) Per visualizzare la curva di una singola proprietà interpolata, deselezionate la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà e selezionate una proprietà nel menu.
4. Per aggiungere un punto di controllo, fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla linea diagonale.
5. Trascinate il punto di controllo verso l'alto per aumentare la velocità dell'oggetto o verso il basso per diminuirla.
6. Trascinate le maniglie del vertice per regolare ulteriormente la curva di andamento, quindi regolate con precisione il valore dell'andamento dell'interpolazione.
7. Per visualizzare l'animazione sullo stage, fate clic sul pulsante Riproduci nell'angolo inferiore sinistro.
8. Regolate i controlli fino a ottenere l'effetto desiderato.

Nota: se a un fotogramma avete applicato un andamento mediante la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita, nella casella modificabile relativa al valore dell'andamento viene visualizzato '--'. Se a un fotogramma applicate un valore di andamento mediante il campo di testo Modifica o il cursore a comparsa, il grafico di Andamento personalizzato viene impostato sulla curva equivalente e la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà viene selezionata.

Copiare e incollare una curva di andamento

- Copiate la curva di andamento corrente utilizzando Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh).
- Incollate la curva copiata in un'altra curva di andamento utilizzando Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh).

La curva di andamento può essere copiata e incollata e rimane disponibile finché non si esce dall'applicazione Flash Professional.

Curve di andamento non supportate

Alcuni tipi di curve di andamento non sono supportate. Nessuna parte del grafico può rappresentare una curva non lineare (ad esempio, un cerchio).

La finestra di dialogo Andamento personalizzato impedisce automaticamente lo spostamento di un punto di controllo o di una maniglia tangente in una posizione che possa produrre una curva non valida.

- Tutti i punti devono essere presenti nel grafico. Non è possibile spostare i punti di controllo oltre i limiti del grafico.
- Tutti i segmenti devono essere presenti nel grafico. La forma di una curva viene appiattita per impedire che si estenda oltre i limiti del grafico.

Video ed esercitazioni

- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Informazioni sull'animazione interpolata](#)

 [Dividere il testo TLF](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con più linee temporali

[Informazioni su livelli e linee temporali multiple](#)

[Informazioni sui clip filmato nidificati e sulla gerarchia di elementi principali e secondari](#)

Informazioni su livelli e linee temporali multiple

[Torna all'inizio](#)

Flash® Player consente l'impilamento dei livelli. Ogni documento Flash Professional include una linea temporale principale situata al livello 0 di Flash Player. Potete usare il comando `loadMovie` per caricare altri documenti Flash Professional (file SWF) in Flash Player a livelli diversi.

Se si caricano documenti in livelli superiori al livello 0, i documenti vengono sovrapposti l'uno all'altro come disegni su carta trasparente; se lo stage non contiene nulla, lascia trasparire il contenuto dei livelli sottostanti. Se caricate un documento nel livello 0, questo sostituisce la linea temporale principale. Ogni documento caricato in un livello di Flash Player è associato a una propria linea temporale.

Le linee temporali possono scambiarsi messaggi con ActionScript. Ad esempio, un'azione eseguita sull'ultimo fotogramma di un clip filmato può determinare la riproduzione di un altro clip filmato. Per utilizzare ActionScript per controllare una linea temporale, dovete utilizzare un percorso target per specificare la posizione della linea temporale.

Per maggiori informazioni, vedete il metodo `MovieClip.loadMovie` nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).

Informazioni sui clip filmato nidificati e sulla gerarchia di elementi principali e secondari

[Torna all'inizio](#)

Quando create un'istanza di clip filmato in un documento Flash Professional, il clip filmato è associato a una propria linea temporale. Ogni simbolo di clip filmato è associato a una propria linea temporale. La linea temporale del clip filmato è nidificata all'interno di quella principale del documento. Potete anche nidificare un'istanza di clip filmato in un altro simbolo di clip filmato.

Quando un clip filmato viene creato all'interno di un documento Flash Professional o nidificato in un altro clip filmato, esso diventa un elemento secondario di quel documento o clip filmato, che di conseguenza diventa l'elemento principale. Le relazioni tra i clip filmato nidificati sono di tipo gerarchico: le modifiche apportate al clip o documento principale vengono applicate anche al clip filmato secondario. La linea temporale principale di ciascun livello rappresenta la principale per tutti i clip filmato di quel livello. Nel pannello Esplora filmato potete visualizzare la gerarchia dei clip filmato nidificati in un documento scegliendo Mostra definizioni simboli dal menu del pannello.

Per comprendere questa gerarchia dei clip filmato, considerate la gerarchia in un computer: nel disco rigido sono presenti una directory (o cartella) principale e le relative sottodirectory. La directory principale è analoga alla linea temporale principale di un documento Flash Professional: è l'elemento principale rispetto a tutti gli altri. Le sottodirectory sono simili ai clip filmato.

Potete utilizzare la gerarchia dei clip filmato in Flash Professional per organizzare oggetti correlati. Ad esempio, potete creare un documento Flash Professional contenente un'auto che si muove attraverso lo stage. A tal fine potete utilizzare un simbolo di clip filmato per rappresentare l'automobile e definire un'interpolazione di movimento per creare il movimento sullo stage.

Per aggiungere il movimento delle ruote, potete creare un clip filmato per una ruota dell'auto, quindi creare due istanze di questo clip filmato denominate `frontWheel` e `backWheel`. Occorre quindi posizionare le ruote sulla linea temporale del clip filmato dell'auto, anziché sulla linea temporale principale. In quanto elementi secondari di car, `frontWheel` e `backWheel` vengono interessati dalle modifiche apportate al clip filmato car; essi si spostano insieme all'auto mentre questa si muove sullo stage.

Per fare in modo che entrambe le istanze delle ruote girino, potete definire un'interpolazione di movimento che esegua la rotazione del simbolo della ruota. Anche dopo la modifica, le istanze `frontWheel` e `backWheel` sono comunque interessate dall'interpolazione del clip filmato principale car: le ruote girano, ma si muovono sullo stage anche insieme all'auto del clip filmato principale car.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Applicazione di metodi di fusione

- Informazioni sui metodi di fusione
- Esempi di metodi di fusione
- Applicare un metodo di fusione
- Altro materiale di riferimento

Informazioni sui metodi di fusione

[Torna all'inizio](#)

I metodi di fusione consentono di creare immagini composite. La creazione di effetti compositi consiste nel variare la trasparenza o l'interazione di colori fra due o più oggetti sovrapposti. La fusione consente di creare effetti unici mediante la miscelatura dei colori nei clip filmato sovrapposti.

Un metodo di fusione contiene gli elementi seguenti:

- Colore di fusione** Il colore che viene applicato al metodo di fusione.
- Opacità** Il grado di trasparenza che viene applicato al metodo di fusione.
- Colore di base** Il colore dei pixel sotto il colore di fusione.
- Colore risultante** Il risultato dell'effetto della fusione sul colore di base.

I metodi di fusione dipendono sia dal colore dell'oggetto a cui state applicando la fusione sia dal colore sottostante. Adobe® consiglia di sperimentare diversi metodi di fusione fino a ottenere l'effetto desiderato.

- Normale** Applica il colore normalmente, senza alcuna interazione con i colori di base.
 - Livello** Consente di impilare clip filmato uno sopra l'altro senza modificarne il colore.
 - Scurisci** Sostituisce solo le aree in cui i pixel sono più chiari del colore di fusione. Le aree più scure del colore di fusione rimangono inalterate.
 - Moltiplica** Moltiplica il colore di base per il colore di fusione, creando un colore più scuro.
 - Schiarisci** Sostituisce soltanto i pixel che sono più scuri del colore di fusione. Le aree più chiare del colore di fusione rimangono inalterate.
 - Schermo** Moltiplica l'opposto del colore di fusione per il colore di base, con un effetto di decolorazione.
 - Sovrapponi** Moltiplica o scolora i colori, a seconda dei colori di base.
 - Luce intensa** Moltiplica o scolora i colori, a seconda del colore del metodo di fusione. L'effetto ottenuto equivale a puntare un riflettore sull'oggetto.
 - Differenza** Sottrae il colore di base dal colore di fusione o viceversa, a seconda di quale tra i due colori ha il valore di luminosità maggiore. Questo effetto è simile a quello di un negativo a colori.
 - Aggiungi** generalmente utilizzato per creare una dissolvenza con effetto di schiarimento animato tra due immagini.
 - Sottrai** generalmente utilizzato per creare una dissolvenza con effetto di scurimento animato tra due immagini.
 - Inverti** Inverte il colore di base.
 - Alfa** Applica una maschera alfa.
 - Cancella** Rimuove tutti i pixel dal colore di base, inclusi quelli dell'immagine di sfondo.
- Nota:** i metodi di fusione *Cancella* e *Alfa* richiedono che al clip filmato principale venga applicato un metodo di fusione *Livello*. Non è possibile impostare il clip di sfondo su *Cancella* e applicarlo, poiché l'oggetto risulterebbe invisibile.

Esempi di metodi di fusione

[Torna all'inizio](#)

I seguenti esempi illustrano i modi in cui i diversi metodi di fusione incidono sull'aspetto di un'immagine. L'effetto di un metodo di fusione può risultare notevolmente diverso a seconda del colore dell'immagine sottostante e del tipo di metodo di fusione applicato.

 Immagine originale	 Livello	 Scurisci
 Moltiplica	 Schiarisci	 Schermo

 Sovrapponi	 Luce intensa	 Aggiungi
 Sottrai	 Differenza	 Inverti

Applicare un metodo di fusione

[Torna all'inizio](#)

Per applicare fusioni ai clip filmato selezionati, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà.

Nota: non potete applicare diversi metodi di fusione a simboli grafici diversi, perché più simboli grafici vengono riuniti in un'unica forma quando si pubblica il file SWF.

1. Sullo stage, selezionate l'istanza del clip filmato a cui applicare il metodo di fusione.
2. Per regolare il colore e la trasparenza dell'istanza del clip filmato, utilizzate il menu a comparsa Colore del pannello Proprietà.
3. Selezionate un metodo di fusione per i clip filmato dal menu a comparsa Fusione della finestra di ispezione Proprietà. Il metodo di fusione viene applicato all'istanza del clip filmato selezionato.
4. Verificate che il metodo di fusione selezionato sia appropriato per l'effetto che desiderate ottenere.

Per ottenere l'effetto desiderato, provate sia le impostazioni del colore e della trasparenza del clip filmato sia i diversi metodi di fusione.

Altro materiale di riferimento

[Torna all'inizio](#)

Le risorse seguenti forniscono ulteriori informazioni dettagliate sull'uso delle fusioni in Flash Professional:

- [Graphic Effects Learning Guide for Flash CS4 Professional](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Cinematica inversa

Informazioni sulla cinematica inversa

[Aggiungere ossi a simboli](#)

[Aggiungere ossi a forme](#)

[Modificare armature e oggetti IK](#)

[Associare gli ossi a punti di forme](#)

[Vincolare il movimento degli ossi IK](#)

[Aggiungere effetti molla agli ossi](#)

[Animare un'armatura](#)

[Aggiungere un andamento a un'animazione IK](#)

Informazioni sulla cinematica inversa

[Torna all'inizio](#)

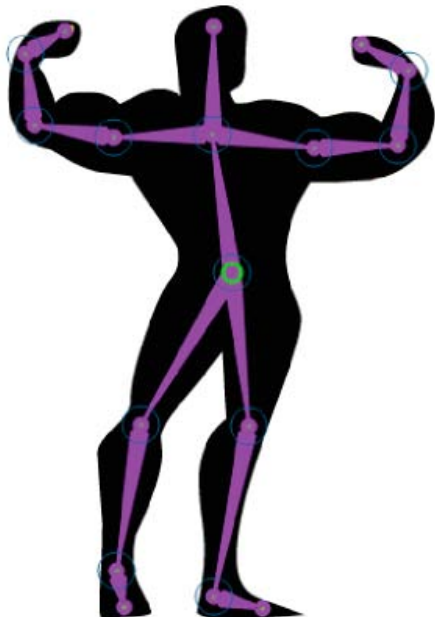
La cinematica inversa (IK) è un modo di animare gli oggetti utilizzando *ossi* concatenati tra loro in *armature* lineari o ramificate con relazioni principale-secondario. Quando un osso si muove, gli altri ossi collegati si muovono in relazione ad esso.

La cinematica inversa consente di creare facilmente un movimento naturale. Per creare un'animazione tramite la cinematica inversa, dovete semplicemente specificare le posizioni iniziale e finale degli ossi sulla linea temporale. Flash esegue automaticamente l'interpolazione delle posizioni degli ossi dell'armatura tra il fotogramma iniziale e quello finale.

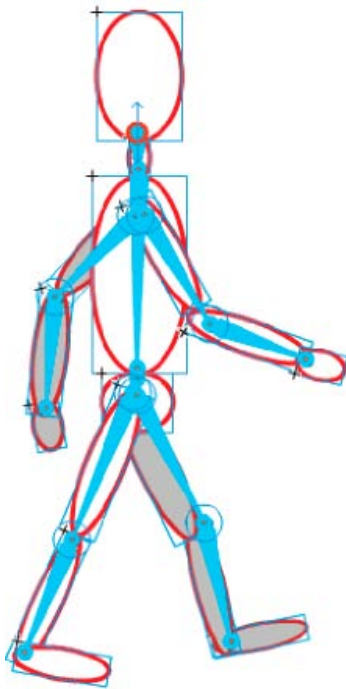
Potete impiegare la cinematica inversa in due modi:

- Utilizzando una forma come contenitore per più ossi. Ad esempio, potete aggiungere degli ossi al disegno di un serpente in modo da farlo strisciare in modo più realistico. Potete disegnare queste forme in modalità Disegno oggetto.
- Concatenando delle istanze di simboli. Ad esempio, potete collegare dei clip filmato che mostrano un torso, un braccio, un avambraccio e una mano, in modo da farli muovere in modo realistico l'uno rispetto all'altro. Ogni istanza ha un unico osso.

Nota: potete animare le armature non solo nella linea temporale ma anche con ActionScript 3.0. Per ulteriori informazioni, vedete le classi `fl.ik` nella Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti di ActionScript 3.0.



Una forma a cui è stata aggiunta un'armatura di ossi di cinematica inversa. Si può notare che la testa di ciascun osso è arrotondata e la coda è appuntita. Il primo osso che è stato aggiunto, l'osso principale, presenta un cerchio in corrispondenza della testa.



Un gruppo di simboli a cui è associata un'armatura di ossi di cinematica inversa. Le spalle e i fianchi della figura sono punti di snodo dell'armatura. I punti di trasformazione predefiniti sono la testa dell'osso principale, i giunti interiori e la coda dell'ultimo osso di un ramo.

Nota: per utilizzare la cinematica inversa, dovete specificare ActionScript 3.0 come impostazione di script nella scheda Flash della finestra di dialogo delle impostazioni di pubblicazione per il file FLA.

Stili degli ossi

Per disegnare gli ossi sullo stage, in Flash sono disponibili 4 metodi:

- Tinta unita. Questo è lo stile predefinito.
- Rete. Utile quando lo stile tinta unita nasconde troppo l'immagine sotto l'osso.
- Linea. Utile per le armature più piccole.
- Nessuno. Nasconde gli ossi per mostrare solo l'immagine sottostante.

Per impostare lo stile degli ossi, selezionate l'estensione IK nella linea temporale, quindi selezionate lo stile dal menu corrispondente nella sezione Opzioni del pannello Proprietà.

Nota: se salvate un documento con lo stile degli ossi impostato su Nessuno, alla successiva apertura del documento Flash aggiorna automaticamente lo stile in Linea.

Livelli di posa

Quando aggiungete degli ossi a istanze di simboli o forme, Flash crea un nuovo livello per tali simboli o forme nella linea temporale, detto livello di posa. Il livello di posa viene aggiunto alla linea temporale tra i livelli esistenti per mantenere l'ordine di impilamento precedente degli oggetti sullo stage.

In Flash Pro CS5, ogni livello di posa può contenere una sola armatura e le istanze o la forma associate. In Flash CS5.5, il livello di posa può contenere altri oggetti oltre a una o più armature di ossi.

Esercitazioni e video

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare la cinematica inversa. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Using inverse kinematics \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (YouTube.com)

Potete aggiungere ossi IK a istanze di clip filmato, grafica e pulsanti. Per utilizzare testo, dovete convertirlo prima in simbolo. Le istanze di simbolo possono trovarsi su livelli diversi prima dell'aggiunta degli ossi. Flash le aggiunge al livello di posa.

Nota: potete anche suddividere il testo in forme distinte (*Elabora > Dividi*) e utilizzare gli ossi con le singole forme.

Quando concatenate gli oggetti, tenete conto delle relazioni principale-secondario che volete creare, ad esempio dalla spalla al gomito e al polso.

1. Create istanze di simboli sullo stage. Per risparmiare tempo in seguito, disponete le istanze in modo tale che vengano a trovarsi approssimativamente nella configurazione spaziale che desiderate ottenere.
2. Selezionate lo strumento Osso  nel pannello Strumenti.
3. Fate clic sull'istanza di simbolo che volete impostare come osso principale dell'armatura. Fate clic nel punto in cui desiderate collegare l'osso al simbolo.

Per impostazione predefinita, l'osso viene creato automaticamente nel punto in cui fate clic con il mouse. Per aggiungere un osso con maggiore precisione, disattivate Imposta automaticamente punto di trasformazione nelle preferenze di disegno (*Modifica > Preferenze*). Con l'opzione Imposta automaticamente punto di trasformazione disattivata, quando fate clic per passare da un simbolo al successivo l'osso si aggancerà al punto di trasformazione del simbolo.

4. Trascinate su un'altra istanza di simbolo e rilasciate il pulsante del mouse nel punto in cui volete collegarla.
5. Per aggiungere un altro osso all'armatura, trascinate dalla coda del primo osso all'istanza di simbolo successiva.

È più facile inserire la coda in modo preciso se disattivate l'opzione Aggancia agli oggetti (*Visualizza > Aggancio > Aggancia agli oggetti*).

6. Per creare un'armatura ramificata, fate clic sulla testa di un osso esistente nel punto in cui volete che inizi il ramo, quindi trascinate per creare il primo osso del nuovo ramo.

Un'armatura può disporre di tutti i rami necessari.

Nota: un ramo non può essere collegato a rami diversi dal ramo principale.

7. Per riposizionare gli elementi dell'armatura completa, trascinate gli ossi oppure le stesse istanze.
 - Trascinando un osso, potete spostare l'istanza associata senza farla ruotare sull'osso.
 - Il trascinamento di un'istanza consente di spostare l'istanza e di farla ruotare sull'osso.
 - Il trascinamento di un'istanza al centro di un ramo provoca l'articolazione degli ossi principali con rotazione sul giunto. Gli ossi secondari si muovono senza rotazione sul giunto.

Dopo aver creato un'armatura, potete ancora aggiungervi nuove istanze da altri livelli. Trascinate un nuovo osso nella nuova istanza. Questa viene spostata automaticamente nel livello di posa dell'armatura.

Video ed esercitazioni:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; Adobe TV)

Aggiungere ossi a forme

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere gli ossi a una sola forma o a un gruppo di forme che si trovano sullo stesso livello. In entrambi i casi, dovete selezionare tutte le forme prima di aggiungere il primo osso. Dopo che avete aggiunto gli ossi, Flash converte tutte le forme e gli ossi in un oggetto forma IK e sposta l'oggetto su un nuovo livello di posa.

Dopo che avete aggiunto gli ossi a una forma, questa presenterà le seguenti limitazioni:

- Non potete unire una forma IK ad altre forme all'esterno di tale forma.
- Non potete ruotare, modificare in scala o inclinare la forma con lo strumento Trasformazione libera.
- La modifica dei punti di controllo della forma è sconsigliata.

1. Create una forma o più forme piene sullo stage.

La forma può contenere più colori e tratti. Modificate le forme affinché il loro aspetto sia più simile possibile a quello finale. Dopo l'aggiunta di ossi a una forma, le opzioni per la modifica della forma si riducono.

Se la forma è troppo complessa, verrà richiesto di convertirla in un clip filmato prima di aggiungere gli ossi.

2. Selezionate l'intera forma sullo stage.

Se la forma contiene più aree o tratti di colore, trascinate un rettangolo di selezione intorno alla forma per assicurarvi che sia selezionata per intero.

3. Selezionate lo strumento Osso  nel pannello Strumenti.
4. Con lo strumento Osso fate clic all'interno della forma e trascinate in una posizione diversa all'interno della forma.
5. Per aggiungere un altro osso, trascinate dalla coda del primo osso in una posizione diversa all'interno della forma.

Il secondo osso diventa un elemento secondario dell'osso principale. Collegate le aree della forma con ossi nell'ordine delle relazioni principale-secondario che desiderate creare. Ad esempio, collegate la spalla al gomito e quindi al polso.

6. Per creare un'armatura ramificata, fate clic sulla testa di un osso esistente nel punto in cui volete che inizi il ramo, quindi trascinate per creare il primo osso del nuovo ramo.

Un'armatura può disporre di tutti i rami necessari.

Nota: un ramo non può essere collegato a rami diversi dal ramo principale.

7. Per spostare l'armatura, selezionate l'oggetto forma IK con lo strumento Selezione e quindi trascinate uno degli ossi per spostarli tutti.

Dopo che una forma è diventata una forma IK, presenterà le seguenti limitazioni:

- Non potete più trasformare (modificare in scala o inclinare) la forma.
- Non potete aggiungere nuovi tratti alla forma. Potete tuttavia aggiungere o rimuovere punti di controllo nei tratti esistenti della forma.
- Non potete modificare la forma nella stessa posizione (facendo doppio clic sullo stage).
- La forma dispone di un punto di registrazione, un punto di trasformazione e un riquadro di delimitazione propri.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Modificare armature e oggetti IK

[Torna all'inizio](#)

Non è possibile modificare armature IK se il livello di posa include pose successivamente al primo fotogramma della linea temporale. Prima di apportare modifiche, eliminate qualunque posa aggiuntiva dopo il primo fotogramma dell'armatura nella linea temporale.

Se riposizionate un'armatura solo a scopo di animazione, potete modificare le posizioni in qualunque fotogramma del livello di posa. Il fotogramma viene automaticamente convertito in un fotogramma di posa.

Selezionare gli ossi e gli oggetti associati

- Per selezionare un osso singolo, fate clic sull'osso con lo strumento Selezione. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più ossi.
- Per spostare la selezione a ossi adiacenti, fate clic sui pulsanti Elemento superiore, Elemento secondario o Pari livello successivo/precedente nella finestra di ispezione Proprietà.
- Per selezionare tutti gli ossi dell'armatura, fate doppio clic su un osso.
- Per selezionare un'intera armatura e visualizzare le proprietà dell'armatura e il relativo livello di posa, fate clic su un fotogramma nel livello di posa che contiene l'armatura.
- Per selezionare una forma IK, fate clic sulla forma.
- Per selezionare un'istanza di simbolo collegata a un osso, fate clic sull'istanza.

Riposizionare gli ossi e gli oggetti associati

- Per riposizionare un'armatura lineare, trascinate uno degli ossi dell'armatura.

Se l'armatura contiene istanze di simbolo collegate, potete anche trascinare un'istanza. In questo modo è possibile ruotare l'istanza in relazione al rispettivo osso.

- Per riposizionare un ramo di un'armatura, trascinate uno degli ossi del ramo.

In questo modo tutti gli ossi del ramo si spostano. Gli ossi di altri rami dell'armatura rimangono fermi.

- Per ruotare un osso con i relativi ossi secondari senza spostare l'osso principale, trascinate l'osso tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per spostare una forma IK in una nuova posizione sullo stage, selezionate la forma e modificatene le proprietà X e Y nella finestra di ispezione Proprietà. Potete inoltre trascinare la forma tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Eliminare gli ossi

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare un osso singolo e tutti i relativi ossi secondari, fate clic sull'osso e premete il tasto Canc.
Potete selezionare più ossi per l'eliminazione facendo clic su ogni osso e contemporaneamente premendo Maiusc.
- Per eliminare tutti gli ossi da una forma IK o un'armatura di simboli dalla linea temporale, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'estensione dell'armatura IK nella linea temporale e scegliete Rimuovi armatura dal menu di scelta rapida.
- Per eliminare tutti gli ossi da una forma IK o un'armatura di simboli sullo stage, fate doppio clic su un osso nell'armatura per selezionare tutti gli ossi, quindi premete Canc.

Le forme IK vengono ripristinate a forme normali.

Spostare gli ossi in relazione alla forma o al simbolo associato

- Per spostare la posizione di una delle estremità di un osso all'interno di una forma IK, trascinate l'estremità dell'osso con lo strumento Sottoselezione.

Nota: lo strumento Sottoselezione non funziona se nell'estensione IK sono presenti più pose. Prima di apportare modifiche, eliminate qualunque posa aggiuntiva dopo il primo fotogramma dell'armatura nella linea temporale.

- Per spostare la posizione del giunto, della testa o della coda di un osso all'interno di un'istanza di simbolo, spostate il punto di trasformazione dell'istanza Usare lo strumento Trasformazione libera.

L'osso si sposta con il punto di trasformazione.

- Per spostare un'istanza di simbolo singola senza spostare altre istanze collegate, trascinate l'istanza tenendo premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) oppure mediante lo strumento Trasformazione libera.

Gli ossi collegati all'istanza si allungano o si accorciano per adattarsi alla nuova posizione dell'istanza.

Modificare una forma IK

Potete aggiungere, eliminare e modificare i punti di controllo dei contorni in una forma IK tramite lo strumento Sottoselezione.

- Per spostare la posizione di un osso senza modificare la forma IK, trascinate il punto finale di un osso.
- Per visualizzare i punti di controllo del contorno della forma IK, fate clic sul tratto della forma.
- Per spostare un punto di controllo, trascinate il punto di controllo.
- Per aggiungere un nuovo punto di controllo, fate clic su una parte del tratto senza punti di controllo.
- Per eliminare un punto di controllo esistente, fate clic per selezionarlo e quindi premete il tasto Canc.

Nota: non potete trasformare (modificare in scala o inclinare) una forma IK.

Associare gli ossi a punti di forme

[Torna all'inizio](#)

Per impostazione predefinita, i punti di controllo di una forma sono collegati all'osso più vicino. Potete utilizzare lo strumento Associazione per modificare le connessioni tra singoli ossi e i punti di controllo della forma. In questo modo avete la possibilità di controllare come viene distorto il tratto quando ciascun osso si sposta, ottenendo un risultato migliore. Questa tecnica è utile quando il tratto di una forma non viene distorto come vorreste quando l'armatura si muove.

Potete associare più punti di controllo a un osso e più ossi a un punto di controllo.

- Per evidenziare i punti di controllo collegati a un osso, fate clic sull'osso con lo strumento Associazione .

I punti collegati sono evidenziati in giallo, mentre l'osso selezionato è evidenziato in rosso. I punti di controllo collegati a un solo osso sono visualizzati come quadratini, mentre quelli collegati a più ossi sono visualizzati come triangoli.

- Per aggiungere punti di controllo a un osso selezionato, fate clic su un punto di controllo non evidenziato tenendo premuto il tasto Maiusc.

Potete anche trascinare tenendo premuto il tasto Ctrl per selezionare più punti di controllo da aggiungere all'osso selezionato.

- Per rimuovere i punti di controllo dall'osso, fate clic su un punto di controllo evidenziato in giallo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per rimuovere più punti di controllo dall'osso selezionato, potete inoltre trascinare tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

- Per evidenziare gli ossi collegati a un punto di controllo, fate clic sul punto di controllo con lo strumento Associazione .

Gli ossi collegati sono evidenziati in giallo, mentre il punto di controllo selezionato è evidenziato in rosso.

- Per aggiungere altri ossi al punto di controllo selezionato, fate clic su un osso tenendo premuto Maiusc.
- Per rimuovere un osso da un punto di controllo selezionato, fate clic su un osso evidenziato in giallo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Vincolare il movimento degli ossi IK

[Torna all'inizio](#)

Per conferire maggiore realismo al movimento delle armature IK, potete controllare la libertà di movimento di ossi specifici. Ad esempio, potete vincolare due ossi di un braccio in modo tale che il gomito non possa piegarsi nella direzione sbagliata.

Per impostazione predefinita, a ogni osso IK viene assegnata una lunghezza fissa nel momento in cui viene creato. Gli ossi possono ruotare intorno al relativo giunto principale e lungo gli assi x e y. Tuttavia, non possono spostarsi in modi che richiedono un cambiamento della lunghezza dell'osso principale, a meno che non abbiate abilitato il movimento dell'asse x o y. Per impostazione predefinita, la rotazione degli ossi è attivata e il movimento sugli assi x e y è disattivato.

Potete inoltre limitare la velocità del movimento di un osso per creare l'effetto del peso su un osso.

Nelle armature con stringhe di ossi collegati, non è possibile vincolare il movimento dell'ultimo giunto di qualsiasi ramo dell'armatura. Per conferire un aspetto vincolato all'ultimo giunto, utilizzate rami con clip filmato e collegate l'ultimo osso a un clip filmato la cui proprietà alpha è impostata a zero. Quindi, vincolate il penultimo osso anziché l'ultimo.

Esempi:

- Per un braccio, potete limitare il grado di rotazione del gomito in modo che non possa ruotare oltre il normale intervallo di movimento di un avambraccio.
- Per consentire a un personaggio di muoversi sullo stage, attivare una traslazione X o Y sull'osso principale. Quando usate la traslazione X e Y, per ottenere un movimento più preciso disattivate la rotazione.

Queste proprietà possono essere impostate nella finestra di ispezione Proprietà dopo aver selezionato uno o più ossi.

- Per consentire a un osso selezionato di muoversi sull'asse X o Y e cambiare la lunghezza dell'osso principale, selezionate Attiva nella sezione Giunto: traslazione X o Giunto: traslazione Y della finestra di ispezione Proprietà.

Viene visualizzata una freccia a due punte perpendicolare all'osso sul giunto per indicare che il movimento sull'asse X è attivato. Viene visualizzata una freccia a due punte parallela all'osso sul giunto per indicare che il movimento sull'asse Y è attivato. Attivando sia la traslazione X che la traslazione Y per un osso si semplifica l'operazione di posizionamento dell'osso quando per tale osso è stata disattivata la rotazione.

- Per limitare la quantità di movimento consentita sull'asse X o Y, selezionate Limita nella sezione Giunto: traslazione X o Giunto: traslazione Y della finestra di ispezione Proprietà e specificate un valore per la distanza di spostamento minima e massima consentite per l'osso.
- Per disattivare la rotazione dell'osso selezionato attorno al giunto, deselectionate la casella di controllo Attiva nella sezione Giunto: rotazione della finestra di ispezione Proprietà.

Questa casella di controllo è selezionata per impostazione predefinita.

- Per limitare la rotazione di un osso, specificate il valore minimo e massimo per i gradi di rotazione nella sezione Giunto: rotazione della finestra di ispezione Proprietà.

I gradi di rotazione si riferiscono all'osso principale. Nella parte superiore dell'osso viene visualizzato un arco che indica i gradi della libertà di rotazione.

- Per impostare un osso selezionato in relazione all'osso principale, disattivate la rotazione e la traslazione sull'asse X e Y.

Gli ossi diventano rigidi e seguono il movimento dell'osso principale.

- Per limitare la velocità del movimento di un osso selezionato, specificate un valore nel campo Velocità giunto nella finestra di ispezione Proprietà.

La velocità del giunto conferisce all'osso l'effetto del peso. Il valore massimo pari a 100% equivale a una velocità illimitata.

Vincolare il movimento degli ossi mediante blocco (solo CS5.5)

Potete impedire lo spostamento di ossi specifici bloccandoli sullo stage. Gli ossi bloccati vengono fissati nella posizione che occupano, mentre gli altri ossi ad essi collegati continuano a muoversi liberamente. Un esempio di applicazione di questa tecnica potrebbe essere una figura umana con gli ossi dei piedi bloccati in modo che non possano muoversi al di sopra o al di sotto del pavimento su cui si trova la figura.

Per fissare uno o più ossi sullo stage:

1. Fate clic su uno o più ossi sullo stage per selezionarli.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Posizionate il cursore del mouse sul giunto di un osso finché non verrà visualizzato il cursore Blocca, quindi fate clic sul giunto.
 - Nella sezione Posizione della finestra di ispezione Proprietà, selezionate la casella di controllo Blocca.

L'osso selezionato non può più spostarsi in nessuna direzione.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Pinning Support for IK](#) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com)
- Nota tecnica: [Unable to set an IK motion constraint on the last bone in a joint](#)

Aggiungere effetti molla agli ossi

[Torna all'inizio](#)

Due proprietà degli ossi consentono di aggiungere elasticità agli ossi IK. Le proprietà Intensità e Smorzamento degli ossi conferiscono un movimento fisico realistico agli ossi IK integrando la fisica dinamica nel sistema di cinematica inversa degli ossi. Queste proprietà consentono di creare più facilmente animazioni con proprietà fisiche sofisticate. Le proprietà Intensità e Smorzamento permettono di realizzare movimenti

realistici e altamente configurabili nelle animazioni degli ossi. È consigliabile impostare queste proprietà prima di aggiungere pose a un livello di posa.

Intensità La rigidità della molla. Più alto è il valore, più rigido risulta l'effetto molla.

Smorzamento La velocità di decadimento dell'effetto molla. Più alto è il valore, più rapida è la riduzione dell'effetto molla. Con il valore 0, l'effetto molla rimane inalterato a piena intensità per tutti i fotogrammi del livello di posa.

Per abilitare l'elasticità, selezionate uno o più ossi e impostate i valori Intensità e Smorzamento nella sezione Molla della finestra di ispezione Proprietà. Maggiore è l'intensità, più rigida diventa la molla. Lo smorzamento determina la velocità di attenuazione dell'effetto molla, quindi maggiore è il valore di smorzamento, più veloce è il completamento dell'animazione.

Per disattivare le proprietà Intensità e Smorzamento, selezionate il livello di posa nella linea temporale e deselezionate la casella di controllo Abilita nella sezione Molla della finestra di ispezione Proprietà. In questo modo potrete vedere sullo stage le pose che avete definito nel livello di posa senza l'effetto delle proprietà Molla.

I seguenti fattori incidono sull'aspetto finale dell'animazione degli ossi quando si utilizzano le proprietà Molla. Fate delle prove con impostazioni diverse per ciascuno di questi elementi per arrivare a ottenere l'effetto desiderato.

- Il valore della proprietà Intensità.
- Il valore della proprietà Smorzamento.
- Il numero di fotogrammi tra le pose nel livello di posa.
- Il numero totale di fotogrammi nel livello di posa.
- Il numero di fotogrammi tra la posa finale e l'ultimo fotogramma del livello di posa.

Altro materiale di riferimento

- Video: [Working with IK Spring properties](#) (7:50, Adobe TV)
- Video: (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com) [Spring for Bones](#)
- Articolo: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5](#) (Adobe.com)

Animare un'armatura

[Torna all'inizio](#)

Le armature in Flash vengono animate in modo diverso rispetto agli altri oggetti. Con le armature aggiungete semplicemente fotogrammi al livello di posa e riposizionate l'armatura sullo stage per creare un fotogramma chiave. I fotogrammi chiave nei livelli di posa sono detti pose. Dato che le armature IK vengono in genere utilizzate a scopo di animazione, ogni livello di posa agisce da livello di interpolazione in modo automatico.

I livelli di posa IK tuttavia sono diversi dai livelli di interpolazione, perché non è possibile interpolare le proprietà, ad eccezione della posizione dell'osso nel livello di posa. Per interpolare altre proprietà di un oggetto IK, ad esempio posizione, trasformazione, effetti colore o filtri, racchiudete l'armatura e gli oggetti associati in un clip filmato o in un simbolo grafico. Potete animare le proprietà del simbolo utilizzando il comando Inserisci > Interpolazione di movimento e il pannello Editor movimento.

Le armature IK possono inoltre essere animate mediante ActionScript 3.0 in fase runtime. Se prevedete di animare un'armatura con ActionScript, non potete animarla nella linea temporale. L'armatura può disporre di una sola posa nel livello di posa e tale posa deve trovarsi nel primo fotogramma nel quale l'armatura appare nel livello di posa.

Le seguenti risorse supplementari (in inglese) spiegano come animare un'armatura.

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\)](#) (2:41) (Adobe TV)
- Video: (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com) [Spring for Bones](#)
- Articolo: [Character animation with the Bone Tool in Flash](#) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool](#) (5:12) (YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool](#) (3:26) (YouTube.com)

Animare un'armatura nella linea temporale

Le armature IK sono posizionate nei livelli di posa nella linea temporale. Per animare armature nella linea temporale, inserite delle pose facendo clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma in un livello di posa e selezionando Inserisci posa. Modificate la configurazione dell'armatura mediante lo strumento Selezione. In Flash Professional le posizioni degli ossi nei fotogrammi tra le pose vengono interpolate automaticamente.

1. Nella linea temporale aggiungete i fotogrammi al livello di posa dell'armatura, se necessario, per fare spazio all'animazione che desiderate creare.

Per aggiungere fotogrammi, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Opzione (Macintosh) su un fotogramma nel livello di posa sulla destra di un fotogramma esistente e scegliete Inserisci fotogramma. I fotogrammi possono essere

aggiunti o eliminati in qualsiasi momento.

2. Per aggiungere una posa a un fotogramma nel livello di posa, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma in cui desiderate aggiungere la posa e quindi riposizionate l'armatura sullo stage.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Opzione (Macintosh) sul fotogramma nel livello di posa e scegliete Inserisci posa.
- Spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma in cui desiderate aggiungere la posa e quindi premete il tasto F6.

Viene inserita una posa nel livello di posa nel fotogramma corrente. Un indicatore di posa a forma di rombo nel fotogramma indica la nuova posa.

3. Aggiungete ulteriori pose in fotogrammi distinti per completare l'animazione in base alle vostre necessità.

4. Per modificare la lunghezza dell'animazione nella linea temporale, posizionate il cursore del mouse sull'ultimo fotogramma dell'armatura finché non viene visualizzato il cursore di ridimensionamento. Trascinate quindi l'ultimo fotogramma del livello di posa verso destra o sinistra per aggiungere o rimuovere fotogrammi.

I fotogrammi di posa vengono riposizionati in proporzione alla modifica della durata del livello e i fotogrammi compresi tra di essi vengono reinterpolati automaticamente. Per ridimensionare l'estensione dell'armatura nella linea temporale senza influire sulla posizione dei fotogrammi di posa, tenete premuto Maiusc e contemporaneamente trascinate l'ultimo fotogramma dell'estensione dell'armatura.

Quando avete finito, fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale per visualizzare un'anteprima dell'animazione. Potete vedere le posizioni dell'armatura interpolate tra i fotogrammi di posa.

Potete riposizionare l'armatura nei fotogrammi di posa o aggiungere nuovi fotogrammi di posa in qualunque momento.

Modificare la posizione delle pose in un'armatura

Potete modificare la posizione delle pose nei seguenti modi:

- Per spostare una posa in una nuova posizione, fate clic su una posa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi trascinatela nella posizione desiderata nell'armatura.
- Per copiare una posa in una nuova posizione, fate clic su una posa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi trascinatela nella posizione desiderata nell'armatura tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Tagliare, copiare e incollare. Fate clic sulla posa che desiderate tagliare o copiare tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi scegliete Taglia posa o Copia posa dal menu di scelta rapida.

Tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fate quindi clic sul fotogramma nell'estensione dell'armatura in cui desiderate incollare e scegliete Incolla posa dal menu di scelta rapida.

Applicare effetti di interpolazione aggiuntivi alle proprietà degli oggetti IK

Per applicare effetti interpolati a proprietà di oggetti IK diverse dalla posizione dell'osso, racchiudete l'oggetto in un clip filmato o in un simbolo grafico.

1. Selezionate l'armatura IK e tutti gli oggetti associati.

Per una forma IK potete semplicemente fare clic sulla forma. Per insiemi collegati di istanze di simboli, potete fare clic sul livello di posa nella linea temporale o trascinare un perimetro di selezione attorno a tutti i simboli collegati sullo stage.

2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl (Macintosh) mentre fate clic sulla selezione, quindi scegliete Converti in simbolo dal menu di scelta rapida.

3. Nella finestra di dialogo Converti in simbolo, specificate un nome per il simbolo e scegliete Clip filmato o Immagine dal menu Tipo. Fate clic su OK.

Viene creato automaticamente un simbolo con la propria linea temporale contenente il livello di posa per l'armatura.

4. Per utilizzare il nuovo simbolo nella linea temporale principale del file FLA, trascinate il simbolo dalla Libreria sullo stage.

Ora potete aggiungere effetti di interpolazione di movimento alla nuova istanza del simbolo sullo stage.

Potete nidificare i simboli contenenti le armature IK all'interno del numero di livelli di altri simboli nidificati necessari per creare l'effetto desiderato.

Preparare un'armatura per l'animazione runtime con ActionScript 3.0

Potete usare ActionScript 3.0 per controllare le armature IK collegate a forme o istanze di clip filmato. Non è invece possibile controllare con ActionScript le armature collegate a istanze di simboli grafici o di pulsanti.

Con ActionScript è possibile controllare solo armature con una posa singola. Le armature con più pose possono essere controllate solo nella linea temporale.

1. Con lo strumento Selezione selezionate un fotogramma in un livello di posa contenente un'armatura.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà scegliete Runtime dal menu Tipo.

La gerarchia può ora essere manipolata con ActionScript 3.0 in fase runtime.

Per impostazione predefinita, il nome dell'armatura nella finestra di ispezione Proprietà è uguale a quello del livello di posa. Utilizzate questo nome per fare riferimento all'armatura in ActionScript. Il nome può essere modificato nella finestra di ispezione Proprietà.

Aggiungere un andamento a un'animazione IK

[Torna all'inizio](#)

Con il termine andamento si indica la modifica della velocità di animazione nei fotogrammi intorno a ciascuna posa al fine di creare un movimento più realistico.

1. Selezionate un fotogramma tra due fotogrammi di posa nel livello di posa oppure un fotogramma di posa.

Fotogramma intermedio L'andamento influisce sui fotogrammi che si trovano tra i fotogrammi di posa a sinistra e a destra del fotogramma selezionato.

Fotogramma di posa L'andamento influisce sui fotogrammi che si trovano tra la posa selezionata e la posa successiva del livello.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà selezionate un tipo di andamento dal menu Andamento.

Andamenti semplici Quattro andamenti che rallentano il movimento nei fotogrammi che si trovano immediatamente prima o dopo il fotogramma selezionato.

Andamenti iniziale e finale Rallentano il movimento all'interno dei fotogrammi che si trovano immediatamente dopo il fotogramma di posa precedente e nei fotogrammi immediatamente prima del fotogramma di posa successivo.

Nota: *gli stessi tipi di andamento sono disponibili nell'Editor movimento quando utilizzate le interpolazioni di movimento. Potete visualizzare la curva di ogni tipo di andamento nell'Editor movimento quando selezionate un'interpolazione di movimento nella linea temporale.*

3. Nella finestra di ispezione Proprietà, specificate un valore per l'intensità dell'andamento.

L'intensità predefinita corrisponde a 0, che equivale a nessun andamento. Il valore massimo è -100, che applica l'effetto di andamento più significativo ai fotogrammi precedenti al fotogramma di posa. Il valore minimo è -100, che applica l'effetto di andamento più significativo ai fotogrammi immediatamente successivi al fotogramma di posa che li precede.

Quando avete finito, visualizzate sullo stage l'anteprima del movimento con l'andamento applicato. Fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale tra i due fotogrammi di posa in corrispondenza dei quali avete applicato l'andamento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Interpolazioni di movimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Livelli della linea temporale

[Creare e organizzare i livelli](#)

[Visualizzare livelli e cartelle di livelli](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare e organizzare i livelli

I livelli consentono di organizzare facilmente le immagini di un documento. Potete disegnare e modificare gli oggetti di un livello senza alterare gli oggetti contenuti in un altro livello. Nelle aree dello stage in cui un livello non contiene nulla, potete vedere in trasparenza i livelli sottostanti.

Per disegnare, colorare o modificare una cartella o un livello, selezionate il livello nella linea temporale per renderlo attivo. Un'icona a forma di matita accanto al nome di un livello o di una cartella nella linea temporale indica che l'elemento è attivo. Sebbene sia consentito selezionare più livelli alla volta, è possibile attivarne uno solo.

Quando create un nuovo documento Flash Professional, questo contiene un solo livello. Aggiungete ulteriori livelli per organizzare le immagini, l'animazione e altri elementi del documento. I livelli possono anche essere nascosti, bloccati o modificati. Il numero di livelli che è possibile creare è limitato solamente dalla memoria del computer; si noti che il numero di livelli non influisce sulle dimensioni del file SWF pubblicato. Solo gli oggetti che vengono inseriti nei livelli incrementano le dimensioni del file.

Per organizzare e gestire i livelli, create cartelle in cui inserirli. Potete espandere o comprimere i livelli nella linea temporale senza influire sul contenuto visualizzato sullo stage. Usate livelli o cartelle separati per i file audio, il codice ActionScript, le etichette dei fotogrammi e i relativi commenti. In questo modo è più facile individuare rapidamente questi elementi per modificarli.

Inoltre, potete usare speciali livelli guida che facilitano le operazioni di disegno e modifica e livelli maschera che semplificano la creazione di effetti sofisticati.

In Flash potete utilizzare cinque tipi di livelli:

- I livelli normali contengono la maggior parte delle immagini di un file FLA.
- I livelli maschera contengono gli oggetti utilizzati come maschere per nascondere porzioni selezionate dei livelli sottostanti. Per maggiori informazioni, vedete [Uso dei livelli maschera](#).
- I livelli mascherati sono i livelli sottostanti a un livello maschera e associati a un livello maschera. Solo la porzione del livello mascherato non coperta dalla maschera è visibile. Per maggiori informazioni, vedete [Uso dei livelli maschera](#).
- I livelli guida contengono i tratti che potete utilizzare per guidare la disposizione degli oggetti su altri livelli o il movimento delle interpolazioni classiche sugli altri livelli. Per maggiori informazioni, vedete [Livelli guida](#) e [Creare un'animazione con interpolazione classica lungo un tracciato](#).
- I livelli guidati sono i livelli associati a un livello guida. Gli oggetti che si trovano su un livello guidato possono essere disposti o animati lungo i tratti del livello guida. I livelli guidati possono contenere immagini statiche e interpolazioni classiche, ma non le interpolazioni di movimento.
- I livelli di interpolazione di movimento contengono oggetti animati con interpolazioni di movimento. Per maggiori informazioni, vedete [Informazioni sull'animazione interpolata](#).
- I livelli di armatura contengono oggetti ai quali sono associati ossi di cinematica inversa. Per ulteriori informazioni, vedete [Informazioni sulla cinematica inversa](#).

I livelli normali, maschera, mascherati e guida possono contenere interpolazioni di movimento oppure ossi IK. Quando questi elementi sono presenti in uno di questi livelli, non esistono limitazioni ai tipi di contenuto che è possibile aggiungere al livello. Per maggiori informazioni, vedete [Interpolazioni di movimento](#) e [Cinematica inversa](#).

Creare un livello

Quando create un livello o una cartella, il nuovo elemento viene visualizzato sopra il livello selezionato. Il livello appena aggiunto diventa il livello attivo.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Nuovo livello  nella parte inferiore della linea temporale.
- Selezionate Inserisci > Linea temporale > Livello.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome di un livello nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci livello dal menu di scelta rapida.

Creare una cartella di livelli

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un livello o una cartella nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci > Linea temporale > Cartella livelli.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome di un livello nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci cartella dal menu di scelta rapida. La nuova cartella viene visualizzata sopra la cartella o il livello selezionato.
- Fate clic sul pulsante Nuova cartella  nella parte inferiore del pannello Libreria. La nuova cartella viene visualizzata sopra la cartella o il livello selezionato.

Organizzare i livelli e le cartelle di livelli

Per organizzare il documento, cambiate la disposizione dei livelli e delle cartelle nella linea temporale.

Le cartelle di livelli facilitano l'organizzazione del flusso di lavoro consentendo di posizionare i livelli in una struttura ad albero. Espandete o comprimete una cartella per visualizzare i livelli in essa contenuti senza alterare i livelli visualizzati sullo stage. Le cartelle possono contenere sia livelli che altre cartelle, consentendo di organizzare i livelli nello stesso modo in cui si organizzano i file nel computer.

I controlli dei livelli nella linea temporale vengono applicati a tutti i livelli contenuti in una cartella. Ad esempio, quando si blocca una cartella di livelli, tutti i livelli in essa contenuti vengono bloccati.

- Per spostare un livello o una cartella in una cartella di livelli, trascinatene il nome sul nome della cartella di destinazione.
- Per cambiare l'ordine dei livelli o delle cartelle, trascinate uno o più livelli o cartelle nella posizione desiderata della linea temporale.
- Per espandere o ridurre una cartella, fate clic sul triangolino presente a sinistra del nome.
- Per espandere o comprimere tutte le cartelle, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Espandi tutte le cartelle o Comprimi tutte le cartelle.

Rinominare un livello o una cartella

Per impostazione predefinita, ai nuovi livelli vengono assegnati i nomi in base all'ordine con il quale sono stati creati: Livello 1, Livello 2 e così via. Se necessario, rinominate i livelli per identificarne meglio il contenuto.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul nome di un livello o di una cartella nella linea temporale e immettete il nuovo nome.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello o della cartella, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida. Immettete il nuovo nome nella casella Nome, quindi fate clic su OK.
- Selezionate il livello o la cartella dalla linea temporale e scegliete Elabora > Linea temporale > Proprietà livello. Immettete il nuovo nome nella casella Nome, quindi fate clic su OK.

Selezionare un livello o una cartella

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul nome di un livello o di una cartella nella linea temporale.
- Nella linea temporale, fate clic su un fotogramma del livello da selezionare.
- Sullo stage, selezionate un oggetto che è situato sul livello da selezionare.
- Per selezionare livelli o cartelle adiacenti, fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc sui loro nomi nella linea temporale.
- Per selezionare livelli o cartelle non adiacenti, fate clic sui nomi nella linea temporale tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

Copiare fotogrammi da un livello singolo

1. Selezionate un intervallo di fotogrammi in un livello. Fate clic sul nome del livello nella linea temporale per selezionare l'intero livello.
2. Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi.
3. Fate clic sul fotogramma in cui iniziare a incollare e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Copiare fotogrammi da una cartella di livelli

1. Fate clic sul triangolo a sinistra del nome della cartella nella linea temporale per comprimerla e fate clic sul nome della cartella per selezionarla.
2. Selezionate Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi.
3. Selezionate Inserisci > Linea temporale > Cartella livelli per creare una cartella.
4. Fate clic sulla nuova cartella e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Eliminare un livello o una cartella

1. Per selezionare il livello o la cartella, fate clic sul relativo nome nella linea temporale o su un qualsiasi fotogramma presente nel livello.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Elimina livello nella linea temporale.
- Trascinate il livello o la cartella sopra il pulsante Elimina livello.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello o della cartella, quindi selezionate Elimina livello dal menu di scelta rapida.

Nota: quando si elimina una cartella di livelli, vengono eliminati anche tutti i livelli in essa compresi e il loro contenuto.

Bloccare o sbloccare uno o più livelli o cartelle

- Per bloccare un livello o una cartella, fate clic nella colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome corrispondente. Per sbloccare il livello o la cartella, fate nuovamente clic sull'icona.
- Per bloccare tutti i livelli e tutte le cartelle, fate clic sull'icona a forma di lucchetto. Fate nuovamente clic sull'icona per sbloccare tutti i livelli e le cartelle.
- Per bloccare o sbloccare più livelli o cartelle, trascinate il puntatore nella colonna con l'icona a forma di lucchetto.
- Per bloccare tutti gli altri livelli e cartelle, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome di un livello o di una cartella. Per sbloccare tutti i livelli o tutte le cartelle, fate di nuovo clic nella colonna tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione.

Copiare e incollare livelli (solo CS5.5)

Potete copiare interi livelli e cartelle di livelli nella linea temporale e incollarli nella stessa linea temporale o in linee temporali distinte. È possibile copiare qualsiasi tipo di livello.

Quando copiate e incollate livelli, la struttura di cartelle dei livelli copiati viene mantenuta.

1. Selezionate uno o più livelli nella linea temporale facendo clic sul nome di ciascuno. Fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più livelli adiacenti. Fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare livelli non adiacenti.
2. Scegliete Modifica > Linea temporale > Copia livelli o Taglia livelli. Potete anche fare clic con il pulsante destro e scegliere Copia livelli o Taglia livelli dal menu di scelta rapida.
3. Nella linea temporale di destinazione, selezionate il livello sotto il quale volete inserire i livelli incollati.
4. Scegliete Modifica > Linea temporale > Incolla livelli.

I livelli appaiono nella linea temporale sopra il livello selezionato. Se avete selezionato una cartella di livelli, i livelli incollati appaiono all'interno della cartella.

Per incollare un livello all'interno di un livello maschera o guida, dovete prima selezionare un livello che si trovi al di sotto della maschera o della guida e quindi incollare. Non è possibile incollare un livello maschera, guida o di cartelle sotto un livello maschera o guida.

Potete anche duplicare dei livelli selezionandoli e quindi scegliendo Modifica > Linea temporale > Duplica livelli. Per i nuovi livelli verrà aggiunta la parola "copia" al nome del livello.

Visualizzare livelli e cartelle di livelli

[Torna all'inizio](#)

Mostrare o nascondere un livello o una cartella

Una X rossa accanto al nome di un livello o di una cartella nella linea temporale indica che l'elemento è nascosto. In Impostazioni pubblicazione potete scegliere se includere o meno i livelli nascosti quando pubblicate un file SWF.

- Per nascondere un livello o una cartella, fate clic nella colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome del livello o della cartella nella linea temporale. Fate nuovamente clic sull'icona per visualizzare il livello o la cartella.
- Per nascondere tutti i livelli e le cartelle nella linea temporale, fate clic sull'icona a forma di occhio. Fate nuovamente clic sull'icona per mostrare tutti i livelli e le cartelle.
- Per mostrare o nascondere più livelli o cartelle, trascinate il puntatore nella colonna con l'icona a forma di occhio.
- Per nascondere tutti gli altri livelli e cartelle, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome di un livello o una cartella. Per mostrare tutti i livelli e tutte le cartelle, fate nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione.

Visualizzare il contenuto di un livello come serie di contorni

Per distinguere a quale livello appartiene un oggetto, visualizzate tutti gli oggetti presenti su un livello come contorni colorati

- Per visualizzare tutti gli oggetti su un livello come contorni, fate clic sulla colonna del contorno a destra del nome del livello. Per disattivare la

visualizzazione come contorno, fate nuovamente clic sulla colonna.

- Per visualizzare gli oggetti su tutti i livelli come contorni, fate clic sull'icona a forma di quadrato. Per disattivare la visualizzazione come contorno su tutti i livelli, fate nuovamente clic sull'icona.
- Per visualizzare come contorni gli oggetti su tutti gli altri livelli, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sulla colonna della visualizzazione come contorno a destra del nome di un livello. Per disattivare la visualizzazione di tutti i livelli come contorni, fate nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione.

Modificare il colore del contorno di un livello

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'icona del livello, a sinistra del nome del livello, nella finestra Linea temporale.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionate il livello nella linea temporale e scegliete **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**.

2. Nella finestra di dialogo Proprietà livello, fate clic sulla casella Colore contorno, selezionate un nuovo colore, quindi fate clic su OK.

Nota: anche i tracciati di movimento del livello utilizzano il colore di contorno del livello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Linee temporali e ActionScript

Percorsi assoluti

Percorsi relativi

Uso dei percorsi target assoluti e relativi

Definire i percorsi target

Con ActionScript® potete controllare la linea temporale in fase di runtime. L'uso di ActionScript consente di creare interazione e altre funzionalità nei file FLA che non sono realizzabili solo con la linea temporale.

[Torna all'inizio](#)

Percorsi assoluti

Il percorso assoluto inizia con il nome del livello in cui è caricato il documento e continua nell'elenco di visualizzazione fino a raggiungere l'istanza target. Potete inoltre utilizzare l'alias `_root` come riferimento alla linea temporale principale del livello corrente. Ad esempio, un'azione nel clip filmato `california` che si riferisce al clip filmato `oregon` potrebbe utilizzare il percorso assoluto `_root.westCoast.oregon`.

Il primo documento da aprire in Flash Player viene caricato sul livello 0. Dovete assegnare a ogni documento aggiuntivo caricato un numero di livello. Quando usate un riferimento assoluto in ActionScript per un documento caricato, utilizzate il formato `_levelX`, dove la X rappresenta il numero del livello in cui è caricato il documento. Ad esempio, il primo documento aperto in Flash Player è denominato `_level0`, mentre il documento caricato nel livello 3 è denominato `_level3`.

Per consentire la comunicazione di documenti in livelli diversi, dovete utilizzare il nome del livello nel percorso target. Il seguente esempio mostra come l'istanza `portland` identificherebbe l'istanza `atlanta` situata in un clip filmato denominato `georgia` (`georgia` si trova allo stesso livello di `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Potete usare l'alias `_root` per fare riferimento alla linea temporale principale del livello corrente. Per la linea temporale principale, l'alias `_root` sostituisce `_level0` quando viene indirizzato da un clip in `_level0`. Per un documento caricato in `_level5`, `_root` è uguale a `_level5` quando viene indirizzato da un clip filmato anch'esso di livello 5. Ad esempio, se i clip filmato `southcarolina` e `florida` vengono entrambi caricati allo stesso livello, un'azione chiamata dall'istanza `southcarolina` potrebbe utilizzare il seguente percorso assoluto per identificare l'istanza `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

[Torna all'inizio](#)

Percorsi relativi

Il percorso relativo dipende dalla relazione tra la linea temporale di controllo e la linea temporale target. I percorsi relativi possono indirizzare i target solo all'interno del proprio livello di Flash Player. Ad esempio, non è possibile usare un percorso relativo in un'azione posizionata in `_level0` che identifica una linea temporale che si trova in `_level5`.

In un percorso relativo, utilizzate la parola chiave `this` come riferimento alla linea temporale corrente nel livello corrente; utilizzate l'alias `_parent` per indicare la linea temporale principale della linea temporale corrente. Potete utilizzare l'alias `_parent` più volte per passare al livello superiore nella gerarchia dei clip filmato all'interno dello stesso livello di Flash Player. Ad esempio, `_parent._parent` controlla un clip filmato più in alto di due livelli nella gerarchia. La linea temporale principale di ciascun livello in Flash Player è l'unica linea temporale con un valore `_parent` non definito.

Un'azione nella linea temporale dell'istanza `charleston`, situata un livello sotto `southcarolina`, potrebbe utilizzare il seguente percorso target per identificare l'istanza `southcarolina`:

```
_parent
```

Per identificare l'istanza `eastCoast` (un livello sopra) da un'azione in `charleston`, potete utilizzare il percorso relativo seguente:

```
_parent._parent
```

Per identificare l'istanza `atlanta` da un'azione nella linea temporale di `charleston`, potete usare il percorso relativo seguente:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

I percorsi relativi sono utili se desiderate usare di nuovo gli script. Ad esempio, potete associare uno script a un clip filmato che ingrandisce il suo elemento principale al 150%, nel modo seguente:

```
onClipEvent (load) {
    _parent._xscale
    = 150;
    _parent._yscale = 150;
}
```

```
}
```

È quindi possibile riutilizzare lo script associandolo a una qualunque istanza di clip filmato.

Nota: *Flash Lite 1.0 e 1.1 supportano l'associazione degli script solo ai pulsanti. L'associazione degli script ai clip filmato non è supportata.* Indipendentemente dalla scelta di un percorso assoluto o relativo, si identifica una variabile su una linea temporale o la proprietà di un oggetto con un punto (.) seguito dal nome della variabile o della proprietà. Ad esempio, l'istruzione seguente imposta la variabile name nell'istanza form sul valore "Gerardo":

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Uso dei percorsi target assoluti e relativi

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare ActionScript per inviare messaggi da una linea temporale a un'altra. La linea temporale che contiene l'azione è chiamata linea temporale di controllo, mentre la linea temporale che riceve l'azione è chiamata linea temporale target. Ad esempio, sull'ultimo fotogramma di una linea temporale potrebbe essere presente un'azione che indica a un'altra linea temporale di iniziare la riproduzione. Come riferimento a una linea temporale target, dovete utilizzare un percorso target, che indica la posizione di un clip filmato nell'elenco di visualizzazione.

Di seguito è riportata la gerarchia di un documento chiamato westCoast al livello 0, che contiene tre clip filmato: california, oregon e washington. Ognuno di questi clip filmato contiene a sua volta due clip filmato.

```
_level0
  westCoast
    california
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
    washington
      olympia
      ellensburg
```

Come in un server Web, l'indirizzo di ogni linea temporale in Flash Professional può essere definito in due modi: con un percorso assoluto o con un percorso relativo. Il percorso assoluto di un'istanza è un percorso completo a partire dal nome di un livello, indipendentemente dalla linea temporale che chiama l'azione; ad esempio, il percorso assoluto dell'istanza california è _level0.westCoast.california. Il percorso relativo varia a seconda della posizione da cui viene chiamato; ad esempio, il percorso relativo di california chiamato da sanfrancisco è _parent, ma se è chiamato da portland, sarà _parent._parent.california.

Definire i percorsi target

[Torna all'inizio](#)

Per controllare un clip filmato, un file SWF caricato o un pulsante, dovete specificare un percorso target. Potete specificarlo manualmente o utilizzando la finestra di dialogo Inserisci percorso target o creando un'espressione che restituisca un percorso target. Per specificare il percorso target di un clip filmato o di un pulsante, dovete assegnare al clip o al pulsante un nome di istanza. Un documento caricato non richiede un nome di istanza, perché viene utilizzato il numero del suo livello come nome di istanza, ad esempio _level5.

Assegnare un nome di istanza a un clip filmato o a un pulsante

1. Selezionate un clip filmato o un pulsante sullo stage.
2. Immettete un nome di istanza nella finestra di ispezione Proprietà.

Definire un percorso target mediante la finestra di dialogo Inserisci percorso target

1. Selezionate il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa diventa la linea temporale di controllo.

2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedete alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionate un'azione o un metodo che richieda un percorso target.
3. Fate clic sulla casella del parametro o sulla posizione nello script in cui desiderate inserire il percorso target.
4. Fate clic sul pulsante Inserisci percorso target  sopra il riquadro dello script.
5. Selezionate Assoluto o Relativo come modalità del percorso target.
6. Selezionate un clip filmato nell'elenco di visualizzazione e fate clic su OK.

Definire un percorso target manualmente

1. Selezionate il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa diventa la linea temporale di controllo.

2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedete alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionate un'azione o un metodo che richieda un percorso target.
3. Fate clic sulla casella del parametro o sulla posizione nello script in cui desiderate inserire il percorso target.
4. Immettete un percorso target assoluto o relativo nel pannello Azioni.

Usare un'espressione come percorso target

1. Selezionate il fotogramma, l'istanza di clip filmato o di pulsante alla quale assegnare l'azione.

Questa diventa la linea temporale di controllo.

2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), accedete alla casella degli strumenti Azioni a sinistra e selezionate un'azione o un metodo che richieda un percorso target.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Immettete un'espressione che restituisce un percorso target in una casella di parametro.
- Fate clic per posizionare il punto di inserimento nello script. Quindi, nella categoria Funzioni della casella degli strumenti Azioni, fate doppio clic sulla funzione targetPath. La funzione targetPath converte un riferimento a un clip filmato in una stringa.
- Fate clic per posizionare il punto di inserimento nello script. Quindi, nella categoria Funzioni della casella degli strumenti Azioni, selezionate la funzione eval. La funzione eval converte una stringa in un riferimento a un clip filmato che può essere utilizzato per chiamare i metodi come play.

Lo script seguente assegna il valore 1 alla variabile i, quindi utilizza la funzione eval per creare un riferimento a un'istanza di clip filmato e lo assegna alla variabile x. In tal modo, la variabile x diventa un riferimento a un'istanza di clip filmato e può chiamare i metodi dell'oggetto MovieClip.

```
i = 1;
x = eval("mc"+i);
x.play();
// this is equivalent to mc1.play();
```

Potete inoltre utilizzare la funzione eval per chiamare i metodi direttamente, come nell'esempio seguente:

```
eval("mc" + i).play();
```

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Uso dei livelli maschera

Informazioni sui livelli maschera

Operazioni con i livelli maschera

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sui livelli maschera

Per gli effetti riflettore e le transizioni, potete utilizzare un livello maschera per creare un'area trasparente attraverso la quale vengono visualizzati i livelli sottostanti. Un elemento maschera può essere una forma piena, un oggetto testo, un'istanza di un simbolo grafico o un clip filmato. Potete raggruppare più livelli sotto un singolo livello maschera per creare effetti sofisticati.

Per creare effetti dinamici, potete animare un livello maschera. Per una forma piena usata come maschera, utilizzate l'interpolazione di forma; per un oggetto testo, un'istanza grafica o un clip filmato, utilizzate l'interpolazione di movimento. Quando utilizzate l'istanza di un clip filmato come maschera, potete animare la maschera lungo un tracciato di movimento.

Per creare un livello maschera, posizionate un elemento maschera sul livello che desiderate utilizzare come maschera. Invece di presentare un riempimento o un tratto, l'elemento maschera svolge la funzione di una finestra che rivela l'area sottostante contenente livelli collegati. La parte restante del livello maschera nasconde tutto tranne il contenuto visibile attraverso l'elemento maschera. Un livello maschera può contenere un solo elemento maschera. Non è possibile inserire un livello maschera in un pulsante o applicare una maschera a un'altra.

Per creare un livello maschera da un clip filmato, utilizzate ActionScript. In tal caso il livello maschera può essere applicato solo a un altro clip filmato. Vedete [Uso di clip filmato come maschere in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash*](#).

Nota: *gli strumenti 3D non possono essere usati con gli oggetti su livelli maschera e i livelli contenenti oggetti 3D non possono essere usati come livelli maschera. Per ulteriori informazioni sugli strumenti 3D, vedete [Grafica 3D](#).*

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare e animare i livelli maschera. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- [Layers TV – Episode 21: Masks in Flash \(9:25\)](#)
- [Creating and Animating Masks \(CS3\) \(2:12\)](#)

Operazioni con i livelli maschera

[Torna all'inizio](#)

Potete utilizzare i livelli maschera per rivelare parti di un'immagine o di una grafica nel livello sottostante. Per creare una maschera, dovete specificare che un livello è un livello maschera e disegnare o posizionare una forma piena in quel livello. Potete utilizzare qualsiasi forma piena, compresi gruppi, testo e simboli come maschera. Il livello maschera rivela l'area di livelli collegati sotto la forma piena.

Creare un livello maschera

1. Selezionate o create un livello contenente gli oggetti che appariranno all'interno della maschera.
2. Selezionate Inserisci > Linea temporale > Livello per creare un nuovo livello sopra di esso. Poiché un livello maschera nasconde sempre il livello immediatamente sottostante, accertatevi di creare il livello maschera nella posizione appropriata.
3. Posizionate una forma piena, un testo o l'istanza di un simbolo sul livello maschera. Nei livelli maschera Flash Professional ignora le bitmap, i gradienti, la trasparenza, i colori e gli stili di linea. Tutte le aree piene diventano completamente trasparenti nella maschera; tutte le aree non piene diventano invece opache.
4. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete il tasto Ctrl e fate clic (Macintosh) sul nome del livello maschera nella linea temporale, quindi selezionate Maschera. Il livello maschera è indicato da un'apposita icona. Il livello immediatamente sottostante è collegato al livello maschera e il contenuto è visibile attraverso l'area piena sulla maschera. Il nome del livello mascherato è rientrato e l'icona assume l'aspetto di un livello mascherato.
5. Per visualizzare l'effetto maschera in Flash Professional, bloccate il livello maschera e il livello mascherato.

Livelli aggiuntivi di maschera dopo la creazione di un livello maschera

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate un livello esistente direttamente sotto il livello maschera.
- Create un nuovo livello ovunque sotto il livello maschera.
- Selezionate Elabora > Linea temporale > Proprietà livello, quindi selezionate Mascherato.

Scollegare i livelli da un livello maschera

❖ Selezionate il livello da scollegare ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il livello sopra il livello maschera.
- Selezionate **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**, quindi selezionate **Normale**.

Animare una forma piena, un oggetto testo o l'istanza di un simbolo grafico su un livello maschera

1. Selezionate il livello maschera nella linea temporale.
2. Per sbloccare il livello maschera, fate nuovamente clic nella colonna con l'icona a forma di lucchetto.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Se l'oggetto maschera è una forma piena, applicate l'interpolazione di forma all'oggetto.
 - Se l'oggetto maschera è un oggetto testo o un'istanza di un simbolo grafico, applicate l'interpolazione di movimento all'oggetto.
4. Al termine dell'operazione di animazione, fate clic nella colonna a forma di lucchetto in corrispondenza del livello maschera per bloccare di nuovo il livello.

Animare un clip filmato su un livello maschera

1. Selezionate il livello maschera nella linea temporale.
2. Fate doppio clic sul clip filmato sullo stage per modificare il clip filmato in posizione e visualizzare la linea temporale del clip filmato.
3. Applicare un'interpolazione di movimento al clip filmato
4. Una volta completata la procedura di animazione, fate clic sul pulsante **Indietro** per tornare alla modalità di modifica del documento.
5. Fate clic nella colonna a forma di lucchetto in corrispondenza del livello maschera per bloccare di nuovo il livello.

Altri argomenti presenti nell'**Aiuto**

[Interpolazioni di movimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con le scene

[Visualizzare il pannello Scena](#)

[Aggiungere una scena](#)

[Eliminare una scena](#)

[Modificare il nome di una scena](#)

[Duplicare una scena](#)

[Modificare l'ordine di una scena nel documento](#)

[Visualizzare una scena particolare](#)

Potete utilizzare le scene per fornire al documento un'organizzazione tematica. Ad esempio, si possono utilizzare scene separate per l'introduzione, per il caricamento di un messaggio e per l'elenco dei collaboratori. Benché l'uso delle scene presenti alcuni svantaggi, in alcune situazioni tali svantaggi non sono così numerosi, ad esempio se si devono creare animazioni di lunga durata. Utilizzando le scene, potete evitare di gestire un numero elevato di file FLA poiché ogni scena è contenuta all'interno di un unico file FLA.

L'uso delle scene può essere paragonato all'uso di diversi file FLA contemporaneamente per creare una presentazione di grandi dimensioni. Ogni scena ha una linea temporale. I fotogrammi del documento sono numerati consecutivamente seguendo l'ordine delle scene. Ad esempio, se un documento contiene due scene con dieci fotogrammi ciascuna, i fotogrammi nella scena 2 sono numerati da 11 a 20. Le scene nel documento vengono riprodotte nell'ordine in cui sono elencate nel pannello Scena. Quando l'indicatore di riproduzione raggiunge l'ultimo fotogramma di una scena, passa a quella successiva.

Svantaggi delle scene

Alla pubblicazione di un file SWF, la linea temporale di ogni scena viene combinata a formare una sola linea temporale del file SWF. Dopo la compilazione del file SWF, il comportamento sarà analogo a quello di un file FLA con una sola scena. A causa di questo comportamento, l'uso delle scene presenta alcuni svantaggi:

- Le scene possono rendere difficile la modifica dei documenti, in particolare in presenza di più autori. Per individuare codice e risorse del documento FLA potrebbe essere necessario eseguire la ricerca in diverse scene all'interno del file. Come alternativa, valutate la possibilità di caricare un contenuto SWF esterno o di utilizzare i clip filmato.
- Le scene producono spesso file SWF di grandi dimensioni. Utilizzando le scene, infatti, si è portati a inserire più contenuto in un solo file FLA, creando così file FLA e SWF di dimensioni maggiori.
- Le scene obbligano gli utenti a scaricare in modo progressivo l'intero file SWF, anche se non desiderano vederlo tutto. Senza le scene l'utente può controllare il contenuto da scaricare durante la visualizzazione del file SWF.
- Se utilizzate insieme a codice ActionScript, le scene potrebbero produrre risultati imprevisti. Dato che la linea temporale di ogni scena viene compressa in una sola linea temporale, si potrebbero verificare errori relativi al codice ActionScript e alle scene, con la necessità di eseguire ulteriori e complicate operazioni di debug.

Controllo della riproduzione delle scene

Potete usare ActionScript per interrompere o sospendere un documento dopo ogni scena o per consentire agli utenti di navigare nel documento in modo non lineare. Per ulteriori informazioni, vedete ActionScript.

Questa esercitazione video illustra come creare e usare le scene:

- Video: [Understanding Flash Scenes](#)

Visualizzare il pannello Scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate Finestra > Altri pannelli > Scena.

Aggiungere una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate Inserisci > Scena o fate clic sul pulsante Aggiungi scena  nel pannello Scena.

Eliminare una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate clic sul pulsante Elimina scena  nel pannello Scena.

Modificare il nome di una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate doppio clic sul nome della scena nel pannello Scena e immettete il nuovo nome.

Duplicare una scena

[Torna all'inizio](#)

❖ Fate clic sul pulsante Duplica scena  nel pannello Scena.

Modificare l'ordine di una scena nel documento

[Torna all'inizio](#)

❖ Nel pannello Scena, trascinate il nome della scena in una diversa posizione.

Visualizzare una scena particolare

[Torna all'inizio](#)

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Visualizza > Vai a, quindi selezionate il nome della scena dal sottomenu.
- Fate clic sul pulsante Modifica scena nell'angolo superiore destro della finestra del documento e scegliete il nome della scena dal menu a comparsa.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Area di lavoro e flusso di lavoro

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Accessibilità dell'area di lavoro di Flash

Informazioni sul supporto dell'accessibilità

Selezionare i controlli in un pannello utilizzando i tasti di scelta rapida

Spostarsi tra i controlli di una finestra di dialogo utilizzando i tasti di scelta rapida

Selezionare lo stage o gli oggetti dello stage tramite le scelte rapide da tastiera

Spostarsi tra le strutture ad albero tramite le scelte rapide da tastiera

Operazioni con gli elementi di libreria tramite le scelte rapide da tastiera

L'area di lavoro di Adobe® Flash® Professional è accessibile mediante tastiera per gli utenti che hanno difficoltà a utilizzare il mouse.

Informazioni sul supporto dell'accessibilità

[Torna all'inizio](#)

Il supporto di accessibilità all'ambiente di creazione fornisce le scelte rapide da tastiera per la navigazione e l'uso degli elementi dell'interfaccia, quali i pannelli, la finestra di ispezione Proprietà, le finestre di dialogo, lo stage e gli oggetti dello stage, che possono essere utilizzati senza l'ausilio del mouse.

Nota: alcuni controlli da tastiera e alcune funzioni di accessibilità dell'ambiente di creazione sono disponibili solo in Windows.

Per personalizzare i tasti di scelta rapida della tastiera per l'accessibilità nell'ambiente di creazione, utilizzate la sezione Comandi di accessibilità dell'area di lavoro della finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

- Per nascondere tutti i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà, premete F4. Per visualizzare tutti i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà, premete di nuovo F4.

Selezionare i controlli in un pannello utilizzando i tasti di scelta rapida

[Torna all'inizio](#)

Dopo aver attivato un pannello o la finestra di ispezione Proprietà, potete utilizzare il tasto Tab per attivare i vari controlli del pannello. Per attivare un menu che attualmente è l'elemento attivo, utilizzare la Barra spaziatrice (ovvero, premere la Barra spaziatrice equivale a fare clic sul menu nel pannello). Flash Pro non supporta lo spostamento da un pannello all'altro con il tasto Tab.

Quando utilizzate le scelte rapide da tastiera per i controlli, questi vengono attivati in base ai seguenti criteri:

- Dovete espandere il pannello attivo per potervi selezionare un controllo tramite il tasto Tab. Se il pannello è compresso, il tasto Tab non ha alcun effetto.
- Per visualizzare le voci del menu di un pannello quando è l'elemento attivo, premere la Barra spaziatrice.
- Potete utilizzare un controllo del pannello solo se tale controllo è attivo. Se un controllo non è selezionabile (visualizzato in grigio), non può essere attivato.

Attivare le voci del menu di un pannello

1. Per visualizzare le voci del menu di un pannello (quando è l'elemento attivo), premete la barra spaziatrice.
2. Per spostarvi tra le voci del menu del pannello, premete il tasto freccia giù.
3. Per attivare la voce di menu selezionata, premete Invio.

Spostare l'attivazione tra i controlli di un pannello

1. Premete il tasto Tab quando è attivo il menu del pannello. Premete ripetutamente il tasto Tab per attivare i vari controlli del pannello.
2. Per attivare il menu attualmente selezionato in un pannello, premere Invio.
3. Per modificare un valore numerico di tipo Hot Text, digitare il numero e premere Invio.

Spostarsi tra i controlli di una finestra di dialogo utilizzando i tasti di scelta rapida

[Torna all'inizio](#)

- Per spostarvi tra i vari controlli della finestra di dialogo, premete il tasto Tab.
- Per spostarvi tra i controlli presenti in una sezione di una finestra di dialogo, premete i tasti freccia su e freccia giù.
- Per attivare un pulsante (azione equivalente a fare clic), premete Invio quando il pulsante desiderato è l'elemento attivo di una finestra di dialogo.
- Per applicare le impostazioni correnti e chiudere la finestra di dialogo (azione equivalente a fare clic su OK), premete Invio quando nessun pulsante di controllo della finestra di dialogo è attivo.

- Per chiudere la finestra di dialogo senza applicare le modifiche (azione equivalente a fare clic sul pulsante Annulla), premete Esc.
- Per visualizzare le informazioni della Guida in linea relative alla finestra di dialogo (azione equivalente a fare clic sul pulsante Aiuto), premete Invio o la barra spaziatrice quando è attivo il pulsante Aiuto.

Selezionare lo stage o gli oggetti dello stage tramite le scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Selezionare lo stage mediante una scelta rapida da tastiera equivale a fare clic sullo stage.

Dopo aver selezionato lo stage, utilizzate il tasto Tab per navigare tra gli oggetti di tutti i livelli, uno alla volta. Potete selezionare istanze (ad esempio simboli grafici, pulsanti, clip filmato, bitmap, video o suoni), gruppi o caselle. Non è possibile selezionare le forme, ad esempio i rettangoli, a meno che non si tratti di istanze di simboli. Non è possibile selezionare più di un oggetto alla volta utilizzando le scelte rapide da tastiera.

Per selezionare gli oggetti sullo stage, utilizzate le tecniche elencate di seguito:

- Per selezionare un oggetto sullo stage, premete Tab con lo stage selezionato.
- Per selezionare l'oggetto precedente, se è selezionato un altro oggetto, premete Maiusc+Tab.
- Per selezionare il primo oggetto creato nel fotogramma attivo del livello attivo, premete il tasto Tab. Quando è selezionato l'ultimo oggetto del livello superiore, premete il tasto Tab per spostarvi al livello successivo inferiore e selezionate il primo oggetto di tale livello e così via.
- Quando è selezionato l'ultimo oggetto dell'ultimo livello, premete il tasto Tab per spostarvi al fotogramma successivo e selezionate il primo oggetto del livello superiore di tale fotogramma.
- Gli oggetti dei livelli nascosti o bloccati non possono essere selezionati con il tasto Tab.

Nota: se state digitando un testo in una casella, non potete selezionare un oggetto attivandolo da tastiera. Dovete prima premere il tasto Esc, quindi selezionare un oggetto.

Spostarsi tra le strutture ad albero tramite le scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Per spostarsi all'interno delle strutture ad albero, ovvero le visualizzazioni gerarchiche delle strutture dei file in determinati pannelli di Flash Professional, utilizzate le scelte rapide da tastiera.

- Per espandere una cartella compressa, selezionatela e premete il tasto freccia destra.
- Per comprimere una cartella espansa, selezionatela e premete il tasto freccia sinistra.
- Per spostarvi alla cartella principale di una cartella espansa, premete il tasto freccia sinistra.
- Per spostarvi alla cartella secondaria di una cartella espansa, premete il tasto freccia destra.

Operazioni con gli elementi di libreria tramite le scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

1. Per copiare o incollare un elemento di libreria selezionato, premete Ctrl+X (Windows) o Comando+X (Macintosh) per tagliare l'elemento oppure premete Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) per copiarlo.
2. Per incollare un elemento tagliato o copiato, fate clic sullo stage oppure in un'altra libreria per impostare il punto di inserimento, quindi premete Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) per incollare l'elemento al centro dello stage oppure premete Ctrl+Maiusc+V (Windows) o Comando+Maiusc+V (Macintosh) per incollarlo nella stessa posizione dell'originale.

Per tagliare, copiare e incollare gli elementi, utilizzate le tecniche seguenti:

- Tagliate o copiate uno o più elementi.
- Tagliate o copiate un elemento dal pannello Libreria e incollatelo nello stage o in un'altra libreria oppure incollate una cartella in un'altra libreria.
- Non è possibile incollare una forma dallo stage alla libreria.
- Non è possibile incollare un elemento di libreria in una libreria comune poiché questo tipo di libreria non può essere modificato. Tuttavia, potete creare una libreria comune.
- Quando incollate un elemento di libreria nello stage, l'elemento viene centrato.
- Se incollate una cartella, vengono incollati anche gli elementi in essa contenuti.
- Per incollare un elemento di libreria in una cartella nella libreria di destinazione, fate clic sulla cartella prima di incollare l'elemento.
- Potete incollare un elemento di libreria in una destinazione differente della libreria in cui è stato creato.
- Se si tenta di incollare un elemento di libreria in una destinazione che contiene un altro elemento con lo stesso nome, scegliete se sostituire l'elemento esistente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Automazione delle operazioni con il menu Comandi

[Creare e gestire comandi](#)

[Eseguire comandi](#)

[Opzione Richiama altri comandi](#)

[Passaggi non utilizzabili nei comandi](#)

Creare e gestire comandi

[Torna all'inizio](#)

Per ripetere un'operazione, potete creare un comando nel menu Comandi utilizzando i passaggi del pannello Cronologia e riutilizzare il comando ogni volta che serve. I passaggi vengono riprodotti esattamente come erano stati eseguiti originariamente. Non è possibile modificare i passaggi mentre vengono riprodotti.

Per riutilizzare dei passaggi in una sessione di lavoro successiva di Flash Professional, create e salvate un comando. I comandi salvati vengono conservati in modo permanente, a meno che non li eliminate. I passaggi copiati per mezzo del comando Copia passaggi del pannello Cronologia vengono eliminati non appena si esegue un'altra operazione di copia.

Create un comando con i passaggi selezionati nel pannello Cronologia. Per rinominare o eliminare i comandi, utilizzate la finestra di dialogo Gestisci comandi salvati.

Creare un comando

1. Selezionate un passaggio o una serie di passaggi nel pannello Cronologia.
2. Selezionate Salva come comando nel menu Opzioni del pannello Cronologia.
3. Immettete un nome per il comando e fate clic su OK. Il comando viene visualizzato nel menu Comandi.

Nota: il comando viene salvato come file JavaScript (con estensione .jsfl) nella cartella Commands, che si trova nei seguenti percorsi:
Windows XP: unità di avvio\Documents and Settings\<utente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash
CS5\<lingua>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh HD/Users/<nomeutente>/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash
CS5/<lingua>/Configuration/Commands.

Modificare i nomi dei comandi nel menu Comandi

1. Selezionate Comandi > Gestisci comandi salvati.
2. Selezionate un comando da rinominare.
3. Fate clic sul pulsante Rinomina.
4. Immettete il nuovo nome e fate clic su OK.

Eliminare un nome dal menu Comandi

1. Selezionate Comandi > Gestisci comandi salvati, quindi selezionate un comando.
2. Fate clic su Elimina, quindi su Sì nella finestra di dialogo di avvertenza, infine su OK.

Eseguire comandi

[Torna all'inizio](#)

- Per utilizzare un comando salvato, selezionatelo dal menu Comandi.
- Per eseguire un comando JavaScript o Flash JavaScript, selezionate Comandi > Esegui comando, selezionate lo script da eseguire e fate clic su Apri.

Opzione Richiama altri comandi

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate l'opzione Richiama altri comandi del menu Comandi per collegarvi al sito Web Flash Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_exchange_it e scaricare i comandi inviati da altri utenti Flash Professional. Per ulteriori informazioni sui comandi disponibili, visitate il sito Web Flash Exchange.

1. Verificate che la connessione a Internet sia attiva.
2. Selezionate Comandi > Richiama altri comandi.

[Torna all'inizio](#)

Passaggi non utilizzabili nei comandi

Alcune operazioni non possono essere salvate come comandi o ripetute mediante l'opzione di menu Modifica > Ripeti. Questi comandi possono essere annullati e ripristinati ma non ripetuti.

Esempi di azioni che non possono essere salvate come comandi o ripetute includono la selezione di un fotogramma o la modifica delle dimensioni di un documento. Se tentate di salvare come comando un'azione che non può essere ripetuta, il comando non viene salvato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Flusso di lavoro e area di lavoro di Flash

Flusso di lavoro generale di Flash
Panoramica delle aree di lavoro
Gestire le finestre e i pannelli
Salvare e cambiare area di lavoro

Adobe consiglia...

 [Avete un'esercitazione che desiderate condividere?](#)



Identifying the elements of the Flash workspace

Adobe Press Learn By Video

In questa lezione viene illustrata l'interfaccia utente di Flash Professional CS5.

Le seguenti esercitazioni video aggiuntive illustrano l'area di lavoro e il flusso di lavoro di Flash Professional.

- [Introducing Flash Professional \(4:00\)](#)
- [Understanding Flash \(1:17\)](#)
- [Understanding Flash file types \(1:55\)](#)
- [Exploring the Flash interface \(1:49\)](#)
- [Setting up workspaces \(2:14\)](#)
- [Managing Design Suite Workspaces \(7:44\)](#) (Questa demo è in Photoshop, ma è applicabile anche a Flash Professional)

Nota: in Flash si può fare quasi tutto con o senza ActionScript. Gli scenari che richiedono effettivamente l'uso di ActionScript sono la riproduzione non lineare e tutte quelle situazioni in cui l'autore preferisce evitare di utilizzare la linea temporale.

Flusso di lavoro generale di Flash

[Torna all'inizio](#)

Per creare un'applicazione Flash Professional, dovete effettuare in genere i seguenti passaggi di base:

Pianificare l'applicazione.

Decidere quali saranno le operazioni principali eseguite dall'applicazione.

Aggiungere gli elementi multimediali.

Create e importate gli elementi multimediali, quali immagini, video, suono e testo.

Disporre gli elementi.

Disponete gli elementi multimediali nello stage e nella linea temporale per definire in che modo e in che momento devono essere visualizzati nell'applicazione.

Applicare gli effetti speciali.

Applicate i filtri grafici (sfocature, bagliori e smussi), le fusioni e gli altri effetti speciali desiderati.

Utilizzate ActionScript per controllare il comportamento.

Scrivete il codice ActionScript® per controllare il comportamento degli elementi multimediali, ad esempio la risposta degli elementi all'interazione dell'utente.

Provare e pubblicare l'applicazione.

Provate il file FLA (Controllo > Prova filmato) per verificare che l'applicazione funzioni come previsto e individuare e correggere bug. La prova dell'applicazione va eseguita per tutto il processo di creazione. Potete provare il file in Flash Pro, negli AIR Debug Launcher e sul dispositivo tramite USB (solo Flash CS5.5).

Pubblicate il file FLA (File > Pubblica) come file SWF che può essere visualizzato in una pagina Web e riprodotto in Flash® Player.

Questi passaggi possono essere eseguiti in un ordine diverso da quanto indicato, a seconda del progetto e del metodo di lavoro che utilizzate.

Per ulteriori informazioni di guida al flusso di lavoro di Flash Professional, consultate:

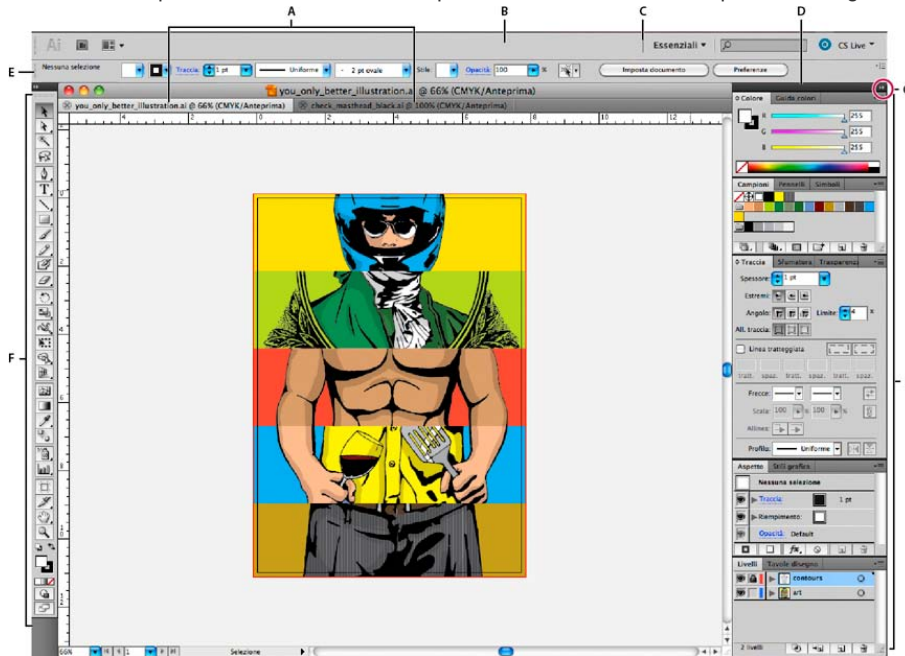
- Articolo: *Introducing Adobe Flash Professional*: http://www.adobe.com/devnet/logged_in/dwinnie_fls4.html
- Articolo: *Creating a simple document in Flash Professional*: http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs4_createfla.html
- Video: *Flash Workflow Basics*: http://www.adobe.com/go/lrvid4053_fl_it
- Panoramica di Flash: www.adobe.com/go/lrvid4053_fl_it
- Flusso di lavoro di Flash: www.adobe.com/go/vid0132_it
- Creare il vostro primo filmato interattivo: www.adobe.com/go/vid0118_it

Panoramica delle aree di lavoro

[Torna all'inizio](#)

Potete creare e modificare documenti e file usando vari elementi come pannelli, barre e finestre. La disposizione di questi elementi è detta area di lavoro. Le aree di lavoro delle diverse applicazioni Adobe® Creative Suite® 5 condividono uno stesso aspetto, in modo da facilitare il passaggio da un'applicazione a un'altra. Potete adattare ogni applicazione al vostro modo di lavorare, selezionando un'area di lavoro tra quelle predefinite oppure creandone una personalizzata.

Anche se la disposizione dell'area di lavoro predefinita è diversa nei vari prodotti, i singoli elementi possono essere manipolati allo stesso modo.



Area di lavoro predefinita di Illustrator

A. Finestre documento a schede **B.** Barra dell'applicazione **C.** Commutatore area di lavoro **D.** Barra del titolo del pannello **E.** Pannello Controllo **F.** Pannello Strumenti **G.** Pulsante Riduci a icone **H.** Quattro gruppi di pannelli ancorati verticalmente

- La barra dell'applicazione lungo il lato superiore contiene un controllo per cambiare area di lavoro, i menu (solo in Windows) e altri controlli per l'applicazione. In alcuni prodotti per Mac OS, potete mostrare o nascondere la barra usando il menu Finestra.
- Il pannello Strumenti contiene gli strumenti per creare e modificare immagini, disegni, elementi di pagina e così via. Gli strumenti correlati sono raggruppati.
- Il pannello Controllo presenta le opzioni disponibili per lo strumento corrente. In Illustrator, il pannello Controllo presenta le opzioni disponibili per l'oggetto corrente. (In Adobe Photoshop® questo è conosciuto come barra delle opzioni. In Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® e Adobe Fireworks® è conosciuto come finestra di ispezione proprietà e include proprietà dell'elemento attualmente selezionato.)
- Nella finestra del documento è visualizzato il file su cui state lavorando. Le finestre del documento possono essere sotto forma di schede e, in alcuni casi, raggruppate e ancorate.
- I pannelli permettono di controllare e modificare il lavoro. Alcuni esempi di pannelli sono la Timeline in Flash, il pannello Pennello in Illustrator, il pannello Livelli in Adobe Photoshop® e il pannello Stili CSS in Dreamweaver. I pannelli possono essere raggruppati, impilati o ancorati.
- Il riquadro applicazione raggruppa tutti gli elementi dell'area di lavoro in una singola finestra integrata che può essere utilizzata come una singola unità. Quando spostate o ridimensionate il riquadro applicazione o uno dei suoi elementi, tutti gli altri elementi al suo interno vengono regolati di conseguenza in modo da evitare sovrapposizioni. I pannelli non spariscono quando cambiate applicazione o se fate clic al di fuori dell'applicazione. Se usate più di un'applicazione, potete affiancarle sullo schermo o su più schermi.

Se utilizzate Mac e preferite invece l'interfaccia libera classica, potete disattivare la funzione del riquadro applicazione. In Adobe Illustrator®,

ad esempio, selezionate Finestra > Riquadro applicazione per attivarlo o disattivarlo. (In Flash, il riquadro applicazione è sempre attivo per Mac, mentre Dreamweaver per Mac non utilizza un riquadro applicazione.)

Nascondere o mostrare tutti i pannelli

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Per nascondere o mostrare tutti i pannelli, compresi i pannelli Strumenti e Controllo, premete Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Per nascondere o mostrare tutti i pannelli eccetto i pannelli Strumenti e Controllo, premete Maiusc+Tab.

 Se nelle preferenze Interfaccia è selezionata l'opzione Mostra automaticamente pannelli nascosti, potete visualizzare temporaneamente i pannelli nascosti. In Illustrator questa opzione è sempre attiva. Portate il puntatore al bordo della finestra dell'applicazione (Windows®) o dello schermo (Mac OS®) e passate il mouse sulla fascetta che compare.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Per nascondere o mostrare tutti i pannelli, premete F4.

Visualizzare le opzioni dei pannelli

❖ Fate clic sull'icona del menu del pannello  nell'angolo superiore destro del pannello.

 Potete aprire il menu di un pannello anche se questo è ridotto a icona.

 In Photoshop, potete modificare la dimensione dei caratteri del testo dei pannelli e delle descrizioni dei comandi. Scegliete una dimensione dal menu Dimensione font interfaccia nelle preferenze di Interfaccia.

(Illustrator) Regolare la luminosità dei pannelli

❖ Spostate il cursore Luminosità nelle preferenze di Interfaccia utente. Questo comando agisce su tutti i pannelli, compreso il pannello Controllo.

Riconfigurare il pannello Strumenti

Potete visualizzare le voci nel pannello Strumenti disponendole in una singola colonna o l'una accanto all'altra, su due colonne. Questa funzione non è disponibile nel pannello Strumenti di Fireworks e Flash.

 In InDesign e InCopy potete anche scegliere tra una visualizzazione a colonna singola, a due colonne o a riga singola, impostando un'opzione nelle preferenze Interfaccia.

❖ Fate clic sulla doppia freccia nella parte superiore del pannello Strumenti.

Gestire le finestre e i pannelli

[Torna all'inizio](#)

Per personalizzare l'area di lavoro, potete spostare e manipolare le finestre di documento e i pannelli. Potete inoltre salvare aree di lavoro personalizzate e passare dall'una all'altra. In Fireworks, rinominare le aree di lavoro personalizzate può portare a comportamenti inattesi.

Nota: nei seguenti esempi viene utilizzato Photoshop solo a scopo esemplificativo. L'area di lavoro funziona allo stesso modo in tutti i prodotti.

Ridisporre, agganciare o rendere mobili le finestre dei documenti

Quando sono aperti più file, le finestre documento sono presentate sotto forma di schede.

- Per modificare l'ordine delle schede, trascinate la scheda di un documento fino alla posizione desiderata nel gruppo di schede.
- Per disancorare (rendere mobile o sganciare le schede) una finestra documento dal gruppo di finestre, trascinatela fuori dal gruppo.

Nota: in Photoshop potete scegliere Finestra > Ordina > Finestra mobile per rendere mobile una sola finestra documento, oppure Finestra > Ordina > Tutte in finestre mobili per rendere mobili tutte le finestre dei documenti insieme. Per ulteriori informazioni, consultate la nota tecnica [kb405298](#).

Nota: Dreamweaver non supporta l'ancoraggio/disancoraggio di finestre documento. Utilizzate il pulsante Riduci a icona della finestra documento per creare finestre mobili (Windows) oppure scegliete Finestra > Affianca in verticale per creare finestre di documenti affiancate. Per ulteriori informazioni su questo argomento, consultate "Affianca in verticale" nella Guida in linea di Dreamweaver. Il flusso di lavoro per gli utenti Macintosh è leggermente diverso.

- Per ancorare una finestra documento in un altro gruppo di finestre, trascinatela fino al nuovo gruppo.
- Per creare gruppi di documenti a schede o affiancati, trascinate una finestra fino a una delle zone di rilascio lungo il bordo superiore, inferiore o laterale di un'altra finestra. Potete inoltre selezionare una disposizione per il gruppo di finestre mediante il pulsante per la disposizione dei documenti nella barra dell'applicazione.

Nota: alcuni prodotti non supportano questa funzione. In questo caso, il menu Finestra del prodotto potrebbe presentare i comandi Sovrapponi o Affianca che facilitano la disposizione dei documenti.

- Per passare a un altro documento in un gruppo a schede mentre trascinate una selezione, trascinatela per un momento sulla scheda del documento desiderato.

Nota: alcuni prodotti non supportano questa funzione.

Ancorare e disancorare i pannelli

Per ancoraggio si intende un set di pannelli o gruppi di pannelli visualizzati insieme, generalmente con un orientamento verticale. Potete ancorare o disancorare i pannelli spostandoli all'interno o all'esterno dell'ancoraggio.

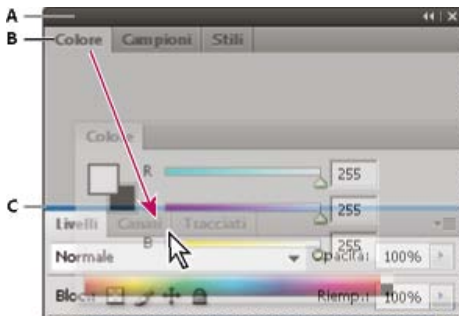
- Per ancorare un pannello, trascinatelo dalla linguetta nell'ancoraggio, in alto, in basso o in mezzo ad altri pannelli.
- Per ancorare un gruppo di pannelli, trascinatelo dalla barra del titolo (quella vuota sopra le linguette) nell'ancoraggio.
- Per rimuovere un pannello o un gruppo di pannelli, trascinatelo fuori dell'ancoraggio puntando il mouse sulla sua linguetta o barra del titolo. Potete trascinarlo in un altro ancoraggio o lasciarlo mobile.

Spostare i pannelli

Quando spostate i pannelli, vengono evidenziate le zone di rilascio blu in cui è possibile spostare il pannello. Ad esempio, potete spostare un pannello in alto o in basso in un ancoraggio trascinandolo nella zona di rilascio stretta e blu che si trova sopra o sotto un altro pannello. Se lo trascinate in un'area che non è una zona di rilascio, il pannello resta mobile nell'area di lavoro.

Nota: la posizione del mouse (anziché la posizione del pannello) attiva la zona di rilascio, pertanto se questa non è visibile, provate a trascinare il mouse nella posizione in cui questa dovrebbe trovarsi.

- Per spostare un pannello, trascinatelo dalla linguetta.
- Per spostare un gruppo di pannelli, trascinatene la barra del titolo.



La zona di rilascio stretta e blu indica che il pannello Colore verrà ancorato sopra il gruppo di pannelli Livelli.

A. Barra del titolo B. Tab C. Zona di rilascio

💡 Tenete premuto **Ctrl** (Windows) o **Comando** (Mac OS) mentre spostate un pannello per evitare che venga ancorato. Premete **Esc** mentre spostate il pannello per annullare l'operazione.

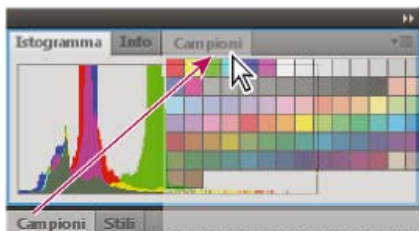
Aggiungere e rimuovere i pannelli

Se rimuovete tutti i pannelli da un'area di ancoraggio, questa scompare. Per creare un'area di ancoraggio, portate i pannelli fino al bordo destro dell'area di lavoro, fino a visualizzare una zona di rilascio.

- Per rimuovere un pannello, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto **Control** (Mac OS) sulla sua linguetta e selezionate **Chiudi**; in alternativa, deselectionatelo nel menu **Finestra**.
- Per aggiungere un pannello, selezionatelo dal menu **Finestra** e ancoratelo dove desiderate.

Modificare i gruppi di pannelli

- Per spostare un pannello e inserirlo in un gruppo, trascinatene la linguetta fino alla zona di rilascio evidenziata nel gruppo.



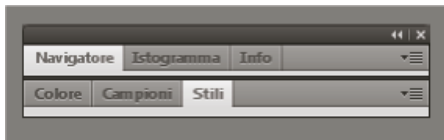
Aggiunta di un pannello a un gruppo di pannelli

- Per ridisporre i pannelli in un gruppo, trascinate la linguetta di un pannello fino alla nuova posizione desiderata all'interno del gruppo.
- Per rimuovere un pannello da un gruppo, così da renderlo mobile, trascinatelo dalla linguetta all'esterno del gruppo.
- Per spostare un gruppo, trascinatene la barra del titolo (l'area sopra le linguette).

Impilare i pannelli mobili

Se trascinate un pannello fino a un'area che non è una zona di rilascio, il pannello resta mobile nell'area di lavoro. Un pannello mobile può essere

posizionato ovunque nell'area di lavoro. Potete impilare pannelli mobili o gruppi di pannelli in modo che si muovano come una singola unità se trascinate la barra del titolo superiore.



Pannelli mobili impilati

- Per impilare i pannelli mobili, trascinate un pannello dalla linguetta fino alla zona di rilascio nella parte inferiore di un altro pannello.
- Per cambiare l'ordine di disposizione a pila, trascinate un pannello in alto o in basso dalla linguetta.

Nota: rilasciate la linguetta sopra la zona di rilascio stretta che si trova tra i pannelli, invece che su quella più larga nella barra del titolo.

- Per rimuovere un pannello o un gruppo di pannelli dalla disposizione a pila, in modo che diventi mobile, trascinatelo fuori afferrandone la linguetta o la barra del titolo.

Ridimensionare i pannelli

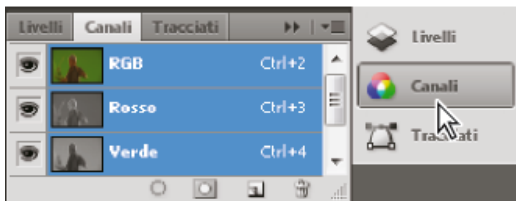
- Per ridurre o espandere un pannello, gruppo di pannelli o una pila di pannelli mobili, fate doppio clic su una scheda. In alternativa, fate doppio clic sull'area delle linguette (nello spazio vuoto accanto alle linguette).
- Per ridimensionare un pannello, trascinatene un bordo. Alcuni pannelli, come il pannello Controllo di Photoshop, non possono essere ridimensionati mediante trascinamento.

Ridurre a icona ed espandere i pannelli

Per limitare il numero di elementi visualizzati nell'area di lavoro, conviene ridurre i pannelli a icona. In alcuni casi i pannelli sono ridotti a icona nell'area di lavoro predefinita.



Pannelli ridotti a icona



Pannelli espansi

- Per ridurre a icona o espandere tutti i pannelli di una colonna, fate clic sulla doppia freccia nella parte superiore dell'ancoraggio.
 - Fate clic sull'icona di un singolo pannello per espanderlo.
 - Per ridimensionare le icone dei pannelli in modo da visualizzare solo le icone (senza etichette di testo), regolate la larghezza dell'ancoraggio fino a far scomparire il testo. Per visualizzare nuovamente il testo delle icone, allargate l'ancoraggio.
 - Per ridurre di nuovo a icona un pannello espanso, fate clic sulla linguetta, sull'icona o sulla doppia freccia nella barra del titolo del pannello.
- 💡 In alcuni prodotti, se selezionate *Riduzione automatica pannelli icone* nelle preferenze *Interfaccia* o *Opzioni interfaccia utente*, l'icona di un pannello espanso si riduce automaticamente a icona quando fate clic lontano dall'icona.
- Per aggiungere un pannello o un gruppo di pannelli mobili a un ancoraggio di icone, trascinatene la linguetta o la barra del titolo. I pannelli

aggiunti a un ancoraggio di icone vengono ridotti automaticamente a icona.

- Per spostare l'icona di un pannello (o un gruppo di icone di pannelli), trascinatela. Potete trascinare le icone dei pannelli in alto o in basso nell'ancoraggio, all'interno di altri ancoraggi (dove compaiono nello stile dei pannelli di quell'ancoraggio) o all'esterno dell'ancoraggio (dove compaiono come icone mobili).

[Torna all'inizio](#)

Salvare e cambiare area di lavoro

Salvate le dimensioni attuali e la disposizione dei pannelli assegnando un nome all'area di lavoro, così da ripristinarla anche se spostate o chiudete un pannello. I nomi delle aree di lavoro salvate sono elencate nel controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.

Salvare uno spazio di lavoro personalizzato

1. Quando l'area di lavoro è nella configurazione che desiderate salvare, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - (Illustrator) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Salva area di lavoro.
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Nuova area di lavoro.
 - (Dreamweaver) Scegliete Finestra > Layout area di lavoro > Nuova area di lavoro.
 - (Flash) Scegliete Nuova area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.
 - (Fireworks) Scegliete Salva attuale dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.
2. Immettete un nome per l'area di lavoro.
3. (Photoshop, InDesign) In Acquisisci, selezionate una o più opzioni:
 - Posizioni pannelli** Salva le posizioni correnti dei pannelli (solo InDesign).
 - Scelte rapide da tastiera** Salva il set corrente di scelte rapide da tastiera (solo Photoshop).
 - Menu o Personalizzazione menu** Salva il set corrente di menu.

Visualizzare o cambiare area di lavoro

❖ Selezionate un'area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.

💡 *In Photoshop, potete assegnare scelte rapide da tastiera a ciascuna area di lavoro per selezionarle più rapidamente.*

Eliminare un'area di lavoro personalizzata

- Selezionate Gestisci area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione, quindi fate clic su Elimina. Questa funzione non è disponibile in Fireworks.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selezionate Elimina area di lavoro dal controllo per l'impostazione dell'area di lavoro, nella barra dell'applicazione.
- (Illustrator) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Gestisci aree di lavoro, selezionate l'area di lavoro e fate clic sull'icona Cestino.
- (Photoshop, InDesign) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Elimina area di lavoro, selezionate l'area di lavoro e fate clic su Elimina.

Ripristinare le aree di lavoro predefinite

1. Selezionate l'area di lavoro Default o Essenziali dal commutatore area di lavoro nella barra dell'applicazione. Per Fireworks, consultate l'articolo http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.
- Nota:** in Dreamweaver, Designer è l'area di lavoro predefinita.
2. Per Fireworks (Windows), eliminate queste cartelle:
 - Windows Vista** \\Utenti\\<nome utente>\\AppData\\Roaming\\Adobe\\Fireworks CS4\\
 - Windows XP** \\Documents and Settings\\<nome utente>\\Application Data\\Adobe\\Fireworks CS4\\
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Scegliete Finestra > Area di lavoro > Ripristina [nome area di lavoro].

(Photoshop) Ripristinare una disposizione dell'area di lavoro salvata

In Photoshop, le aree di lavoro appaiono nelle stesse posizioni in cui le avete utilizzate l'ultima volta, ma potete ripristinare le posizioni predefinite originali dei pannelli.

- Per ripristinare una singola area di lavoro, scegliete Finestra > Area di lavoro > Ripristina nome dell'area di lavoro.
- Per ripristinare tutte le aree di lavoro installate con Photoshop, fate clic su Ripristina aree di lavoro predefinite nelle preferenze Interfaccia.

💡 *Per modificare l'ordine delle aree di lavoro nella barra dell'applicazione, trascinatele.*

Scelte rapide da tastiera

[Visualizzare o stampare la serie di scelte rapide da tastiera corrente](#)

[Creare e modificare scelte rapide da tastiera](#)

[Personalizzare gruppi di scelte rapide da tastiera](#)

Visualizzare o stampare la serie di scelte rapide da tastiera corrente

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).
2. Fate clic sul pulsante Esporta serie come HTML , il terzo dei quattro che appaiono nella parte superiore della finestra di dialogo.
3. Nella finestra di dialogo di salvataggio che viene visualizzata, inserite il nome del foglio di riferimento e selezionate una posizione in cui salvare il file.
4. Aprire il file HTML salvato nel browser Web.
5. (Facoltativo) Stampare il file HTML dal browser per riferimento futuro.

Creare e modificare scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Potete creare e modificare scelte rapide da tastiera in Flash Professional.

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).

Viene visualizzata la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

2. Utilizzate le opzioni seguenti per aggiungere, eliminare o modificare le scelte rapide da tastiera:

Serie corrente Consente di scegliere una serie di scelte rapide predefinite (elencata come prima voce del menu) o una qualsiasi serie personalizzata definita dall'utente.

Comandi Consente di selezionare una categoria di comandi da modificare (ad esempio i comandi di menu). Nell'elenco dei comandi vengono visualizzati i comandi associati alla categoria selezionata nel menu a comparsa Comandi, assieme alle scelte rapide da tastiera loro assegnate. La categoria Comandi di menu visualizza questo elenco sotto forma di struttura ad albero che simula la struttura dei menu. Le altre categorie elencano i comandi per nome (ad esempio, Esci da applicazione) in un elenco lineare, privo di struttura.

Scelte rapide Visualizza tutte le scelte rapide da tastiera assegnate al comando selezionato.

Aggiungi tasto di scelta rapida  Aggiunge una nuova scelta rapida al comando corrente. Fate clic su questo pulsante per aggiungere una nuova riga vuota nella casella Scelte rapide. Per aggiungere una nuova scelta rapida da tastiera per questo comando, inserite una nuova combinazione di tasti e fate clic su Modifica. Potete assegnare due scelte rapide da tastiera a ogni comando. Se a un comando sono già state assegnate due scelte rapide, il pulsante + non ha alcun effetto.

Rimuovi tasto di scelta rapida  Rimuove la scelta rapida da tastiera selezionata dall'elenco delle scelte rapide.

Premi tasto Visualizza la combinazione di tasti immessa quando aggiungete o modificate una scelta rapida.

Cambia Aggiunge la combinazione di tasti riportata nella casella Premi tasto all'elenco delle scelte rapide oppure cambia la scelta rapida selezionata con la combinazione di tasti inserita.

Duplica serie  Duplica la serie corrente. Assegnate un nome alla nuova serie; per impostazione predefinita la nuova serie ha il nome della serie corrente seguito dalla parola copia.

Rinomina serie  Rinomina la serie corrente.

Esporta serie in HTML  Salva la serie corrente in formato tabella HTML per semplificarne la visualizzazione e la stampa. Aprite il file HTML nel browser e stampate le scelte rapide da tastiera per riferimento.

Elimina gruppo  Elimina una serie. Non è possibile eliminare la serie attiva.

3. Fate clic su OK.

Rimuovere una scelta rapida da un comando

1. Dal menu a comparsa Comandi, selezionate una categoria di comandi, quindi selezionate un comando dall'elenco corrispondente e infine selezionate una scelta rapida da modificare.
2. Fate clic su Rimuovi tasto di scelta rapida .

Aggiungere una scelta rapida a un comando

1. Dal menu a comparsa Comandi, selezionate una categoria di comandi, quindi selezionate un comando.
2. Preparatevi ad aggiungere una scelta rapida effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Se al comando sono attualmente assegnate meno di due scelte rapide, fate clic sul pulsante Aggiungi tasto di scelta rapida . Nella casella Scelte rapide viene visualizzata una nuova riga vuota e il punto di inserimento si sposta nella casella Premi tasto.
 - Se al comando sono già state assegnate due scelte rapide, selezionatene una (quella da sostituire con la nuova scelta rapida), quindi fate clic nella casella Premi tasto.
3. Premete una combinazione di tasti.
Nota: in caso di problemi con la combinazione di tasti (ad esempio se è già assegnata a un altro comando), viene visualizzato un messaggio di spiegazione sotto la casella Scelte rapide e l'aggiunta o la modifica della scelta rapida potrebbe non essere possibile.
4. Fate clic su Modifica.

Modificare una scelta rapida esistente

1. Dal menu a comparsa Comandi, selezionate una categoria di comandi, quindi selezionate un comando dall'elenco corrispondente e infine selezionate una scelta rapida da modificare.
2. Fate clic nella casella Premi tasto, inserite una nuova combinazione di tasti e fate clic su Modifica.
Nota: in caso di problemi con la combinazione di tasti (ad esempio se è già assegnata a un altro comando), viene visualizzato un messaggio di spiegazione sotto la casella Scelte rapide e l'aggiunta o la modifica della scelta rapida potrebbe non essere possibile.

Personalizzare gruppi di scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Potete impostare le scelte rapide da tastiera per uniformarle a quelle usate in altre applicazioni e velocizzare il flusso di lavoro. Per impostazione predefinita, Flash Professional usa le scelte rapide incorporate, studiate per l'applicazione. Potete anche selezionare un gruppo di scelte rapide predefinite da una delle numerose applicazioni grafiche più comuni.

Selezionare una serie di scelte rapide da tastiera

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).
2. Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionate una serie di scelte rapide dal menu a comparsa Serie corrente.

Creare una serie di scelte rapide da tastiera

1. Selezionate una serie di scelte rapide da tastiera e fate clic sul pulsante Duplica serie .
2. Immettete un nome per la nuova serie di scelte rapide e fate clic su OK.

Rinominare di una serie personalizzata di scelte rapide da tastiera

1. Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionate una serie di scelte rapide dal menu a comparsa Serie corrente.
2. Fate clic sul pulsante Rinomina gruppo , immettete un nuovo nome e fate clic su OK.

Aggiungere o rimuovere una scelta rapida da tastiera

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh) e selezionate la serie da modificare.
2. Dal menu a comparsa Comandi, selezionate una categoria per visualizzare le scelte rapide corrispondenti.
3. Nell'elenco dei comandi, selezionate il comando per il quale desiderate aggiungere o rimuovere un tasto di scelta rapida. Nell'area Descrizione della finestra di dialogo viene visualizzata una descrizione del comando selezionato.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere un tasto di scelta rapida, fate clic sul pulsante Aggiungi tasto di scelta rapida (+).
 - Per rimuovere un tasto di scelta rapida, fate clic sul pulsante Rimuovi tasto di scelta rapida (-) e passate al punto 6.
5. Se aggiungete un tasto di scelta rapida, immettete la nuova combinazione del tasto di scelta rapida nella casella di testo Premi tasto.
Nota: per inserire la combinazione, premete i tasti sulla tastiera. Non occorre specificare i nomi dei tasti, ad esempio Ctrl, Opzione e così via.
6. Fate clic su Modifica.
7. Ripetete questa procedura per aggiungere o rimuovere altre scelte rapide, quindi fate clic su OK.

Eliminare una serie di scelte rapide da tastiera

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh). Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, fate clic su Elimina gruppo .

2. Nella finestra di dialogo Elimina gruppo, selezionate una serie di scelte rapide e fate clic su Elimina.

Nota: non è consentito eliminare le serie di scelte rapide predefinite fornite con Flash Professional.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Impostare le preferenze in Flash

Impostare le preferenze

Impostare le preferenze generali

Impostare le preferenze di Formattazione automatica per ActionScript

Preferenze relative agli Appunti

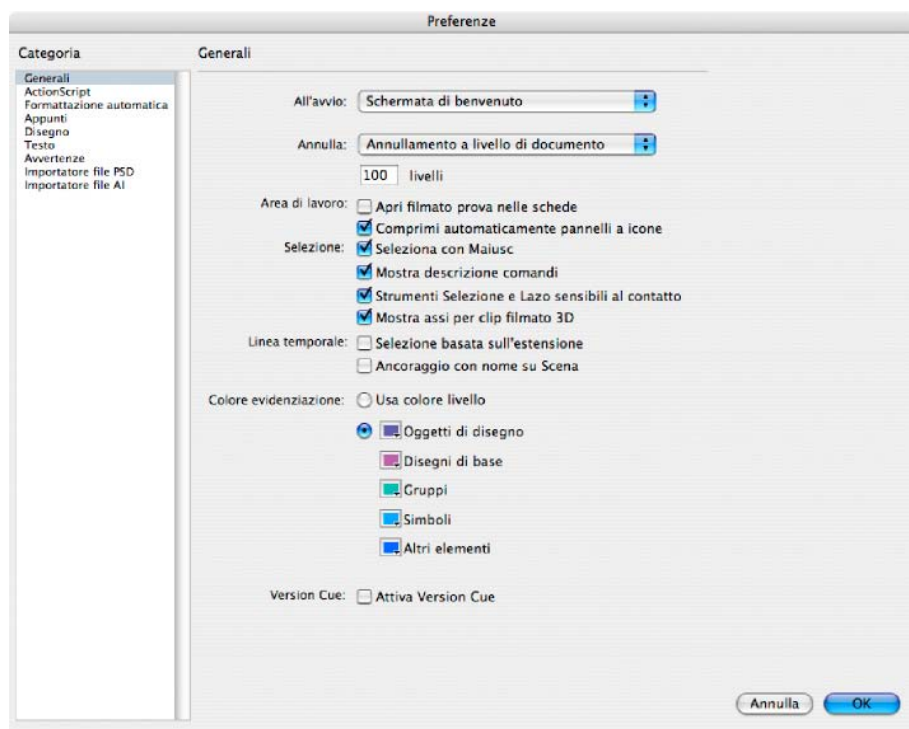
Impostare le preferenze per il testo

Impostare le preferenze per le avvertenze

Impostare le preferenze della cache di pubblicazione (solo CS5.5)

Ripristinare tutte le impostazioni predefinite per le preferenze

Potete impostare le preferenze per le operazioni generali dell'applicazione, per le operazioni di modifica e per le operazioni relative agli Appunti.



La categoria Generali nella finestra di dialogo Preferenze.

Impostare le preferenze

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Selezionate una categoria nell'elenco Categoria, quindi impostate le opzioni desiderate.

Impostare le preferenze generali

[Torna all'inizio](#)

All'avvio Consente di specificare il documento da aprire all'avvio dell'applicazione.

Annullamento a livello di documento o di oggetto L'annullamento a livello di documento conserva un unico elenco di tutte le azioni effettuate in un documento Flash Professional. L'annullamento a livello di oggetto conserva elenchi distinti relativi alle azioni effettuate sui singoli oggetti nel documento. L'annullamento a livello di oggetto garantisce una maggiore flessibilità, in quanto consente di annullare un'azione effettuata su un oggetto senza annullare anche le modifiche eseguite su altri oggetti più recentemente.

Livelli di annullamento Per impostare il numero di operazioni di annullamento/ripristino consentite, immettete un valore da 2 a 300. I livelli di annullamento richiedono l'uso della memoria, quindi più livelli di annullamento usate, maggiore sarà il fabbisogno in termini di memoria di sistema. Il valore predefinito è 100.

Area di lavoro Selezionate Apri filmato prova nelle schede per aprire una nuova scheda di documento nella finestra dell'applicazione quando selezionate Controllo > Prova filmato > Prova. Per impostazione predefinita, il filmato di prova viene aperto in una propria finestra. Per fare in modo che i pannelli in modalità Icona vengano compressi automaticamente quando fate clic al di fuori di essi, selezionate Comprimi automaticamente pannelli a icone.

Selezione Per controllare la modalità di selezione di più elementi, selezionate o deselezionate **Seleziona con Maiusc**. Quando l'opzione **Seleziona con Maiusc** è disattivata, è possibile aggiungere ulteriori elementi alla selezione corrente facendo clic su di essi. Quando l'opzione **Seleziona con Maiusc** è attiva, facendo clic sugli elementi aggiuntivi si deselezionano gli altri elementi, a meno che non si tenga premuto il tasto Maiusc.

Mostra descrizione comandi Questa opzione consente di visualizzare la descrizione di un controllo quando il puntatore vi si sofferma. Per non visualizzare le descrizioni dei comandi, deselezionate questa opzione.

Sensibile al contatto Questa opzione consente di selezionare gli oggetti quando una parte qualsiasi degli stessi è inclusa nel rettangolo di selezione durante il trascinamento con gli strumenti **Selezione** o **Lazo**. Per impostazione predefinita, gli oggetti vengono selezionati solo quando si trovano completamente racchiusi nel perimetro di selezione rettangolare dello strumento.

Mostra assi per clip filmato 3D Visualizza una sovrapposizione degli assi X, Y e Z su tutti i clip filmato 3D. Ciò ne facilita l'identificazione sullo stage.

Linea temporale Per usare nella linea temporale la selezione basata sull'estensione invece che la selezione predefinita basata sul fotogramma, scegliete **Selezione basata sull'estensione**.

Ancoraggio con nome sulla scena Quando questa opzione viene selezionata, al primo fotogramma di ciascuna scena in un documento viene assegnata la funzione di ancoraggio con nome. Gli ancoraggi con nome consentono di usare i pulsanti **Avanti** e **Indietro** in un browser per passare da una scena all'altra.

Colore evidenziazione Per utilizzare il colore di contorno del livello corrente, selezionate un colore dal pannello oppure selezionate **Usa colore livello**.

Stampa (solo Windows) Per disattivare la stampa PostScript® nella stampa su una stampante PostScript, selezionate **Disattiva PostScript**. Per impostazione predefinita, questa opzione è deselezionata. Selezionate questa opzione in caso di problemi di stampa su una stampante PostScript, tenendo presente che questo rallenterà il processo di stampa.

Auto-ripristino (solo CS5.5) Se questa opzione è attivata (impostazione predefinita), Flash salva una copia di ogni file aperto a intervalli di tempo specifici, nella stessa cartella dell'originale. Se il file non è ancora stato salvato, ne viene salvata automaticamente una copia nella cartella **Temp** di Flash. I nomi dei file sono gli stessi degli originali, con l'indicazione di "RIPRISTINO_" all'inizio del nome del file. Se Flash Pro si chiude in modo inatteso, quando lo riavviate viene visualizzata una finestra di che vi permette di aprire il file di auto-ripristino. Quando chiudete Flash Pro normalmente, i file di auto-ripristino vengono eliminati.

Modifica in scala del contenuto (solo CS5.5) Opzioni per ridimensionare in scala il contenuto quando si ridimensiona lo stage con la finestra di dialogo **Proprietà documento** (**Elabora > Documento**). Per mantenere allineati gli oggetti all'angolo superiore sinistro dello stage, selezionate

Allinea in alto a sinistra. Per ridimensionare gli elementi nei livelli bloccati o nascosti della linea temporale, selezionate **Includi livelli bloccati e nascosti**.

Impostare le preferenze di Formattazione automatica per ActionScript

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate le opzioni desiderate. Per visualizzare il risultato delle selezioni effettuate, vedere il riquadro di anteprima.

Preferenze relative agli Appunti

[Torna all'inizio](#)

Le preferenze relative agli Appunti consentono di controllare come vengono gestite in Flash le immagini bitmap copiate negli Appunti.

Profondità colore (Solo Windows) Specifica la profondità massima del colore dei dati di immagini copiate negli Appunti. Le immagini con una profondità maggiore vengono copiate a risoluzione inferiore. È preferibile impostare la profondità massima delle immagini che si prevede di utilizzare.

Tipo (Solo Macintosh) Specifica la profondità massima del colore dei dati di immagini copiate negli Appunti. Le immagini con una profondità maggiore vengono copiate a risoluzione inferiore. È preferibile impostare la profondità massima delle immagini che si prevede di utilizzare.

Risoluzione Indica la risoluzione da utilizzare per i dati di immagini copiate negli Appunti. È preferibile impostare la risoluzione massima delle immagini che si prevede di utilizzare.

Limite dimensioni (Solo Windows) Per specificare la quantità di RAM utilizzata quando si inserisce un'immagine bitmap negli Appunti, immettere un valore in kilobyte nel campo di testo **Limite dimensioni**. Aumentate questo valore quando lavorate con immagini bitmap di grandi dimensioni o ad alta risoluzione.

Impostare le preferenze per il testo

[Torna all'inizio](#)

- In **Mappatura caratteri predefinita**, selezionate un carattere da usare per la sostituzione dei caratteri mancanti nei documenti aperti in Flash Professional.
- Per le opzioni **Testo verticale**, selezionate **Orientamento del testo predefinito** (deselezionato per impostazione predefinita).
- Per invertire la direzione predefinita della visualizzazione del testo, selezionate **Flusso testo da destra a sinistra** (deselezionato per impostazione predefinita).
- Per disattivare la crenatura per il testo verticale, selezionate **Nessuna crenatura** (deselezionato per impostazione predefinita). La disattivazione di questa opzione è utile per aumentare la spaziatura di alcuni caratteri che usano le tabelle di crenatura.
- Per **Metodo di input**, selezionate la lingua desiderata.

[Torna all'inizio](#)

Impostare le preferenze per le avvertenze

- Per ricevere un avviso quando tentate di salvare documenti con contenuto specifico dello strumento di authoring Adobe® Flash® Professional come file Flash CS5/5.5, selezionate Avverti in caso di salvataggio per compatibilità con Adobe Flash CS4 (impostazione predefinita).
- Selezionate Avverti della modifica di URL in Avvia e Modifica, affinché venga inviato un messaggio di avvertimento se l'URL di un documento è cambiato dall'ultima apertura e modifica del documento.
- Selezionate Avverti dell'inserimento di fotogrammi durante l'importazione di contenuto affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando Flash Professional inserisce fotogrammi nel documento per adattare file audio o video importati.
- Selezionate Avverti dei conflitti di codifica nell'esportazione dei file ActionScript affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando la selezione dell'opzione Codifica predefinita potrebbe causare la perdita dei dati o il danneggiamento dei caratteri. Ad esempio, se create un file con caratteri inglesi, giapponesi e coreani e selezionate l'opzione Codifica predefinita su un sistema in lingua inglese, i caratteri giapponesi e coreani vengono danneggiati.
- Selezionate Avverti della conversione degli oggetti grafici effetto affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando tentate di modificare un simbolo a cui sono applicati effetti della linea temporale.
- Selezionate Avverti dei siti con cartella principale sovrapposta affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando create un sito in cui la cartella principale locale si sovrappone a quella di un altro sito.
- Selezionate Avverti della conversione del comportamento in simbolo affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando convertite un simbolo a cui è associato un comportamento in un simbolo di tipi diverso, ad esempio quando si converte un clip filmato in un pulsante.
- Selezionate Avverti della conversione in simbolo affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando convertite un simbolo in un simbolo di tipo diverso.
- Selezionate Avverti della conversione automatica da oggetto di disegno a gruppo, per fare in modo che Flash Professional invii un messaggio di avvertimento nel momento in cui un oggetto grafico disegnato in modalità Disegno oggetto viene convertito in gruppo.
- Selezionate Mostra avvertenze di compatibilità per i controlli delle funzioni affinché venga visualizzato un avvertimento sui controlli delle funzioni non supportate dalla versione di Flash Player a cui il file FLA fa riferimento nelle proprie impostazioni di pubblicazione.
- Avvisa per salvataggio e ripristino automatici documento (solo Flash Pro CS5.5). Se è selezionata, Flash indicherà di abilitare il salvataggio automatico per qualsiasi documento salvato e quindi modificato, se la funzione di salvataggio automatico non è già abilitata. L'avviso viene visualizzato una sola volta per ogni documento.

Impostare le preferenze della cache di pubblicazione (solo CS5.5)

[Torna all'inizio](#)

Cache pubblicazione memorizza i caratteri e i suoni MP3 per velocizzare la creazione di file SWF quando utilizzate i comandi Pubblica o Prova filmato.

Durante una sessione di Flash, la prima volta che create un file SWF da un file FLA, Flash Pro inserisce le copie compresse di tutti i caratteri e i suoni MP3 utilizzati nella cache di pubblicazione. Durante le successive operazioni di test dei filmati o di pubblicazione, se i caratteri e i suoni sono invariati nel file FLA, vengono utilizzate le versioni presenti nella cache per creare il file SWF.

Nota: vengono aggiunti alla cache di pubblicazione solo i suoni degli eventi MP3 ulteriormente compressi da Flash. L'audio in streaming non viene aggiunto alla cache.

Nelle preferenze della cache di pubblicazione sono incluse le seguenti impostazioni:

Abilita cache pubblicazione Selezionate questa opzione per abilitare o disabilitare la cache di pubblicazione.

Limite dimensione cache su disco La quantità massima di spazio su disco da utilizzare per la cache di pubblicazione.

Limite dimensione cache in memoria La quantità massima di RAM da utilizzare per la cache di pubblicazione. Quando la cache eccede questa quantità, gli elementi non utilizzati di recente vengono spostati sul disco.

Dimensione massima per elementi cache in memoria La dimensione massima di un singolo carattere o suono MP3 compresso che può essere aggiunto alla cache di pubblicazione nella RAM. Gli elementi di dimensioni superiori vengono scritti sul disco.

Per cancellare la cache di pubblicazione, scegliete Controllo > Cancella cache pubblicazione o Controllo > Cancella cache pubblicazione e prova filmato.

Ripristinare tutte le impostazioni predefinite per le preferenze

[Torna all'inizio](#)

❖ Premete e tenete premuto Ctrl+Alt+Maiusc (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc (Mac OS) mentre avviate Flash.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#)

[Opzioni di importazione per oggetti Illustrator](#)

La linea temporale

La linea temporale

Modificare l'aspetto della linea temporale

Ridimensionare la linea temporale

Spostare l'indicatore di riproduzione

[Torna all'inizio](#)

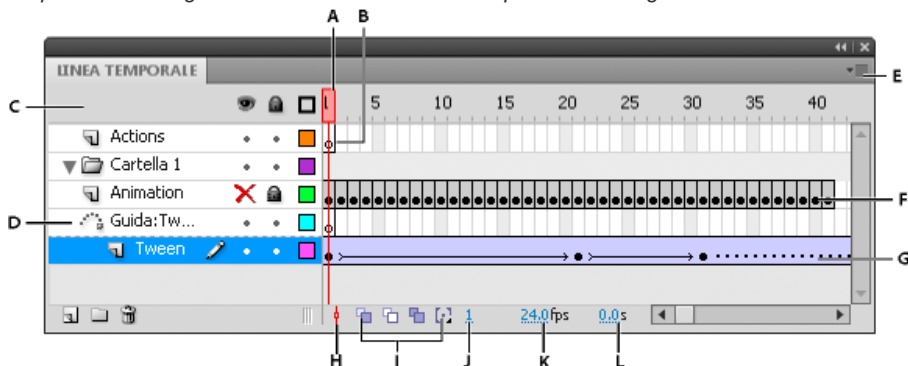
La linea temporale

La linea temporale consente di organizzare il contenuto di un documento in livelli e fotogrammi e di controllarlo nel tempo. Come le pellicole fotografiche, anche i documenti Flash Professional suddividono gli intervalli di tempo in fotogrammi. I livelli sono paragonabili a più pellicole sovrapposte, ciascuna contenente un'immagine diversa che viene visualizzata nello stage. I componenti principali della linea temporale sono i livelli, i fotogrammi e l'indicatore di riproduzione.

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

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

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



Parti di una linea temporale

A. Indicatore di riproduzione **B.** Fotogramma chiave vuoto **C.** Intestazione della linea temporale **D.** Icona livello guida **E.** Menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi **F.** Animazione fotogramma per fotogramma **G.** Animazione interpolata **H.** Pulsante Centra fotogramma **I.** Pulsanti Onion skin **J.** Indicatore Fotogramma corrente **K.** Indicatore Frequenza fotogrammi **L.** Indicatore Tempo trascorso

La linea temporale indica dove è presente un'animazione all'interno di un documento, ad esempio animazioni fotogramma per fotogramma, animazioni interpolate e tracciati di movimento.

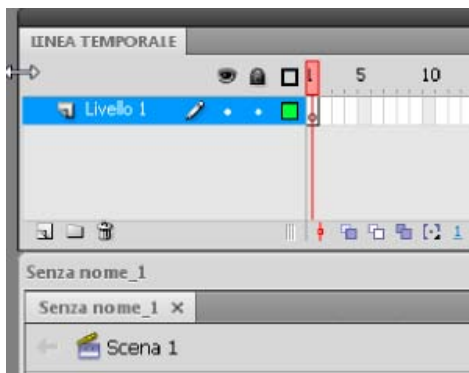
I controlli nella sezione dei livelli della linea temporale consentono di mostrare, nascondere, bloccare o sbloccare i livelli nonché visualizzarne il contenuto come contorno. È possibile trascinare i fotogrammi della linea temporale in una nuova posizione sullo stesso livello o su un livello diverso.

[Torna all'inizio](#)

Modificare l'aspetto della linea temporale

Per impostazione predefinita, la linea temporale viene visualizzata sotto la finestra del documento principale. Per cambiarne la posizione, staccate la linea temporale dalla finestra del documento in modo da visualizzarla in una finestra distinta, eventualmente agganciabile a qualunque altro pannello. Potete anche nascondere la linea temporale.

Per cambiare il numero di livelli e fotogrammi visibili, ridimensionate la linea temporale. Per visualizzare i livelli aggiuntivi quando la linea temporale contiene più livelli di quanti possano essere visualizzati, usate le barre di scorrimento sul lato destro della linea temporale.

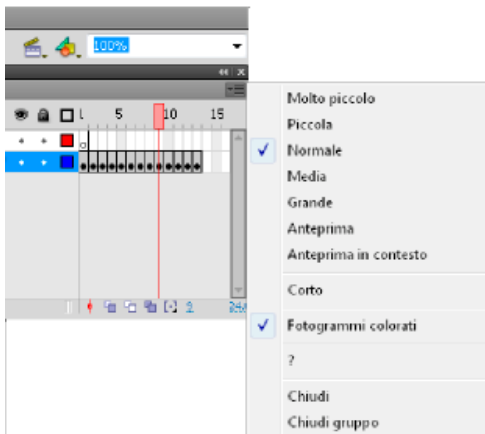


Trascinamento della linea temporale

- Per spostare la linea temporale quando è agganciata alla finestra del documento, trascinare la linguetta della barra del titolo situata nell'angolo superiore sinistro della linea temporale.
- Per agganciare una linea temporale non agganciata alla finestra dell'applicazione, trascinare la linguetta della barra del titolo nella parte inferiore della finestra del documento.
- Per agganciare la linea temporale ad altri pannelli, trascinare la linguetta della barra del titolo nella posizione desiderata. Per impedire l'aggancio della linea temporale ad altri pannelli, premere Ctrl mentre trascinare. Una barra blu indica la posizione in cui la linea temporale verrà agganciata.
- Per allungare o abbreviare i campi dei nomi dei livelli nel pannello della linea temporale, trascinare la barra che separa i nomi dei livelli e l'area dei fotogrammi.

Modificare la visualizzazione dei fotogrammi nella linea temporale

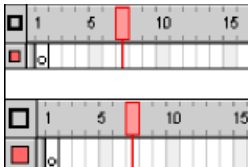
1. Per visualizzare il menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi, fare clic sul pulsante corrispondente nell'angolo superiore destro della linea temporale.



Menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi.

2. Selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

- Per cambiare la larghezza delle celle dei fotogrammi, scegliete Molto piccolo, Piccolo, Normale, Medio o Grande. L'impostazione Grande per l'ampiezza del fotogramma è utile per visualizzare i dettagli delle forme d'onda sonore.
- Per diminuire l'altezza delle righe delle celle del fotogramma, selezionate Corto.



Opzioni di visualizzazione dei fotogrammi Normale e Corto.

- Per attivare o disattivare la colorazione delle sequenze di fotogrammi, selezionare Fotogrammi colorati.
- Per visualizzare le anteprime del contenuto di ciascun fotogramma ridimensionato in base ai fotogrammi della linea temporale, selezionare Anteprima. Questa procedura può cambiare le dimensioni del contenuto e richiedere spazio aggiuntivo sullo schermo.
- Per visualizzare le anteprime di ciascun fotogramma intero, incluso lo spazio vuoto, selezionare Anteprima in contesto. Questa opzione è utile per osservare lo spostamento degli elementi nei relativi fotogrammi durante l'animazione; tuttavia le anteprime risultano

generalmente più piccole rispetto a quelle ottenute con l'opzione Anteprima.

Modificare l'altezza di un livello nella linea temporale

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'icona del livello, a sinistra del nome del livello, nella finestra Linea temporale.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida.
- Selezionate il livello nella linea temporale e scegliete **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**.

2. Nella finestra di dialogo Proprietà livello, selezionate un'opzione per Altezza livello, quindi fate clic su OK.

Ridimensionare la linea temporale

[Torna all'inizio](#)

- Se la linea temporale è agganciata alla finestra dell'applicazione principale, trascinate la barra che separa la linea temporale dall'area dello stage.
- Se la linea temporale non è agganciata alla finestra dell'applicazione principale, trascinate l'angolo inferiore destro (Windows) o il pulsante di dimensionamento nell'angolo inferiore destro (Macintosh).

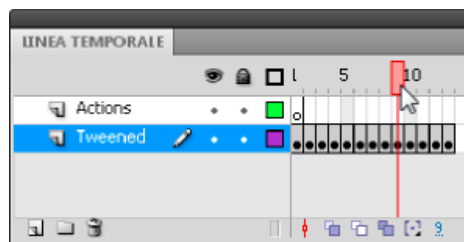
Spostare l'indicatore di riproduzione

[Torna all'inizio](#)

L'indicatore di riproduzione rosso sulla linea temporale si sposta mentre un documento viene riprodotto, per indicare il fotogramma attualmente visualizzato sullo stage. L'intestazione della linea temporale mostra i numeri dei fotogrammi dell'animazione. Per visualizzare un fotogramma sullo stage, spostate l'indicatore di riproduzione sul relativo fotogramma nella linea temporale.

Per visualizzare un fotogramma specifico quando il numero dei fotogrammi è elevato e non è possibile visualizzarli tutti nella linea temporale contemporaneamente, spostate l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale.

- Per accedere a un fotogramma specifico, fate clic sulla sua posizione nell'intestazione della linea temporale oppure trascinate l'indicatore di riproduzione nella posizione desiderata.
- Per centrare la linea temporale sul fotogramma corrente, fate clic sul pulsante Centra fotogramma nella parte inferiore della linea temporale.
- (Solo CS5.5) Per riprodurre, riavvolgere, andare avanti e tornare indietro nella linea temporale, utilizzate il pulsante Riproduci nella parte inferiore del pannello Linea temporale.
- (Solo CS5.5) Per ripetere ciclicamente un intervallo specifico di fotogrammi, fate clic sul pulsante Ciclo nella parte inferiore del pannello Linea temporale. Spostare quindi i marcatori dell'intervallo di fotogrammi sul primo e sull'ultimo fotogramma che si desidera ripetere ciclicamente.



Spostamento dell'indicatore di riproduzione

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Operazioni con le linee temporali](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Annulla, Ripeti e il pannello Cronologia

Comandi Annulla e Ripeti

Uso del pannello Cronologia

Annullare passaggi con il pannello Cronologia

Riprodurre passaggi con il pannello Cronologia

Copiare e incollare passaggi tra documenti

[Torna all'inizio](#)

Comandi Annulla e Ripeti

Per annullare o ripetere azioni eseguite su singoli oggetti, oppure su tutti gli oggetti del documento corrente, utilizzate i comandi Annulla e Ripeti a livello di oggetto o a livello di documento (Modifica > Annulla o Modifica > Ripeti). Il comportamento predefinito è Annulla e Ripeti a livello di documento.

Non è possibile annullare alcune azioni quando si utilizza il comando Annulla a livello di oggetto: Queste includono l'accesso e l'uscita dalla modalità di modifica, la selezione, la modifica e lo spostamento di elementi di libreria e la creazione, l'eliminazione e lo spostamento di scene.

Per riapplicare un'azione allo stesso oggetto o a un oggetto diverso, utilizzate il comando Ripeti. Ad esempio, se spostate una forma chiamata forma_A, selezionate Modifica > Ripeti per spostare ulteriormente la forma, oppure selezionate un'altra forma, ad esempio forma_B, e selezionate Modifica > Ripeti per spostare la seconda forma della stessa misura.

Per impostazione predefinita, Flash Professional supporta 100 livelli di annullamento per il comando Annulla. Selezionate il numero dei livelli di annullamento e ripetizione, da 2 a 300, nelle Preferenze di Flash.

Per impostazione predefinita, quando annullate un passaggio utilizzando Modifica > Annulla o il pannello Cronologia, le dimensioni di file del documento non cambiano neanche se eliminate un elemento del documento. Ad esempio, se importate un file video nel documento e successivamente annullate l'importazione, le dimensioni del documento continuano a includere le dimensioni del file video. Tutti gli elementi che eliminate da un documento per mezzo di un comando Annulla vengono mantenuti per essere eventualmente ripristinati con il comando Ripeti.

[Torna all'inizio](#)

Uso del pannello Cronologia

Il pannello Cronologia (Finestra > Altri pannelli > Cronologia) mostra un elenco di tutti i passaggi eseguiti nel documento attivo dalla sua creazione, o dalla sua apertura, fino al numero massimo di passaggi specificato. Il pannello Cronologia non mostra i passaggi eseguiti in altri documenti. Il cursore nel pannello Cronologia punta inizialmente all'ultimo passaggio che è stato eseguito.

- Il pannello Cronologia consente di annullare o ripetere singoli passaggi o più passaggi contemporaneamente. Potete applicare i passaggi del pannello Cronologia allo stesso oggetto oppure a un oggetto diverso dello stesso documento. Non è invece possibile modificare l'ordine dei passaggi nel pannello Cronologia. Il pannello Cronologia è un archivio dei passaggi eseguiti, nell'ordine di esecuzione.

Nota: se annullate un passaggio o una serie di passaggi ed eseguite una nuova operazione nel documento, non potete più ripetere i passaggi del pannello Cronologia, poiché i passaggi non vengono più riportati in questo pannello.

- Per impostazione predefinita, Flash Professional supporta 100 livelli di annullamento per il pannello Cronologia. Selezionate il numero dei livelli di annullamento e ripetizione, da 2 a 300, nelle Preferenze di Flash.
- Per cancellare l'elenco cronologico del documento corrente, cancellate il contenuto del pannello Cronologia. Una volta cancellato l'elenco cronologico, è impossibile annullare i passaggi che sono stati cancellati. La cancellazione dell'elenco cronologico non comporta l'annullamento dei passaggi, ma si limita a cancellare la registrazione di tali passaggi dalla memoria del documento corrente.

Quando chiudete un documento, ne cancellate anche la cronologia. Per utilizzare i passaggi di un documento anche dopo averlo chiuso, dovete copiarli con il comando Copia passaggi oppure salvarli come comando.

[Torna all'inizio](#)

Annullare passaggi con il pannello Cronologia

Il passaggio che viene annullato risulta disattivato nel pannello Cronologia.

- Per annullare l'ultimo passaggio eseguito, trascinate il cursore del pannello spostandolo verso l'alto di una posizione nell'elenco dei passaggi.
- Per annullare più passaggi contemporaneamente, trascinate il cursore su un passaggio qualunque o fate clic a sinistra di un passaggio lungo il tracciato del cursore. Il cursore scorre automaticamente fino a quel passaggio, annullando tutti i passaggi successivi.

Nota: scorrere fino a un passaggio e selezionare i passaggi successivi è diverso da selezionare un singolo passaggio. Per scorrere fino a un passaggio, fate clic a sinistra di esso.

Riprodurre passaggi con il pannello Cronologia

Quando si riproducono i passaggi con il pannello Cronologia, i passaggi che vengono ripetuti sono quelli che risultano selezionati (evidenziati) nel pannello e non necessariamente quelli a cui punta il cursore.

Potete applicare i passaggi del pannello Cronologia a qualsiasi oggetto selezionato nel documento.

Riprodurre un singolo passaggio

❖ Nel pannello Cronologia, selezionate un passaggio, quindi fate clic sul pulsante Riproduci.

Riprodurre una serie di passaggi adiacenti

1. Selezionate i passaggi nel pannello Cronologia effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate il puntatore da un passaggio all'altro. Non trascinate il cursore, bensì il puntatore dall'etichetta di testo di un passaggio a quella di un altro passaggio.
 - Selezionate il primo passaggio e fate clic sull'ultimo passaggio tenendo premuto il tasto Maiusc, oppure selezionate l'ultimo passaggio e fate clic sul primo passaggio, sempre tenendo premuto il tasto Maiusc.
2. Fate clic su Riproduci. I passaggi vengono riprodotti in ordine e un nuovo passaggio, Riproduci passaggi, viene visualizzato nel pannello Cronologia.

Riprodurre passaggi non adiacenti

1. Selezionate un passaggio nel pannello Cronologia quindi, tenendo premuto il tasto Ctrl (in Windows) o Comando (in Macintosh), fate clic sugli altri passaggi. Per deselezionare un passaggio selezionato, fate clic su di esso tenendo premuto il tasto Ctrl (in Windows) o Comando (in Macintosh).
2. Fate clic su Riproduci.

Copiare e incollare passaggi tra documenti

Ogni documento che viene aperto dispone della propria cronologia di passaggi. Potete copiare i passaggi di un documento e incollarli in un altro documento utilizzando il comando Copia passaggi nel menu Opzioni del pannello Cronologia. Se copiate i passaggi in un editor di testo, i passaggi vengono incollati come codice JavaScript™.

1. Nel documento contenente i passaggi da riutilizzare, selezionate i passaggi desiderati nel pannello Cronologia.
2. Nel menu Opzioni del pannello Cronologia, selezionate Copia passaggi.
3. Aprite il documento in cui devono essere incollati i passaggi.
4. Selezionate l'oggetto a cui applicare i passaggi.
5. Scegliete Modifica > Incolla per incollare i passaggi. I passaggi vengono riprodotti mano a mano che vengono incollati nel pannello Cronologia del documento. Il pannello Cronologia li mostra tutti come unico passaggio dal nome Incolla passaggi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



Uso dei pannelli di creazione di Flash

[Informazioni sulla finestra di ispezione Proprietà](#)

[Informazioni sul pannello Libreria](#)

[Informazioni sul pannello Azioni](#)

[Usare Esplora filmato](#)

[Informazioni sui componenti Flash e il pannello Componenti](#)

[Informazioni sul pannello Servizi Web](#)

Video ed esercitazioni

- Video: [The Panels](#) (lunghezza = 11:15, Peachpit.com)

Informazioni sulla finestra di ispezione Proprietà

[Torna all'inizio](#)

La finestra di ispezione Proprietà semplifica la creazione dei documenti accelerando l'accesso ai più comuni attributi della selezione corrente, sia sullo stage che nella linea temporale. Potete apportare modifiche agli attributi di un oggetto o di un documento nella finestra di ispezione Proprietà, senza dover accedere ai menu e ai pannelli che controllano questi attributi.

In base alla selezione effettuata, la finestra di ispezione Proprietà visualizza informazioni e impostazioni relative all'elemento corrente: documento, testo, simbolo, forma, bitmap, video, gruppo, fotogramma o strumento. Quando vengono selezionati due o più tipi di oggetti diversi, la finestra di ispezione Proprietà visualizza il numero totale di oggetti selezionati.

Per visualizzare la finestra di ispezione Proprietà, selezionate Finestra > Proprietà oppure premete Ctrl+F3 (Windows) o Comando+F3 (Macintosh).

Informazioni sul pannello Libreria

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Libreria (Finestra > Libreria) è l'area in cui memorizzate e organizzate i simboli creati con Flash Professional nonché i file importati, ad esempio immagini bitmap, file audio e video clip. Il pannello Libreria vi consente di organizzare gli elementi della libreria in cartelle, di controllare quante volte un elemento viene utilizzato in un documento e di ordinare gli elementi per nome, tipo, data, conteggio usi o identificatore di collegamento ActionScript®. Potete anche effettuare delle ricerche nel pannello Libreria con l'apposito campo e impostare le proprietà della maggior parte delle selezioni di oggetti multipli.

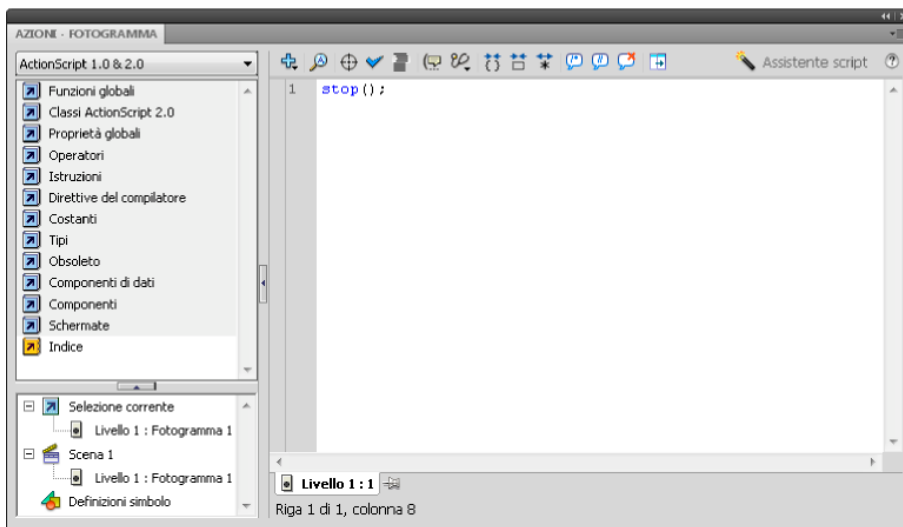


Il pannello Libreria con un simbolo di clip filmato.

Informazioni sul pannello Azioni

[Torna all'inizio](#)

Il pannello Azioni consente di creare e modificare il codice ActionScript relativo a un oggetto o a un fotogramma. La selezione di un'istanza di un fotogramma, un pulsante o un clip filmato rende attivo il pannello Azioni. A seconda dell'elemento selezionato, il titolo di questo pannello diventa Azioni - Pulsante, Azioni - Clip filmato o Azioni - Fotogramma.



Il pannello Azioni con un'azione stop() in un fotogramma.

Per visualizzare il pannello Azioni, selezionate Finestra > Azioni oppure premete F9.

Usare Esplora filmato

[Torna all'inizio](#)

Esplora filmato consente di visualizzare e organizzare il contenuto di un documento e di selezionare gli elementi del documento per modificarli. Esso contiene un elenco di visualizzazione degli elementi attualmente utilizzato organizzata in una struttura gerarchica navigabile.

Può essere utilizzato per effettuare le operazioni seguenti:

- Applicare un filtro alle categorie di voci visualizzate in Esplora filmato
- Visualizzare le categorie selezionate come scene, definizioni di simboli o entrambi.
- Espandere e comprimere la struttura ad albero.
- Cercare un elemento di un documento in base al nome.
- Acquisire dimestichezza con la struttura di un documento Flash Professional creato da un altro sviluppatore.
- Cercare tutte le istanze di un particolare simbolo o azione.
- Stampare l'elenco di visualizzazione navigabile visualizzato in Esplora filmato.

Esplora filmato dispone sia di un menu del pannello che di un menu di scelta rapida con opzioni che consentono di eseguire operazioni sulle voci selezionate o di modificare la visualizzazione di Esplora filmato. Il menu del pannello è indicato da un segno di spunta con sotto un triangolo nel pannello Esplora filmato.

Nota: le funzioni di Esplora filmato variano leggermente quando si lavora con le schermate.

Visualizzare Esplora filmato

❖ Selezionate Finestra > Esplora filmato.

Applicare un filtro alle categorie di voci visualizzate in Esplora filmato

- Per mostrare testo, simboli, ActionScript, file importati o fotogrammi e livelli, fate clic su uno o più pulsanti di filtraggio a destra dell'opzione Mostra. Per definire una combinazione personalizzata, fate clic sul pulsante Personalizza gli elementi da mostrare. Quindi, nell'area Mostra della finestra di dialogo Impostazioni di Esplora filmato, selezionate le opzioni desiderate.
- Dal menu del pannello in Esplora filmato, selezionate Mostra elementi filmato per visualizzare gli elementi nelle scene.
- Dal menu del pannello in Esplora filmato, selezionate Mostra definizioni simboli per visualizzare le informazioni sui simboli.

Nota: le opzioni Mostra elementi filmato e Mostra definizioni simboli possono essere attive contemporaneamente.

Cercare un elemento mediante la casella Trova

❖ Nella casella Trova immettete il nome dell'elemento, il nome del carattere, la stringa ActionScript o il numero di fotogramma. La ricerca viene eseguita in tutte le voci attualmente visualizzate in Esplora filmato.

Selezionare una voce in Esplora filmato

❖ Fate clic sulla voce nella struttura ad albero. Per selezionare più di una voce, fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc.

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

che lo contiene non è bloccato.

Usare i comandi del menu del pannello Esplora filmato o del menu di scelta rapida

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare il menu del pannello, fate clic sul controllo del menu del pannello nel pannello di Esplora filmato.
- Per visualizzare il menu di scelta rapida, fate clic con il tasto destro del mouse (Windows) o premete Ctrl (Macintosh) e fate clic su una voce nella struttura ad albero di Esplora filmato.

2. Selezionate un'opzione dal menu:

Vai alla posizione Passa al livello, alla scena o al fotogramma selezionato nel documento.

Vai alla definizione del simbolo Passa alla definizione del simbolo selezionato nell'area degli elementi filmato di Esplora filmato. La definizione del simbolo elenca tutti i file associati al simbolo. È necessario che l'opzione Mostra definizioni simboli sia selezionata. Vedete la relativa definizione in questo elenco.

Seleziona istanze simbolo Passa alla scena contenente le istanze del simbolo selezionato nell'area di definizione dei simboli di Esplora filmato. È necessario che l'opzione Mostra elementi filmato sia selezionata.

Mostra nella libreria Evidenzia il simbolo selezionato nella libreria del documento. (Flash Professional consente di aprire il pannello Libreria, se non è già visibile.

Rinomina Consente di immettere un nuovo nome per l'elemento selezionato.

Modifica in posizione Consente di modificare un simbolo selezionato sullo stage.

Modifica in nuova finestra Consente di modificare un simbolo in una nuova finestra.

Mostra elementi filmato Visualizza gli elementi del filmato organizzati in scene.

Mostra definizioni simboli Visualizza tutti gli elementi associati a un simbolo.

Copia tutto il testo negli Appunti Copia il testo selezionato negli Appunti. Potete incollare il testo in un editor di testo esterno per il controllo ortografico o altre operazioni di modifica.

Taglia, Copia, Incolla e Cancella Consentono di eseguire queste funzioni sull'elemento selezionato. La modifica di un elemento nell'elenco di visualizzazione modifica l'elemento corrispondente nel documento.

Espandi ramo Espande la struttura ad albero nel punto dove si trova l'elemento selezionato.

Comprimi ramo Comprime la struttura ad albero nel punto dove si trova l'elemento selezionato.

Comprimi altri Comprime i rami nella struttura ad albero che non contengono l'elemento selezionato.

Stampa Stampa l'elenco di visualizzazione gerarchico visualizzato in Esplora filmato.

Informazioni sui componenti Flash e il pannello Componenti

[Torna all'inizio](#)

Un componente in Flash è un modulo riutilizzabile e contenuto in un pacchetto che aggiunge determinate funzionalità a un documento Flash. I componenti possono includere grafica e codice. Si tratta di funzionalità pregenerate che potete includere facilmente nei progetti Flash. Un componente può essere ad esempio un pulsante di scelta, una finestra di dialogo, una barra precaricata o un elemento privo di grafica, ad esempio un timer, un'utilità per la connessione a un server o un parser XML personalizzato.

Se non siete molto esperti nella creazione di script ActionScript, potete aggiungere i componenti a un documento, impostare i relativi parametri nella finestra di ispezione Proprietà o nella finestra di ispezione dei componenti e gestirne gli eventi nel pannello Comportamenti. Ad esempio, potete associare un comportamento Vai alla pagina Web a un componente Button che apre un URL in un browser Web quando si fa clic sul pulsante, senza scrivere codice ActionScript.

Se invece desiderate creare applicazioni più complesse, è possibile creare i componenti in modo dinamico, usare ActionScript per impostare le proprietà e chiamare i metodi in fase di runtime e utilizzare il modello di listener per gestire gli eventi.

Inserire un componente mediante il pannello Componenti

Quando aggiungete un componente a un documento per la prima volta, Flash lo importa come clip filmato nel pannello Libreria. Potete inoltre trascinare un componente dal pannello Componenti direttamente nel pannello Libreria, quindi aggiungerne un'istanza nello stage. In ogni caso, dovete aggiungere un componente alla libreria per poter accedere agli elementi della relativa classe.

1. Selezionate Finestra > pannello Componenti.
2. Selezionate un'istanza di un componente nel pannello Componenti e trascinatela sullo stage o nel pannello Libreria. Dopo aver aggiunto un componente alla libreria, potete trascinarne più istanze sullo stage.
3. Configurare il componente in base alle vostre necessità mediante la finestra di ispezione Proprietà o di ispezione componenti. Per informazioni sui parametri utilizzati dal componente, fate riferimento alla documentazione del componente per la versione di ActionScript che state utilizzando nel documento Flash.

Inserire parametri per un componente mediante la finestra di ispezione dei componenti

1. Selezionate Finestra > Finestra di ispezione dei componenti.
2. Selezionate un'istanza di un componente sullo stage.
3. Fate clic sulla scheda Parametri e inserite i valori per tutti i parametri elencati.

Informazioni sul pannello Servizi Web

[Torna all'inizio](#)

Tramite il pannello Servizi Web potete visualizzare un elenco dei servizi Web e aggiornare, aggiungere o rimuovere i servizi Web (Finestra > Altri pannelli > Servizi Web). Quando aggiungete un servizio Web al pannello dei Servizi Web, il servizio aggiunto è disponibile a qualsiasi applicazione creata.

Dal pannello dei servizi Web potete premere il pulsante Aggiorna servizi Web per aggiornare tutti i servizi contemporaneamente. Se invece di utilizzare lo stage state creando codice ActionScript per il livello di connettività dell'applicazione, potete utilizzare il pannello Servizi Web per gestire i vostri servizi.

Per informazioni dettagliate sull'uso del pannello Servizi Web, vedete www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Informazioni sui componenti ActionScript 3.0](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Uso dello stage e del pannello Strumenti

[Uso dello stage](#)

[Usare i righelli](#)

[Usare le guide](#)

[Usare la griglia](#)

[Informazioni sulla barra degli strumenti principale e sulla barra di modifica](#)

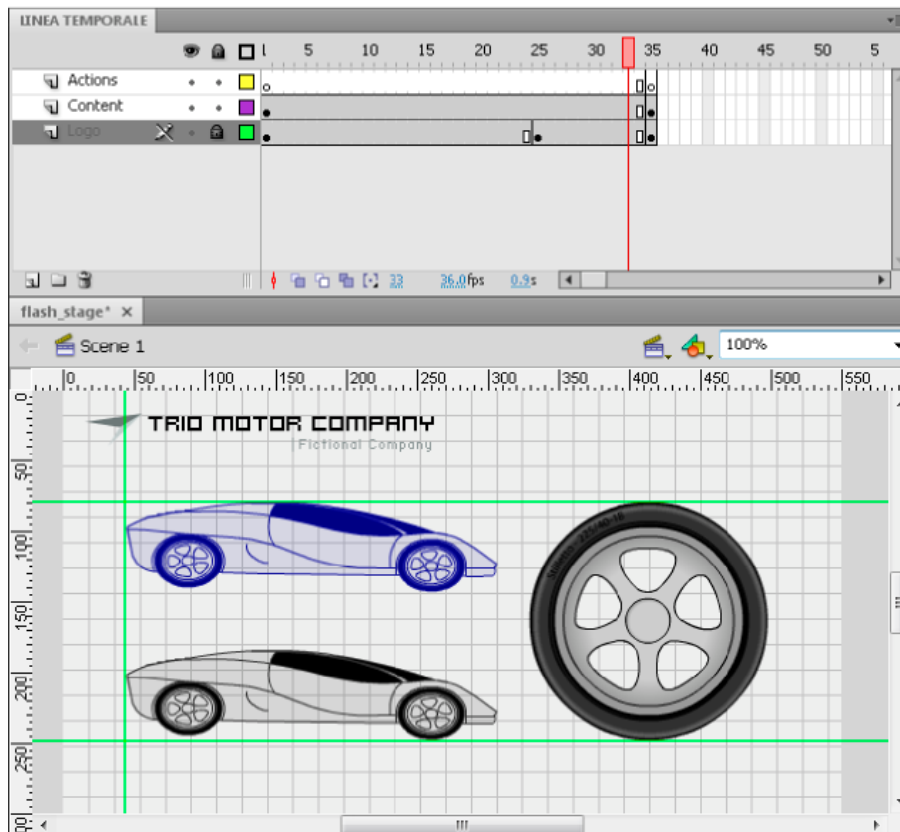
[Usare il pannello Strumenti](#)

[Usare i menu di scelta rapida](#)

Uso dello stage

[Torna all'inizio](#)

Lo stage è l'area rettangolare in cui viene inserito il contenuto grafico durante la creazione di documenti Flash Professional. Nell'ambiente di creazione, lo stage rappresenta l'area rettangolare di Flash Player o della finestra del browser Web in cui vengono visualizzati i documenti durante la riproduzione. Potete ingrandire o ridurre la visualizzazione dello stage durante il lavoro. La griglia, le guide e i righelli consentono di posizionare con precisione gli elementi nello stage.



Linea temporale e stage con contenuti.

Ridimensionamento dello stage

Per visualizzare sullo schermo l'intero stage o un'area particolare del disegno molto ingrandita, cambiate il livello d'ingrandimento. L'ingrandimento massimo dipende dalla risoluzione del monitor e dalle dimensioni del documento. Il valore minimo di riduzione della visualizzazione nello stage è 8%. Il valore massimo di ingrandimento è 2000%.

- Per ingrandire un elemento, selezionate lo strumento Ingranditore  nel pannello Strumenti e fate clic sull'elemento. Per passare dalla modalità di ingrandimento a quella di riduzione, utilizzate i modificatori Ingrandisci  o Riduci  visualizzati nell'area Opzioni del pannello Strumenti quando selezionate lo strumento Ingranditore oppure fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).
- Per ingrandire un'area specifica del disegno in modo che riempi la finestra, trascinare una selezione rettangolare sullo stage con lo strumento Ingranditore.

- Per ingrandire o ridurre l'intero stage, selezionate Visualizza > Ingrandisci o Visualizza > Riduci.
- Per ingrandire o ridurre di una percentuale specifica, selezionate Visualizza > Ingrandimento e selezionate una percentuale dal sottomenu o dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro della finestra del documento.
- Per modificare in scala lo stage adattandolo completamente alla finestra dell'applicazione, selezionate Visualizza > Ingrandimento > Adatta a finestra.
- Per visualizzare il contenuto del fotogramma corrente, scegliete Visualizza > Ingrandimento > Mostra tutto oppure selezionate Mostra tutto dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro della finestra dell'applicazione. Se la scena è vuota, viene visualizzato l'intero stage.
- Per visualizzare l'intero stage, scegliete Visualizza > Ingrandimento > Mostra fotogramma oppure selezionate Mostra fotogramma dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro della finestra del documento.
- Per visualizzare l'area di lavoro intorno allo stage oppure gli elementi di una scena che si trovano parzialmente o completamente fuori dello stage, selezionate Visualizza > Tavolo di montaggio. La tavola di montaggio viene visualizzata in grigio chiaro. Ad esempio, per fare in modo che un uccello entri in volo in un fotogramma, posizionatelo inizialmente al di fuori dello stage, nel tavolo di montaggio, poi animatelo nell'area dello stage.

Spostare la vista dello stage

Quando lo stage viene ingrandito, è possibile che non sia visibile per intero. Lo strumento Mano consente di spostare lo stage in modo da cambiare la vista senza dover modificare il livello di ingrandimento.

- Selezionate lo strumento Mano nel pannello Strumenti e trascinate lo stage. Per passare temporaneamente da un altro strumento allo strumento Mano, tenere premuta la barra spaziatrice e fate clic sullo strumento nel pannello Strumenti.

Usare i righelli

[Torna all'inizio](#)

I righelli vengono visualizzati lungo il lato superiore e il lato sinistro del documento. L'unità di misura predefinita dei righelli è il pixel, ma può essere cambiata. Quando spostate un elemento sullo stage con i righelli visualizzati, sui righelli vengono visualizzate delle linee che indicano le dimensioni dell'elemento.

- Per visualizzare o nascondere i righelli, selezionate Visualizza > Righelli.
- Per specificare l'unità di misura dei righelli per un documento, selezionate Elabora > Documento, quindi selezionate un'unità dal menu Unità di misura righello.

Usare le guide

[Torna all'inizio](#)

Quando sono visualizzati i righelli (Visualizza > Righelli), potete trascinare le guide verticali e orizzontali dai righelli allo stage.

Quando create linee temporali nidificate, le guide mobili vengono visualizzate sullo stage solo quando è attiva la linea temporale in cui sono state create.

Per creare guide personalizzate o irregolari, usate i livelli guida.

- Per visualizzare o nascondere le guide di disegno, selezionate Visualizza > Guide > Mostra guide.
Nota: se la griglia è visibile e l'opzione *Aggancia alla griglia* è attivata quando create le guide, queste vengono agganciate alla griglia.
- Per attivare o disattivare l'aggancio automatico alle guide, selezionate Visualizza > Aggancio > Aggancia alle guide.
Nota: la procedura di aggancio alle guide ha la priorità su quella di aggancio alla griglia nei punti in cui le guide ricadono tra le linee della griglia.
- Per spostare una guida, fate clic su un punto qualsiasi del righello con lo strumento Selezione e trascinate la guida nel punto desiderato dello stage.
- Per rimuovere una guida, usate lo strumento Selezione con le guide sbloccate per trascinare la guida sul righello orizzontale o verticale.
- Per bloccare le guide, selezionate Visualizza > Guide > Blocca guide o utilizzate l'opzione Blocca guide della finestra di dialogo Guide (Visualizza > Guide > Modifica guide).
- Per eliminare le guide, selezionate Visualizza > Guide > Cancella guide. In modalità di modifica del documento, vengono cancellate tutte le guide presenti nel documento. In modalità di modifica simboli, vengono cancellate solo le guide utilizzate nei simboli.

Impostare le preferenze delle guide

1. Selezionate Visualizza > Guide > Modifica guide, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare il colore, fate clic sul triangolo nella casella del colore e selezionate un colore per la linea della guida dalla tavolozza. Il colore predefinito della guida è il verde.
- Per visualizzare o nascondere le guide, selezionate o deselezionate Mostra guide.
- Per attivare o disattivare l'aggancio automatico alle guide, selezionate o deselezionate Aggancia alle guide.
- Selezionate o deselezionate Blocca guide.

- Per impostare l'opzione Precisione di aggancio, selezionate un'opzione dal menu a comparsa.
- Per eliminare tutte le guide, fate clic su Cancella tutto. L'opzione Cancella tutto rimuove tutte le guide dalla scena corrente.
- Per salvare le impostazioni correnti come predefinite, fate clic su Salva predefiniti.

2. Fate clic su OK.

Usare la griglia

[Torna all'inizio](#)

In tutte le scene di un documento, la griglia viene visualizzata come una serie di linee dietro le immagini.

Visualizzare o nascondere la griglia di disegno

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Visualizza > Griglia > Mostra griglia.
- Premete Ctrl+" (virgolette) (Windows) o Comando+" (virgolette) (Macintosh).

Attivare o disattivare l'aggancio alle linee della griglia

❖ Selezionate Visualizza > Aggancio > Aggancia alla griglia.

Impostare le preferenze della griglia

1. Selezionate Visualizza > Griglia > Modifica griglia e selezionate le opzioni desiderate.
2. Per salvare le impostazioni correnti come predefinite, fate clic su Salva predefiniti.

Informazioni sulla barra degli strumenti principale e sulla barra di modifica

[Torna all'inizio](#)

La barra dei menu, nella parte superiore della finestra dell'applicazione visualizza i menu contenenti i comandi per il controllo delle funzionalità.

La barra di modifica, nella parte superiore dello stage, contiene i controlli e le informazioni per la modifica delle scene e dei simboli e per la modifica del livello di ingrandimento dello stage.

Usare il pannello Strumenti

[Torna all'inizio](#)

Gli strumenti disponibili nel pannello Strumenti consentono di disegnare, colorare, selezionare e modificare immagini nonché di cambiare la visualizzazione dello stage. Il pannello Strumenti è suddiviso in quattro sezioni:

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

Per specificare gli strumenti da visualizzare nell'ambiente di creazione, utilizzate la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti.

Per mostrare o nascondere il pannello Strumenti, selezionate Finestra > Strumenti.

Selezionare gli strumenti

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sullo strumento nel pannello Strumenti. In base allo strumento selezionato, viene visualizzato un gruppo di modificatori nell'area Opzioni nella parte inferiore del pannello Strumenti.
- Premete il tasto di scelta rapida da tastiera dello strumento. Per visualizzare le scelte rapide da tastiera, selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh). Su Macintosh, potrebbe essere necessario spostare il mouse per visualizzare il nuovo puntatore.
- Per selezionare uno strumento situato nel menu a comparsa per uno strumento visibile, ad esempio lo strumento Rettangolo, premete l'icona dello strumento visibile e selezionate un altro strumento dal menu a comparsa.

Personalizzare il pannello Strumenti

Per specificare gli strumenti da visualizzare nell'ambiente di creazione, utilizzate la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti in modo da aggiungere o rimuovere strumenti dal pannello.

In tal caso, lo strumento superiore, ovvero quello utilizzato più recentemente, viene visualizzato con una freccia nell'angolo inferiore destro della relativa icona a indicare che sono presenti altri strumenti in un menu a comparsa. La stessa scelta rapida da tastiera è valida per tutti gli strumenti

del menu a comparsa. Quando si tiene premuto il pulsante del mouse su tale icona, gli altri strumenti del gruppo vengono visualizzati in un menu a comparsa.

1. Per visualizzare la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti, effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Selezionate Modifica > Personalizza pannello Strumenti.
- (Macintosh) Selezionate Flash > Personalizza pannello Strumenti.

Il menu Strumenti disponibili indica gli strumenti attualmente disponibili. Il menu Selezione corrente indica gli strumenti attualmente assegnati alla posizione selezionata nel pannello Strumenti.

2. Fate clic su uno strumento nel pannello Strumenti oppure utilizzate le frecce per passare da uno strumento all'altro e specificate la posizione a cui assegnare un altro strumento.
3. Per aggiungere uno strumento nella posizione selezionata, selezionate lo strumento dall'elenco Strumenti disponibili e fate clic su Aggiungi. Lo strumento può essere assegnato a più di una posizione.
4. Per rimuovere uno strumento dalla posizione selezionata, selezionatelo dall'elenco a scorrimento Selezione corrente e fate clic su Rimuovi.
5. Per ripristinare il layout predefinito del pannello Strumenti, fate clic su Ripristina predefiniti nella finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti.
6. Fate clic su OK per applicare le modifiche e chiudere la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti.

Usare i menu di scelta rapida

[Torna all'inizio](#)

I menu di scelta rapida contengono comandi relativi alla selezione corrente. Se ad esempio selezionate un fotogramma nella finestra Linea temporale, il menu di scelta rapida contiene comandi per creare, eliminare ed elaborare fotogrammi e fotogrammi chiave. Esistono menu di scelta rapida per molti oggetti e controlli e in varie aree dell'applicazione, quali lo stage, la linea temporale, i pannelli Libreria e Azioni.

❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete il tasto Ctrl (Macintosh) e fate clic su un elemento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Progettazione di applicazioni

[Components Learning Guide for Flash](#)

Adobe (27 febbraio 2012)

esercitazione

I componenti di Adobe Flash Professional CS5 sono i blocchi costitutivi per la creazione di applicazioni ricche e interattive sul Web. Fornendo controlli complessi che si comportano in modo uniforme e sono pronti per l'uso e la personalizzazione, i componenti riducono significativamente il tempo e l'impegno necessari per sviluppare applicazioni partendo da zero.

[Using SWC files to build large Flash and AIR projects with multiple SWF files for iOS](#)

Tom Krcha (27 febbraio 2012)

esercitazione

Quando sviluppate giochi per Android o Blackberry Tablet OS con Adobe AIR, potete caricare file SWF "al volo" in fase runtime; con AIR for iOS questa opzione non è disponibile. In Android e Blackberry Tablet OS, il codice viene interpretato dal codice byte di ActionScript, mentre per iOS tutto il codice deve essere compilato dal codice byte di ActionScript in codice byte nativo come file IPA singolo, che può essere creato solo da un singolo file SWF.

[Avoiding common authoring mistakes in Flash Professional](#)

Tommi West (16 febbraio 2012)

esercitazione

Questa serie di articoli illustra gli errori di authoring più comuni che possono causare problemi nei progetti Adobe Flash Professional e propone varie tecniche da adottare per evitarli. Le istruzioni fornite indicano anche vari modi per lavorare più efficientemente e ridurre l'incidenza di problemi di prestazioni ed errori in runtime.

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Compilazione di applicazioni per AIR for iOS

Video ed esercitazioni

[Distribuzione di applicazioni AIR direttamente sui dispositivi iOS](#)

[Prova e debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo](#)

[Pubblicazione di applicazioni AIR per dispositivi con supporto per il display Retina ad alta risoluzione](#)

[Prova e debug utilizzando la modalità interprete](#)

[Prova e debug su iOS tramite USB](#)

[Connettività per più dispositivi tramite USB](#)

[Risoluzione dei problemi](#)

Flash Professional include il supporto per la pubblicazione di applicazioni per AIR for iOS. Le applicazioni AIR for iOS possono essere eseguite su Apple iPhone e iPad. Quando pubblicate per iOS, Flash converte i file FLA in applicazioni iPhone native.

Per informazioni sui requisiti hardware e software per le applicazioni AIR desktop e mobili, vedete [Requisiti di sistema di Adobe AIR](#).

Per istruzioni dettagliate sulla compilazione di applicazioni per iPhone, vedete Creazione di applicazioni Adobe AIR con Packager per iPhone.

Video ed esercitazioni

[Torna all'inizio](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing content to iOS devices](#) (8:08, Adobe TV)
- Articolo: [Developing for the Apple iPhone using Flash](#)
- Adobe Labs: [Applications for iPhone](#)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Articolo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Articolo: [Compiling large Flash/AIR projects with lot of SWFs for iOS](#) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Esclusione di dispositivi dalla modalità di risoluzione video richiesta](#)

Distribuzione di applicazioni AIR direttamente sui dispositivi iOS

[Torna all'inizio](#)

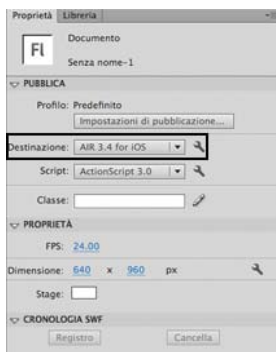
Un'importante modifica al flusso di lavoro di distribuzione delle applicazioni AIR consente di distribuire applicazioni AIR direttamente sui dispositivi iOS. In precedenza, per distribuire applicazioni su dispositivi iOS era necessario richiamare applicazioni AIR da iTunes.

Con Flash Professional, al contrario, è possibile distribuire applicazioni AIR direttamente su iOS, aggirando l'uso di iTunes. Questa funzione riduce il tempo necessario per pubblicare un'applicazione AIR for iOS e migliora sensibilmente la produttività e le prestazioni.

Nota: è necessario che iTunes sia comunque installato sul sistema dove è installato Flash Professional

Per abilitare la distribuzione diretta su un dispositivo iOS, effettuate le operazioni seguenti:

1. Verificate che iTunes sia installato sul computer sul quale è stato installato Flash Professional
2. In Flash Professional, nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante , accanto al menu a discesa Destinazione, per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.



3. Nella scheda Distribuzione, selezionate l'opzione Installa applicazione nel dispositivo iOS collegato.

Dopo la pubblicazione _____
☒ Installa applicazione nel dispositivo iOS collegato

4. Fate clic su Pubblica.

Prova e debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo

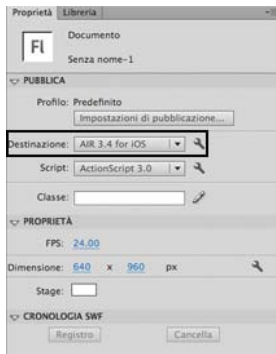
[Torna all'inizio](#)

Flash Professional può essere integrato con Apple Xcode per consentire al programma iOS Simulator nativo di eseguire il test e il debug delle applicazioni AIR scritte per iOS. iOS Simulator è molto utile quando non si ha accesso al dispositivo vero e proprio (iPhone o iPad). Con il programma iOS Simulator nativo, potete anche eseguire test e debug di applicazioni AIR su più dispositivi (iPhone e iPad). Tuttavia, iOS Simulator può essere integrato con Flash Professional CS6 solo su sistemi Macintosh.

Per utilizzare iOS Simulator con Flash Professional, è necessario scaricare e installare Xcode. Per ulteriori informazioni, vedete [Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator](#).

Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator

1. Scaricate e installate Xcode da <http://developer.apple.com> oppure scaricatelo da Mac App Store.
2. Avviate Flash Professional.
3. Create o aprite un documento AIR for iOS esistente.
4. Nel pannello Proprietà, impostate la destinazione del lettore su AIR3.6 for iOS.
5. Fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.



6. Nella scheda Generale, digitate il percorso completo in SDK di iOS Simulator oppure usate il pulsante Sfoglia per specificarne la posizione. Ad esempio:

Applicazioni/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0

Nota: Flash Pro consente di aggiungere il percorso al kit SDK per iOS solo quando l'applicazione AIR include un file ANE. Selezionate **File > Impostazioni ActionScript > Percorso libreria** per includere un file ANE.

SDK di iOS Simulator: 

7. Nella scheda Distribuzione, inserite il certificato e la password. Se necessario, specificate il profilo di provisioning dell'applicazione AIR.



8. Fate clic su OK per terminare.

Ora potete utilizzare iOS Simulator per eseguire il test o il debug dell'applicazione. Per informazioni, vedete [Test di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo](#) e [Debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo](#).

Test di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo

Verificate che Xcode sia configurato e che sia stato impostato il percorso di iPhone SDK prima di iniziare il test dell'applicazione AIR. Per ulteriori

informazioni, vedete [Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator](#).

1. In Flash Professional , selezionate Controllo > Prova filmato > su iOS Simulator per attivare iOS Simulator. Nel caso non abbiate impostato il percorso in SDK di iOS Simulator nella finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS, viene generato un errore.
2. Individuate l'applicazione su iOS Simulator e fate clic per avviarla.

Debug di applicazioni AIR con iOS Simulator nativo

Verificate che Xcode sia configurato e che sia stato impostato il percorso di iPhone SDK prima di iniziare il debug dell'applicazione AIR. Per ulteriori informazioni, vedete [Configurazione di Xcode per il supporto di iOS Simulator](#).

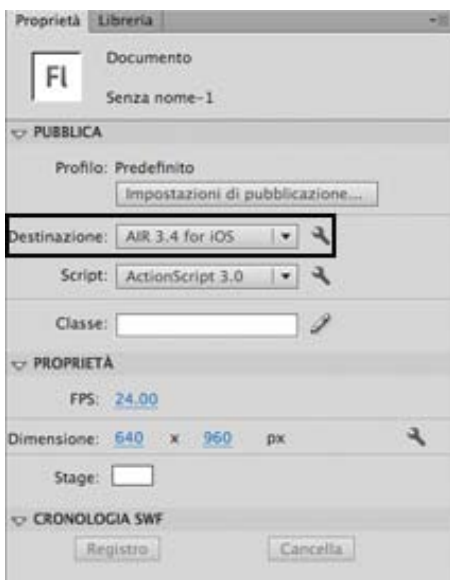
1. In Flash Professional , selezionate Debug > Debug filmato > su iOS Simulator per attivare iOS Simulator. Nel caso non abbiate impostato il percorso di iOS Simulator SDK nella finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS, viene generato un errore.
2. In Flash Professional , selezionate Debug > Inizia sessione di debug remota > ActionScript 3.0.
3. Individuate l'applicazione su iOS Simulator e fate clic per avviarla.

Pubblicazione di applicazioni AIR per dispositivi con supporto per il display Retina ad alta risoluzione

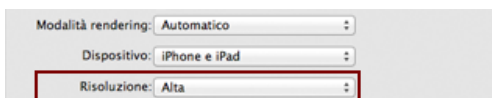
[Torna all'inizio](#)

Flash Professional permette di creare applicazioni AIR multimediali per iOS con supporto esteso per il display Retina ad alta risoluzione. Quando pubblicate un'applicazione AIR, potete infatti scegliere di selezionare il display Retina ad alta risoluzione.

1. In Flash Professional , create o aprite un documento AIR for iOS esistente.
2. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.



3. Nella scheda Generale, impostate Risoluzione su Alta.



4. Fate clic su Pubblica.

Prova e debug utilizzando la modalità interprete

[Torna all'inizio](#)

Novità di Flash Professional CC

La modalità interprete consente di eseguire rapidamente il debug e la prova delle applicazioni AIR scritte per iOS. Quando la modalità interprete è selezionata, le applicazioni AIR vengono installate senza eseguire la conversione nel codice ARM.

Per attivare la modalità interprete, procedete nel modo seguente:



1. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.
2. Nella scheda Distribuzione, selezionate **Prova** dispositivo in modalità interprete oppure **Debug** dispositivo in modalità interprete per l'opzione Tipo di distribuzione iOS.
3. Fate clic su OK per terminare.

Nota: Potete compilare e caricare più file SWF che contengono codice byte ActionScript utilizzando sia la modalità interprete che AOT (Ahead of Time). Per maggiori informazioni, vedete [questo blog](#).

Nota: utilizzate la modalità interprete solo per scopi di prova e debug. I file di installazione AIR prodotti utilizzando la modalità interprete non possono essere caricati nel Mac App Store.

Prova e debug su iOS tramite USB

[Torna all'inizio](#)



Novità di Flash Professional CC

Potete eseguire la prova e il debug delle applicazioni su dispositivi iOS collegati tramite USB. Si tratta di un'aggiunta alle funzionalità di prova e debug tramite wi-fi disponibile in Flash Professional CC. Se si collegano dispositivi tramite USB, i flussi di lavoro di prova e debug vengono semplificati riducendo il numero di passaggi manuali e, di fatto, accelerando i processi di prova e debug.

Per abilitare la prova o il debug tramite USB, effettuate una delle operazioni seguenti:

- **(Per il debug)** Selezionate Debug > Debug filmato > su dispositivo via USB.
- **(Per la prova)** Selezionate Controllo > Prova filmato > su dispositivo via USB.

Connettività per più dispositivi tramite USB

[Torna all'inizio](#)



Novità di Flash Professional CC

Flash Professional supporta la prova di applicazioni su più dispositivi contemporaneamente. Potete collegare e provare più dispositivi via USB.

Potete sfruttare questa funzione per eseguire la prova distribuendo l'applicazione contemporaneamente su più dispositivi dotati di dimensioni schermo, versioni OS e configurazioni hardware diverse. Ciò permette di analizzare le prestazioni dell'applicazione su un'ampia gamma di dispositivi.

1. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.
2. Nella scheda Distribuzione viene visualizzato un elenco di tutti i dispositivi collegati. Selezionate i dispositivi su cui desiderate pubblicare l'applicazione.
3. Fate clic su Pubblica.

Risoluzione dei problemi

[Torna all'inizio](#)

- La pubblicazione di un'applicazione AIR for iOS non riesce se il nome file specificato per il file FLA o SWF contiene caratteri a doppio byte.
- Quando si pubblica un'applicazione AIR for iOS, Flash Pro si blocca se il dispositivo è scollegato.



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Creazione di pulsanti

[Passaggi fondamentali per la creazione di pulsanti](#)

[Creare un pulsante con un simbolo di pulsante](#)

[Attivare, modificare e provare i simboli di pulsanti](#)

[Risoluzione dei problemi relativi ai pulsanti](#)

[Altro materiale di riferimento sui pulsanti](#)

[Torna all'inizio](#)

Passaggi fondamentali per la creazione di pulsanti

1. Identificate il tipo di pulsante che si adatta meglio alle vostre esigenze.

Simbolo pulsante La maggior parte degli utenti sceglie i simboli di pulsanti per la flessibilità che offrono. I simboli di pulsanti contengono una linea temporale interna specializzata per gli stati del pulsante. Potete creare facilmente stati Su, Giù e Sopra graficamente diversi. Inoltre, i simboli di pulsante cambiano stato in risposta alle azioni dell'utente.

Pulsante Clip filmato Potete utilizzare un simbolo di clip filmato per creare effetti sofisticati. I simboli di clip filmato possono contenere quasi ogni tipo di contenuto, comprese le animazioni. Nei simboli di clip filmato non sono tuttavia incorporati gli stati Su, Giù e Sopra. Potete creare voi stessi questi stati utilizzando ActionScript. I file di clip filmato presentano tuttavia lo svantaggio di avere dimensioni maggiori dei file di pulsanti. Per informazioni sulla creazione di un pulsante con un simbolo di clip filmato, utilizzate le risorse seguenti:

- Esercitazione: [Movie Clip Buttons](#) (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

Componente Button di ActionScript Utilizzate un componente Button se è necessario solo un pulsante standard o un pulsante di commutazione e non avete l'esigenza di personalizzarlo in modo particolare. I componenti Button di ActionScript 2.0 e 3.0 sono dotati di codice incorporato che rende possibili i cambiamenti di stato. Non è pertanto necessario definire l'aspetto e il comportamento degli stati del pulsante. Basta trascinare il componente nello stage.

- **I componenti Button di ActionScript 3.0** consentono alcune personalizzazioni. Potete associare il pulsante ad altri componenti e condividere e visualizzare i dati dell'applicazione. Includono funzionalità incorporate, come il supporto dell'accessibilità. Sono disponibili i componenti Button, RadioButton e CheckBox. Per informazioni dettagliate, vedete [Usare il componente Button](#) in *Uso dei componenti di Adobe ActionScript 3.0*. Per alcuni esempi di utilizzo dei componenti Button, vedete [AS3 Button Component Quick Start](#).
- **I componenti Button di ActionScript 2.0** non sono personalizzabili. I componenti rendono tuttavia possibili i cambiamenti di stato. Per informazioni dettagliate, vedete [Uso del componente Button](#).

2. Definite gli stati del pulsante.

Fotogramma Su Aspetto del pulsante quando non vi è alcuna interazione da parte dell'utente.

Fotogramma Sopra Aspetto del pulsante quando sta per essere selezionato dall'utente.

Fotogramma Giù Aspetto del pulsante quando viene selezionato dall'utente.

Fotogramma Premuto Area in grado di rispondere ai clic dell'utente. La definizione del fotogramma Premuto è facoltativa. Se il pulsante è piccolo o se l'area grafica non è adiacente, può essere utile definire questo fotogramma.

- Il contenuto del fotogramma Premuto non è visibile sullo stage durante la riproduzione.
- L'immagine del fotogramma Premuto è un'area piena sufficientemente ampia da contenere tutti gli elementi grafici dei fotogrammi Su, Giù e Sopra.
- Se non specificate un fotogramma Premuto, verrà utilizzata l'immagine dello stato Su.

Potete creare un pulsante che risponde quando si fa clic o si passa il mouse su un'area differente dello stage (in questi casi si parla di "rollover disgiunto"). Collocate il fotogramma Premuto in una posizione differente rispetto alle immagini degli altri pulsanti.

3. Associate un'azione al pulsante.

Per fare in modo che si verifichi un'azione quando l'utente seleziona un pulsante, aggiungete il codice ActionScript alla linea temporale. Inserite il codice ActionScript negli stessi fotogrammi dei pulsanti. Il pannello Snippet di codice contiene codice ActionScript 3.0 già pronto per molti usi comuni relativi ai pulsanti. Vedete [Aggiungere interattività con gli snippet di codice](#).

Nota: ActionScript 2.0 non è compatibile con ActionScript 3.0. Se la vostra versione di Flash utilizza ActionScript 3.0, non potete incollare

Creare un pulsante con un simbolo di pulsante

Per rendere interattivo un pulsante, posizionate un'istanza del simbolo di pulsante sullo stage e assegnate azioni all'istanza. Assegnate le azioni alla linea temporale principale del file Flash. Non aggiungetele alla linea temporale del simbolo di pulsante. Per aggiungere azioni alla linea temporale del pulsante, utilizzate invece un pulsante di clip filmato.

1. Scegliete **Modifica > Deseleziona tutto**, oppure fate clic in un'area vuota dello stage, per assicurarvi che sullo stage non sia selezionato nulla.
2. Scegliete **Inserisci > Nuovo simbolo**.
3. Nella finestra di dialogo **Crea un nuovo simbolo**, immettete un nome. Per il tipo di simbolo, selezionate **Button**.
Flash Pro passa alla modalità di modifica dei simboli. La linea temporale viene modificata e vengono visualizzati quattro fotogrammi consecutivi etichettati **Su**, **Sopra**, **Giù** e **Premuto**. Il primo fotogramma, **Su**, è un fotogramma chiave vuoto.
4. Per creare l'immagine dello stato **Su** del pulsante, selezionate il fotogramma **Su** nella linea temporale, quindi utilizzate gli strumenti di disegno, importate un'immagine o posizionate un'istanza di un altro simbolo sullo stage.
All'interno di un pulsante potete utilizzare simboli grafici o clip filmato, ma non un altro simbolo di pulsante.
5. Nella linea temporale, fate clic sul fotogramma **Sopra**, quindi selezionate **Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave**.
Flash Pro inserisce un fotogramma chiave che duplica il contenuto del fotogramma **Su** precedente.
6. Con il fotogramma **Sopra** ancora selezionato, cambiate o modificate l'immagine del pulsante sullo stage in modo da ottenere l'aspetto che desiderate visualizzare per lo stato **Sopra**.
7. Ripetete i punti 5 e 6 per il fotogramma **Giù** e per il fotogramma facoltativo **Premuto**.
8. Per assegnare un suono a uno stato del pulsante, selezionate il fotogramma dello stato desiderato nella linea temporale e scegliete **Finestra > Proprietà**. Selezionate quindi un suono dal menu **Audio** nella finestra di ispezione **Proprietà**. Solo i suoni già importati sono disponibili nel menu **Audio**.
9. Al termine, scegliete **Modifica > Modifica documento**. Ritornerete così alla linea temporale principale del file FLA. Per creare sullo stage un'istanza del pulsante che avete creato, trascinate il simbolo del pulsante dal pannello **Libreria** allo stage.
10. Per testare la funzionalità di un pulsante, utilizzate il comando **Controllo > Prova**. Potete anche visualizzare l'anteprima degli stati di un simbolo di pulsante sullo stage scegliendo **Controllo > Attiva pulsanti semplici**. Questo comando vi permette di visualizzare gli stati **Su**, **Sopra** e **Giù** di un simbolo di pulsante senza ricorrere al comando **Controllo > Prova**.

Esercitazioni ed esempi sui simboli di pulsanti

In alcuni esempi viene mostrato Flash CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash CS5.

- Video: [Creating Buttons](#) (durata: 9:16, tv.adobe.com)
- Video: [Button symbols and interactivity in Flash CS4](#) (include codice ActionScript 3.0, tv.adobe.com)
- Esercitazione: [Button symbols in Flash](#) (include codice ActionScript 3.0, Kirupa.com)
- Esempio: [ActionScript 3.0 for a button to open a web page](#) (Flashthusiast.com)
- Esempio: [Codice ActionScript 2.0 per un pulsante che apre una pagina Web](#) (Adobe.com)
- Esempio: [ActionScript 3.0 for buttons to jump to different scenes in the Timeline](#) (Flashthusiast.com)
- Esempio: [ActionScript 3.0 for multiple buttons on the Stage at the same time](#) (Flashthusiast.com)
- Nota tecnica: [How to create a simple button](#) (Adobe.com)

Attivare, modificare e provare i simboli di pulsanti

Per impostazione predefinita, al momento della creazione i simboli di pulsanti sono disattivati da Flash Pro. Selezionate e quindi abilitate un pulsante per verificare se risponde agli eventi del mouse. È buona norma disattivare i pulsanti mentre lavorate e attivarli per verificarne rapidamente il comportamento.

- Per selezionare un pulsante, utilizzate lo strumento **Selezione** per tracciare un rettangolo di selezione intorno al pulsante.

- Per attivare o disattivare i pulsanti sullo stage, scegliere Controllo > Attiva pulsanti semplici. Questo comando agisce come interruttore tra i due stati.
- Per spostare un pulsante, utilizzate i tasti freccia.
- Per modificare un pulsante, utilizzate la finestra di ispezione Proprietà. Se non è visibile, scegliete Finestra > Proprietà.
- Per provare il pulsante nell'ambiente di creazione, scegliete Controllo > Attiva pulsanti semplici.
- Per provare il pulsante in Flash Player, scegliete Controllo > Prova filmato [o Prova scena] > Prova. Questo metodo è il solo modo per provare i pulsanti di clip filmato.
- Per provare il pulsante nel pannello di anteprima della libreria selezionate il pulsante nella libreria e fate clic su Riproduci.

Risoluzione dei problemi relativi ai pulsanti

[Torna all'inizio](#)

Per risolvere i problemi comuni relativi ai pulsanti, utilizzate queste risorse:

- Nota tecnica: [Button hotspots are active even though the buttons are covered with other objects](#) (Adobe.com)
- Nota tecnica: [Adding actions to shared buttons](#) (Adobe.com)
- Video: [Troubleshooting ActionScript 2.0 button symbols](#) (Kirupa.com)

Altro materiale di riferimento sui pulsanti

[Torna all'inizio](#)

Le seguenti note tecniche contengono istruzioni per alcuni scenari specifici di utilizzo dei pulsanti:

- Nota tecnica: [How to create a new button](#) (Adobe.com)
- Nota tecnica: [Creating advanced buttons](#) (Adobe.com)
- Nota tecnica: [How can one button do different things at different times?](#) (Adobe.com)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Fondamenti delle animazioni

Tipi di animazione

Informazioni sulle frequenze di fotogrammi

Identificazione delle animazioni nella linea temporale

Animazione fotogramma per fotogramma

Distribuzione degli oggetti sui livelli per l'animazione interpolata

Creazione di animazioni interpolate distribuendo gli oggetti ai fotogrammi chiave

Altro materiale di riferimento

Nota: come la maggior parte degli elementi in Flash, l'animazione non richiede necessariamente l'uso di codice ActionScript. Tuttavia, se lo desiderate, potete creare animazioni con ActionScript.

Tipi di animazione

[Torna all'inizio](#)

Con sono disponibili diversi metodi per creare animazione ed effetti speciali. Ogni metodo offre diverse possibilità per la creazione di contenuto animato accattivante.

Flash supporta i seguenti tipi di animazione:

Interpolazioni di movimento Con le interpolazioni di movimento potete impostare le proprietà di un oggetto, ad esempio la posizione e la trasparenza alfa, in un fotogramma e quindi in un altro fotogramma. L'interpolazione dei valori delle proprietà dei fotogrammi compresi tra il primo e il secondo fotogramma viene quindi eseguita automaticamente. Le interpolazioni di movimento sono utili per creare animazioni che rappresentano un oggetto che si muove continuamente o che si trasforma. Vengono visualizzate nella linea temporale come estensione contigua di fotogrammi che possono essere selezionati per impostazione predefinita come oggetto singolo. Le interpolazioni di movimento sono una funzionalità potente e allo stesso tempo semplice da creare.

Interpolazioni classiche Analoghe alle interpolazioni di movimento, ma più complesse da creare. Le interpolazioni classiche permettono la creazione di alcuni effetti animati specifici, non possibili con interpolazioni basate sull'estensione.

Pose di cinematica inversa (obsoleto a partire da Flash Professional CC) Consentono di allungare e piegare oggetti forma e collegare gruppi di istanze di simboli per farli spostare insieme in modo naturale. Una volta aggiunti degli ossi a una forma o un gruppo di simboli, potete cambiare la posizione degli ossi o dei simboli in fotogrammi chiave differenti. Flash esegue l'interpolazione delle posizioni nei fotogrammi intermedi.

Interpolazioni di forma Nell'interpolazione di forma si disegna dapprima una forma in un fotogramma specifico della linea temporale, quindi si cambia tale forma o se ne disegna un'altra in un secondo fotogramma specifico. Flash Pro provvede quindi a interpolare le forme dei fotogrammi intermedi, creando così l'animazione della prima forma che, con un effetto di morphing, si trasforma nella seconda forma.

Animazione fotogramma per fotogramma Questa tecnica di animazione consente di specificare grafica diversa per ogni fotogramma della linea temporale. Può essere utilizzata per creare un effetto analogo a quello dei fotogrammi di un film riprodotti in rapida successione. È utile per le animazioni complesse nelle quali gli elementi grafici dei singoli fotogrammi devono essere diversi tra loro.

La seguente esercitazione video (in inglese) fornisce ulteriori spiegazioni sui diversi tipi di animazioni: [Understanding tweens \(2:36\)](#).

Informazioni sulle frequenze di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

La frequenza di fotogrammi, ossia la velocità di riproduzione dell'animazione, è misurata in numeri di fotogrammi al secondo (f/s). Una frequenza di fotogrammi troppo lenta causa l'arresto e la ripresa dell'animazione; una frequenza troppo veloce sfoca i dettagli dell'animazione. L'impostazione predefinita della frequenza di fotogrammi per i nuovi documenti Flash, pari a 24 fps, garantisce in genere prestazioni ottimali per il Web. Anche la frequenza standard delle pellicole cinematografiche corrisponde a 24 fps.

La complessità dell'animazione e la velocità del computer su cui essa viene riprodotta incide sull'uniformità della riproduzione. Per determinare la frequenza di fotogrammi ottimale, provate le animazioni su diversi computer.

Poiché viene specificata una sola frequenza dei fotogrammi per l'intero documento Flash Pro, dovete impostarla prima di iniziare a creare l'animazione.

Identificazione delle animazioni nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Flash Pro distingue le animazioni interpolate dalle animazioni fotogramma per fotogramma nella linea temporale visualizzando indicatori diversi in ciascun fotogramma che include un contenuto.

Nella linea temporale vengono riportati i seguenti indicatori di contenuto dei fotogrammi:

- Una serie di fotogrammi con sfondo blu indica un'*interpolazione di movimento*. Un pallino nero dentro il primo fotogramma della serie indica che all'interpolazione è assegnato un oggetto target. Un rombo nero indica l'ultimo fotogramma e tutti gli altri fotogrammi chiave di proprietà. I fotogrammi chiave di proprietà sono fotogrammi che contengono modifiche delle proprietà definite in modo esplicito dall'utente. Potete scegliere i tipi di fotogramma chiave di proprietà da visualizzare facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic e premendo il tasto Comando (Macintosh) sull'estensione dell'interpolazione di movimento e scegliendo Visualizza fotogrammi chiave > *tipo* dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita in Flash vengono visualizzati tutti i tipi di fotogramma chiave di proprietà. Tutti gli altri fotogrammi dell'estensione contengono valori interpolati per le proprietà interpolate dell'oggetto target.



- Un pallino vuoto nel primo fotogramma indica che l'oggetto target dell'interpolazione di movimento è stato rimosso. L'estensione di interpolazione contiene ancora i fotogrammi chiave di proprietà e potete aggiungere ad essa un nuovo oggetto target.



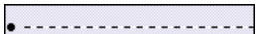
- Un'estensione di fotogrammi con sfondo verde indica un *livello di posa* di cinematica inversa (IK). I livelli di posa contengono armature IK e pose. Ogni posa viene rappresentata nella linea temporale con un rombo nero. In Flash le posizioni dell'armatura nei fotogrammi tra le pose vengono interpolate automaticamente.



- Un punto nero in corrispondenza del fotogramma chiave iniziale con una freccia nera e uno sfondo blu indica un'*interpolazione classica*.



- Una linea tratteggiata indica che l'interpolazione classica è interrotta o incompleta, come avviene quando manca il fotogramma chiave finale.



- Un punto nero in corrispondenza del fotogramma chiave iniziale con una freccia nera e uno sfondo verde chiaro indica un'*interpolazione di forma*.



- Un punto nero indica un singolo fotogramma. I fotogrammi grigio chiaro dopo un fotogramma chiave singolo contengono lo stesso contenuto, senza modifiche. L'ultimo fotogramma nell'estensione di questi fotogrammi presenta una riga nera verticale e un rettangolo vuoto.



- Una a minuscola indica che al fotogramma è stata assegnata un'azione fotogramma mediante il pannello Azioni.



- Una bandiera rossa indica che il fotogramma contiene un'etichetta.



- Una doppia barra verde indica che il fotogramma contiene un commento.



- Un'ancora dorata indica che al fotogramma è assegnata la funzione di ancoraggio con nome.



Livelli nell'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)

Ogni scena in un documento Flash Pro può essere costituita da un qualsiasi numero di livelli della linea temporale. Potete utilizzare livelli e cartelle di livelli per organizzare il contenuto della sequenza di animazione e separare gli oggetti animati. L'organizzazione in livelli e cartelle impedisce che gli oggetti vengano cancellati, collegati o segmentati quando si sovrappongono. Per creare un'animazione che contenga il movimento interpolato di più di un simbolo o campo di testo contemporaneamente, posizionate ciascun oggetto su un livello distinto. Potete ad esempio utilizzare un livello di sfondo per le immagini statiche e livelli aggiuntivi per ogni oggetto animato distinto.

Quando create un'interpolazione di movimento, in Flash Pro il livello contenente l'oggetto interpolato viene convertito automaticamente in un livello di interpolazione. Il livello di interpolazione presenta un'icona di interpolazione accanto al nome del livello nella linea temporale.

Se sullo stesso livello dell'oggetto interpolato sono presenti altri oggetti, Flash Pro aggiunge nuovi livelli sopra o sotto il livello originale, in base alle necessità. Eventuali oggetti esistenti nel livello originale sotto l'oggetto interpolato vengono spostati in un nuovo livello posto sotto il livello originale. Eventuali oggetti esistenti nel livello originale sopra l'oggetto interpolato vengono spostati in un nuovo livello posto sopra il livello originale. In Flash Pro questi nuovi livelli vengono inseriti tra i livelli già esistenti nella linea temporale. In questo modo, in Flash Pro viene conservato l'ordine di impilamento originale di tutti gli oggetti grafici presenti sullo stage.

Un livello di interpolazione può contenere solo estensioni di interpolazione (gruppi contigui di fotogrammi contenenti un'interpolazione), fotogrammi statici, fotogrammi chiave vuoti o fotogrammi vuoti. Ogni estensione di interpolazione può contenere solo un unico oggetto target e un tracciato di movimento opzionale per l'oggetto target. Poiché non potete disegnare in un livello di interpolazione, dovete creare interpolazioni aggiuntive o fotogrammi statici su altri livelli, quindi trascinarli nel livello di interpolazione. Per inserire script di fotogrammi in un livello di interpolazione, createli in un livello diverso e quindi trascinateli nel livello di interpolazione. Uno script di fotogrammi può essere inserito solo in un fotogramma all'esterno dell'estensione dell'interpolazione di movimento. In generale è consigliabile mantenere tutti gli script di fotogrammi su un livello distinto che contenga solo ActionScript.

Quando un documento ha diversi livelli, può essere difficile tenere traccia degli oggetti e modificarli su più livelli. Questa operazione risulta più facile se si gestisce il contenuto livello per livello. Potete nascondere o bloccare i livelli su cui non state lavorando facendo clic sulle icone con l'occhio o il lucchetto accanto al nome del livello nella linea temporale. L'uso delle cartelle di livelli facilita l'organizzazione dei livelli in gruppi gestibili.

Distribuzione degli oggetti sui livelli per l'animazione interpolata

[Torna all'inizio](#)

Quando applicate un'interpolazione di movimento a un oggetto, questo viene automaticamente spostato nel relativo livello di interpolazione in Flash Pro. Potete tuttavia assegnare gli oggetti ai relativi livelli anche manualmente. Potete ad esempio scegliere di distribuire gli oggetti manualmente durante l'organizzazione del contenuto. La distribuzione manuale è utile anche per applicare animazione agli oggetti mantenendo allo stesso tempo un controllo preciso sul loro spostamento da un livello a un altro.

Quando utilizzate il comando **Distribuisci su livelli** (Elabora > Linea temporale > Distribuisci su livelli), in Flash Pro ogni oggetto selezionato viene distribuito su un nuovo livello distinto. Gli oggetti non selezionati, inclusi quelli di altri fotogrammi, vengono mantenuti nei livelli originali.

Potete applicare il comando **Distribuisci su livelli** a qualsiasi elemento presente sullo stage, compresi oggetti grafici, istanze, bitmap, video clip e blocchi di testo divisi.

Informazioni sui nuovi livelli creati con Distribuisci su livelli

I nomi dei nuovi livelli creati durante l'operazione **Distribuisci su livelli** vengono assegnati in base al nome del componente che contengono:

- A un nuovo livello contenente un elemento della libreria, quale un simbolo, una bitmap o un video clip, è assegnato lo stesso nome dell'elemento.
- A un nuovo livello contenente un'istanza con nome è assegnato il nome dell'istanza.
- A un nuovo livello contenente un carattere del testo diviso è assegnato il nome del carattere.
- A un nuovo livello contenente un oggetto grafico è assegnato il nome Livello1, Livello2 e così via, poiché gli oggetti grafici non hanno nome.

Flash Pro inserisce i nuovi livelli sotto qualsiasi livello selezionato. I nuovi livelli vengono disposti dall'alto verso il basso, nell'ordine in cui gli elementi selezionati erano stati creati in origine. Nel caso di testo diviso, i livelli vengono disposti in base all'ordine dei caratteri, da sinistra a destra, da destra a sinistra o dall'alto verso il basso. Supponete, ad esempio, di dividere il testo *FLASH* e distribuirlo su livelli. I nuovi livelli, denominati F, L, A, S e H, vengono disposti dall'alto verso il basso partendo da F e visualizzati subito sotto il livello che conteneva inizialmente il testo.

Distribuire oggetti sui livelli

1. Selezionate gli oggetti da distribuire in livelli distinti. È possibile disporre gli oggetti su un singolo livello o su diversi livelli anche non contigui.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate **Elabora > Linea temporale > Distribuisci su livelli**.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su uno degli oggetti selezionati, quindi selezionate **Distribuisci su livelli**.

Creazione di animazioni interpolate distribuendo gli oggetti ai fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#)

Novità di Flash Professional CC

Flash Pro permette di distribuire automaticamente gli oggetti a fotogrammi chiave distinti. Potete scegliere di distribuire gli oggetti quando organizzate il contenuto dello stage. Manualmente, si tratta di un'operazione noiosa e laboriosa. La distribuzione si rivela molto utile quando create un'animazione interpolata collocando gli oggetti in singoli fotogrammi chiave. Potete assegnare oggetti differenti o stati oggetto diversi a

singoli fotogrammi chiave distinti. Nella pratica, quando la testina di riproduzione viene fatta scorrere attraverso questi fotogrammi chiave, l'effetto dell'animazione interpolata risulta evidente.

Quando utilizzate il comando **Distribuisci a fotogrammi chiave**, Flash Pro distribuisce ogni oggetto selezionato a un nuovo fotogramma chiave distinto. Gli oggetti non selezionati, inclusi quelli di altri fotogrammi, vengono mantenuti nei livelli originali.

Potete applicare il comando **Distribuisci a fotogrammi chiave** a qualsiasi elemento presente sullo stage, compresi oggetti grafici, istanze, bitmap, video clip e blocchi di testo.

Informazioni sui nuovi fotogrammi chiave creati con **Distribuisci a fotogrammi chiave**

- I nuovi fotogrammi chiave creati durante l'operazione **Distribuisci a fotogrammi chiave** vengono disposti in base alla sequenza in cui gli oggetti vengono selezionati:
- Se qualsiasi oggetto sul livello è rimasto non selezionato quando eseguite l'operazione **Distribuisci a fotogrammi chiave**, i fotogrammi originali rimangono invariati per tali oggetti. Agli oggetti selezionati per la distribuzione vengono assegnati i fotogrammi chiave a partire dal fotogramma immediatamente successivo all'ultimo fotogramma del contenuto. Ad esempio, supponiamo che **Object1** e **Object2** si trovino su un livello con 50 fotogrammi. Se **Object1** è stato scelto per la distribuzione, viene collocato sul cinquantunesimo fotogramma chiave.

Distribuire oggetti ai fotogrammi chiave

1. Selezionate gli oggetti da distribuire in livelli distinti. È possibile disporre gli oggetti su un singolo livello o su diversi livelli anche non contigui.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su uno degli oggetti selezionati, quindi selezionate **Distribuisci a fotogrammi chiave**.

Altro materiale di riferimento

[Torna all'inizio](#)

I seguenti articoli (in inglese) trattano dell'utilizzo delle animazioni in Flash Pro:

- [Creating a simple animation in Flash](#) (Adobe.com)
- [Animation Learning Guide for Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Creating animation in ActionScript 3.0](#) (Adobe.com)
- [How to Lip Sync a Character in Flash](#) (durata = 2:30, YouTube.com)

Altre risorse dell'Aiuto

- [Operazioni con le animazioni interpolate classiche](#)
- [Cinematica inversa](#)
- [Interpolazione di forme](#)
- [Animazione fotogramma per fotogramma](#)
- [Creare un nuovo documento](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Uso di Flash Professional con Adobe Scout

Flash Professional CC è ora in grado di sfruttare le funzionalità avanzate di telemetria offerte da Adobe Scout. Questa possibilità vi permette di recuperare e utilizzare i dati di profiling raccolti in modo intuitivo da Scout.

Scout è un tool di analisi e profiling per il runtime Flash che permette di analizzare le prestazioni delle applicazioni progettate per i dispositivi mobili, il desktop o il Web. È progettato per fornire dati precisi aggregati da varie risorse di sistema. I dati forniti sono sufficientemente intuitivi per eseguire facilmente la misurazione, il profiling e l'analisi delle prestazioni delle applicazioni.

Scout fornisce dati di telemetria di base per qualsiasi SWF eseguito su un computer. Per abilitare e visualizzare i dati avanzati, Flash Professional offre ulteriori opzioni nella finestra di dialogo delle impostazioni di pubblicazione.

Per integrare Flash Professional CC con Scout, scaricate e installate Scout sullo stesso computer dove è installato Flash Professional. Potete anche installare Adobe Scout su un sistema differente e utilizzare la funzionalità Remote Logging per accedere ai dati di telemetria dei file SWF eseguiti su un altro sistema.

Nota: assicuratevi che la connessione Wi-Fi tra il sistema e il dispositivo che esegue l'applicazione sia stabile e non presenti anomalie.

Per scaricare e installare Adobe Scout, fate clic [qui](#).

Attivazione dei dati di telemetria dettagliati

[Torna all'inizio](#)

Per visualizzare e analizzare le prestazioni delle applicazioni con dati di telemetria dettagliati, procedete nel modo seguente:

1. In Flash Professional CC, selezionate File > Impostazioni di pubblicazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione, accedete alle opzioni Avanzate e selezionate l'opzione Attiva telemetria dettagliata.
3. Potete scegliere di specificare una password per proteggere l'accesso ai dati di telemetria dettagliati relativi all'applicazione. Se scegliete di abilitare la protezione con password, potete accedere ai dati di telemetria dettagliati per l'applicazione solo dopo aver specificato la password in Scout.
4. Fate clic su OK.

Attivazione dei dati di telemetria dettagliati per la pubblicazione in Adobe AIR per dispositivi iOS

[Torna all'inizio](#)

Per abilitare i dati di telemetria dettagliati per le applicazioni Adobe AIR scritte per dispositivi iOS, procedete nel modo descritto di seguito.

1. Assicuratevi che sia selezionata l'opzione Attiva telemetria dettagliata nella finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione. Per ulteriori informazioni, vedete [Attivazione dei dati di telemetria dettagliati](#).
2. Nel pannello Proprietà, fate clic sul pulsante  accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS, attivate la scheda Distribuzione e selezionate l'opzione Attiva campionario nella sezione Opzioni di telemetria.
4. Fate clic su OK.

Attivazione dei dati di telemetria dettagliati per la pubblicazione in Adobe AIR per dispositivi Android

[Torna all'inizio](#)

Per abilitare i dati di telemetria dettagliati per le applicazioni Adobe AIR scritte per dispositivi Android, procedete nel modo descritto di seguito.

1. Assicuratevi che sia selezionata l'opzione Attiva telemetria dettagliata nella finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione. Per ulteriori informazioni, vedete [Attivazione dei dati di telemetria dettagliati](#).
 2. Nel pannello Proprietà , fate clic sul pulsante accanto al menu a discesa Destinazione per visualizzare la finestra di dialogo Impostazioni AIR for Android.
 3. Nella finestra di dialogo Impostazioni AIR for iOS, attivate la scheda Distribuzione e selezionate l'opzione Attiva campionario nella sezione Opzioni di telemetria.
 4. Nella scheda Autorizzazioni, selezionate l'opzione Internet.
 5. Fate clic su OK.
-

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Apertura di file di Flash Professional CS con Flash Professional CC

Il supporto del formato di file XFL, introdotto in Flash CS5, continua a essere garantito anche in Flash Pro CC, sia nella forma compressa .fla che in quella non compressa .xfl. Flash Pro continua a supportare anche l'apertura di file salvati in qualsiasi versione precedente di Flash Professional. I tipi di file supportati, quindi, non sono solo i file XFL salvati in Flash CS5.5 e CS6, ma anche i più vecchi file .fla "binari" salvati in Flash CS4 e versioni precedenti.

Quando si salva un file, Flash Pro CC continua a offrire le opzioni di salvataggio in formato documento Flash (.fla) o in formato documento non compresso (.xfl). Il file XFL risultante è "timbrato" internamente con la versione file di Flash Professional CC. Tuttavia, poiché Flash 5.5 e le versioni successive supportano anche le versioni "future" dei file XFL, Flash CS5.5 e Flash CS6 sono entrambi in grado di aprire i file di Flash CC. Di conseguenza, nell'elenco a discesa Salva come, non vedrete delle opzioni di salvataggio per le versioni precedenti di Flash.

Come descritto di seguito, tuttavia, alcune funzioni sono considerate obsolete a partire da Flash Professional CC e ciò può influire sui file che sono stati creati in versioni precedenti di Flash. È importante quindi apportare le modifiche necessarie a questi file nella versione in cui sono stati creati, prima di aprirli in Flash Professional CC.

Conversione di contenuti creati utilizzando funzioni decadute

[Torna all'inizio](#)

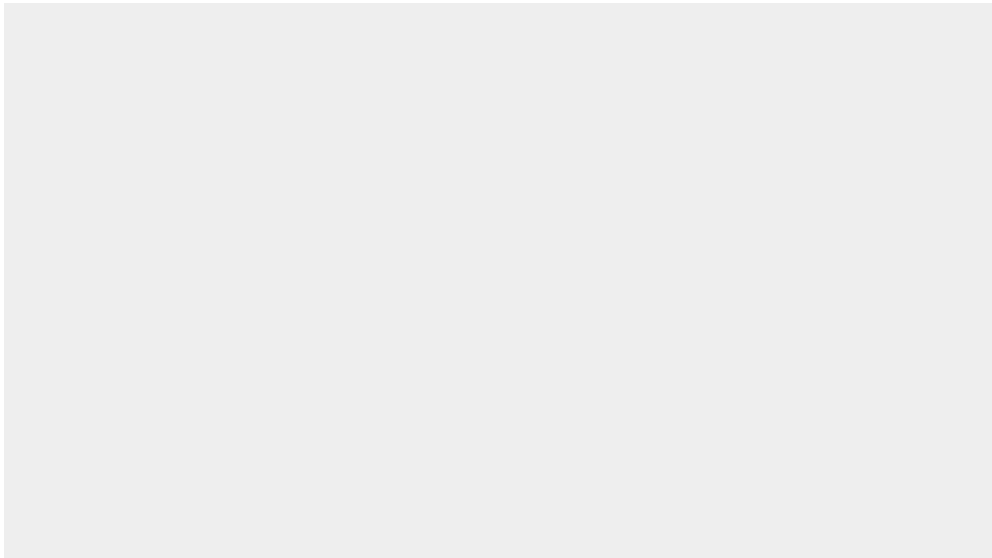
Se aprite un file che è stato salvato in una versione precedente di Flash Pro, questo potrebbe contenere una funzione che non è più supportata in Flash Professional CC. In tal caso, un messaggio di avviso vi segnala tale circostanza. Se scegliete di procedere con la conversione, Flash Professional CC converte automaticamente il contenuto obsoleto in un tipo di contenuto supportato. Tenete presente che Flash Professional CC visualizza sempre un avviso in questi casi, in modo da permettervi di salvare il file con un nome diverso e conservare così una copia di archivio del file, con il contenuto originale inalterato.

Nel convertire le funzioni obsolete, Flash Professional tenta di mantenere l'aspetto visivo del contenuto originale. Tuttavia, la conversione di alcune caratteristiche del contenuto originale potrebbe non essere disponibile:

1. La cinematica inversa viene convertita in animazioni fotogramma per fotogramma.
2. Il testo TLF viene convertito in testo classico statico. Il testo TLF incorporato nei file PSD o AI viene a sua volta convertito in testo classico durante l'importazione in Flash Pro CC.
3. ActionScript 1 / ActionScript 2:
 - a. Le impostazioni di pubblicazione vengono convertite in ActionScript 3.
 - b. Il codice AS2 associato a qualsiasi istanza presente sullo stage viene rimosso (perché le azioni sulle istanze non sono supportate in AS3).
 - c. I componenti AS2 vengono trasferiti come segnaposto e non possono essere utilizzati per creare nuovi contenuti sullo stage. Inoltre, generano errori di compilazione in AS3.

Nota: poiché Flash Professional CC rileva automaticamente e converte eventuali contenuti obsoleti presenti nei file salvati con versioni precedenti di Flash, potreste notare un ritardo nell'apertura di questi file. Per evitare tali ritardi in seguito, salvate di nuovo il file in Flash Pro CC. Una volta salvato il file con CC, le operazioni di rilevamento e conversione non verranno più eseguite su tale file e di conseguenza il tempo di apertura sarà più breve.

Nota: Flash Pro CC non supporta l'importazione di file SWC.



 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Animazione fotogramma per fotogramma

[Creare animazioni fotogramma per fotogramma](#)
[Utilizzare la tecnica Onion skin](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare animazioni fotogramma per fotogramma

L'animazione fotogramma per fotogramma modifica il contenuto dello stage in ogni fotogramma ed è ideale per animazioni complesse in cui un'immagine cambia in ogni fotogramma anziché spostarsi semplicemente sullo stage. L'animazione fotogramma per fotogramma aumenta le dimensioni del file più rapidamente dell'animazione interpolata. Nell'animazione fotogramma per fotogramma, invece, Flash Professional memorizza i valori per ogni fotogramma completo.

Per creare un'animazione fotogramma per fotogramma, definite ciascun fotogramma come fotogramma chiave e create un'immagine diversa per ciascun fotogramma. Ciascun nuovo fotogramma chiave ha inizialmente lo stesso contenuto del precedente; ciò consente di modificare i fotogrammi dell'animazione in modo incrementale.

1. Fate clic sul nome di un livello per attivarlo e selezionate un fotogramma nel livello in cui desiderate che abbia inizio l'animazione.
2. Se il fotogramma non è già un fotogramma chiave, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.
3. Create le immagini per il primo fotogramma della sequenza. Potete usare gli strumenti di disegno, incollare immagini dagli Appunti o importare un file.
4. Per aggiungere un nuovo fotogramma chiave il cui contenuto è lo stesso del primo fotogramma chiave, fate clic sul successivo fotogramma a destra nella stessa riga e selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionate Inserisci fotogramma chiave.
5. Modificate il contenuto di questo fotogramma sullo stage per definire l'incremento successivo dell'animazione.
6. Per completare la sequenza dell'animazione fotogramma per fotogramma, ripetete i punti 4 e 5 fino a costruire il movimento desiderato.
7. Per controllare la sequenza dell'animazione, selezionate Controllo > Riproduci o fate clic sul pulsante Riproduci sul controller (Finestra > Barre degli strumenti > Controllo).

[Torna all'inizio](#)

Utilizzare la tecnica Onion skin

Normalmente, sullo stage viene visualizzato un fotogramma della sequenza di animazione per volta. Per facilitare il posizionamento e la modifica di un'animazione fotogramma per fotogramma, potete visualizzare contemporaneamente due o più fotogrammi sullo stage. Il fotogramma sotto l'indicatore di riproduzione appare nei colori originali, mentre i fotogrammi circostanti appaiono opachi; in questo modo sembra che ogni fotogramma sia disegnato su un foglio di carta trasparente e che i fogli siano impilati l'uno sull'altro. I fotogrammi che appaiono opachi non possono essere modificati.

Video ed esercitazioni

- Video: [Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid](#) (Lunghezza = 8:34, Adobe Press)

Visualizzare simultaneamente più fotogrammi di un'animazione sullo stage

❖ Fate clic sul pulsante Onion skin . Tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Inizio Onion skin e Fine Onion skin (nell'instanziazione della linea temporale) nella finestra del documento sono sovrapposti come un unico fotogramma.

Controllare la visualizzazione della tecnica Onion skin

- Per visualizzare come contorni i fotogrammi inclusi nell'intervallo Onion skin, fate clic sul pulsante Contorni Onion skin .
- Per cambiare la posizione di uno dei due marcatori Onion skin, trascinatene il relativo puntatore in una nuova posizione. Normalmente i marcatori Onion skin si spostano insieme al puntatore del fotogramma corrente.
- Per attivare la modifica di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin, fate clic sul pulsante Modifica più fotogrammi . Generalmente la tecnica Onion skin consente di modificare soltanto il fotogramma corrente. Tuttavia, potete visualizzare il contenuto di tutti i fotogrammi compresi tra i marcatori Onion skin e renderli disponibili per la modifica, indipendentemente dal fotogramma corrente.

Nota: i livelli bloccati (indicati da un'icona a forma di lucchetto) non sono visualizzati quando è attivata la tecnica Onion skin. Per evitare la presenza contemporanea di un eccessivo numero di immagini, è possibile bloccare o nascondere i livelli a cui non desiderate applicare la tecnica Onion skin.

Modificare la visualizzazione dei marcatori Onion skin

❖ Fate clic sul pulsante **Elabora marcatori Onion skin**  e selezionate un elemento:

Mostra sempre marcatori Visualizza i marcatori Onion skin nell'intestazione della linea temporale, anche se la tecnica Onion skin non è attivata.

Ancora Onion skin Blocca i marcatori Onion skin nella posizione corrente nell'intestazione della linea temporale. Normalmente l'intervallo Onion skin è relativo al puntatore del fotogramma corrente e ai marcatori Onion skin. Ancorando i marcatori Onion skin, se ne impedisce lo spostamento insieme al puntatore del fotogramma corrente.

Onion 2 Visualizza due fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Onion 5 Visualizza cinque fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.

Onion skin su tutto Visualizza tutti i fotogrammi su entrambi i lati del fotogramma corrente.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Fotogrammi e fotogrammi chiave

[Inserire fotogrammi nella linea temporale](#)
[Selezionare fotogrammi nella linea temporale](#)
[Etichettare fotogrammi nella linea temporale](#)
[Abilitare la selezione di fotogrammi basata sull'estensione](#)
[Copiare o incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi](#)
[Eliminare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi](#)
[Spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi](#)
[Modificare la lunghezza di una sequenza di fotogrammi statici](#)
[Convertire un fotogramma chiave in fotogramma semplice](#)
[Visualizzare l'anteprima del contenuto di un fotogramma nella linea temporale](#)

Come le pellicole fotografiche, anche i documenti Adobe® Flash® Professional suddividono gli intervalli di tempo in fotogrammi. Nella linea temporale questi fotogrammi consentono di organizzare e controllare il contenuto del documento. I fotogrammi devono essere collocati nella linea temporale nell'ordine in cui desiderate che gli oggetti in essi contenuti vengano visualizzati nel contenuto finito.

Un fotogramma chiave è un fotogramma in corrispondenza del quale compare una nuova istanza di simbolo nella linea temporale. Può anche essere un fotogramma che include codice ActionScript® programmato per controllare un aspetto del documento. Potete aggiungere un fotogramma chiave vuoto alla linea temporale come segnaposto per simboli che aggiungerete in seguito oppure lasciare esplicitamente vuoto il fotogramma.

Per fotogramma chiave di proprietà si intende un fotogramma in cui viene definita una variazione delle proprietà di un oggetto nel corso di un'animazione. In Flash Professional è possibile interpolare, ovvero riempire automaticamente, i valori delle proprietà tra i fotogrammi chiave di proprietà, in modo da produrre animazioni fluide. I fotogrammi chiave semplificano la creazione delle animazioni perché consentono di produrre un'animazione senza dover disegnare ogni singolo fotogramma. Una serie di fotogrammi contenenti animazione interpolata è detta interpolazione movimento.

Per fotogramma interpolato si intende qualsiasi fotogramma che fa parte di un'interpolazione movimento.

Per fotogramma statico si intende qualsiasi fotogramma che non fa parte di un'interpolazione movimento.

Potete disporre i fotogrammi chiave e i fotogrammi chiave di proprietà nella linea temporale per controllare la sequenza degli eventi all'interno del documento e la relativa animazione.

Video ed esercitazioni

- Video: [Editing frames on the Timeline](#) (Lunghezza = 9:27, Peachpit.com)

Inserire fotogrammi nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

- Per inserire un nuovo fotogramma, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma (F5).
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave (F6) oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare il fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave vuoto dal menu di scelta rapida.

Selezionare fotogrammi nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Flash Professional offre due metodi per selezionare i fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata su fotogrammi (predefinita) si selezionano singoli fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata sull'estensione, facendo clic su uno qualsiasi dei fotogrammi di una sequenza, si seleziona l'intera sequenza, da un fotogramma chiave al successivo. Potete specificare la selezione basata sull'estensione nelle preferenze di Flash Professional.

- Fate clic sul fotogramma per selezionarlo. Se l'opzione Selezione basata sull'estensione è attiva, fate clic sul fotogramma tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).
- Per selezionare più fotogrammi adiacenti, trascinate il cursore sui fotogrammi oppure fate clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per selezionare più fotogrammi non adiacenti, fate clic sui fotogrammi aggiuntivi tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

- Per selezionare tutti i fotogrammi nella linea temporale, selezionate Modifica > Linea temporale > Seleziona tutti i fotogrammi.
- Per selezionare un'intera sequenza di fotogrammi, fate doppio clic su un fotogramma compreso tra due fotogrammi chiave. Se l'opzione Selezione basata sull'estensione è attiva, fate clic su un fotogramma qualunque della sequenza.
- Per selezionare un intervallo di fotogrammi (interpolazione di movimento o cinematica inversa), fate clic su di esso una volta se la selezione basata su estensione è attivata nelle Preferenze. Se la selezione basata su estensione è disattivata, fate doppio clic sull'estensione. Per selezionare più estensioni, fate clic su ciascuna di esse tenendo premuto il tasto Maiusc.

Etichettare fotogrammi nella linea temporale

[Torna all'inizio](#)

Potete etichettare i fotogrammi della linea temporale per organizzarli più facilmente. Se a un fotogramma è assegnata un'etichetta, potete anche utilizzarla per fare riferimento a tale fotogramma in ActionScript. In tal modo, se riorganizzate la linea temporale e spostate l'etichetta su un numero di fotogramma differente, il codice ActionScript farà ancora riferimento all'etichetta e non dovrà essere aggiornato.

Le etichette possono essere applicate solo ai fotogrammi chiave. È buona norma creare un livello separato nella linea temporale per contenere tutte le etichette di fotogramma.

Per aggiungere un'etichetta a un fotogramma:

1. Selezionate il fotogramma da etichettare nella linea temporale.
2. Con il fotogramma selezionato, immettete il nome dell'etichetta nella sezione Etichetta della finestra di ispezione Proprietà. Premete Invio.

Video ed esercitazioni

- Video: [Using frame labels](#) (Lunghezza = 8:29, Peachpit.com)

Abilitare la selezione di fotogrammi basata sull'estensione

[Torna all'inizio](#)

La selezione di fotogrammi basata sull'estensione permette di selezionare mediante un singolo clic un intervallo di fotogrammi compresi tra due fotogrammi chiavi.

1. Selezionate Modifica > Preferenze.
2. Selezionate la categoria Generali.
3. Nella sezione Linea temporale, selezionate Selezione basata sull'estensione.
4. Fate clic su OK.

Copiare o incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate il fotogramma o la sequenza e selezionate Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Selezionate il fotogramma o la sequenza da sostituire e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.
 - Fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) su un fotogramma chiave e trascinatelo nella posizione in cui desiderate incollarlo.

Eliminare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate il fotogramma o la sequenza e selezionate Modifica > Linea temporale > Rimuovi fotogramma, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma o la sequenza e selezionate Rimuovi fotogramma dal menu di scelta rapida.

I fotogrammi circostanti rimangono invariati.

Spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

❖ Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, trascinate il fotogramma chiave o la sequenza nella posizione desiderata.

Modificare la lunghezza di una sequenza di fotogrammi statici

[Torna all'inizio](#)

❖ Trascinate a sinistra o a destra il primo o l'ultimo fotogramma dell'estensione tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

Per cambiare la lunghezza di una sequenza di animazione fotogramma per fotogramma, vedete Creare animazioni fotogramma per fotogramma.

Convertire un fotogramma chiave in fotogramma semplice

❖ Selezionate il fotogramma chiave e selezionate Modifica > Linea temporale > Cancella fotogramma chiave, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave e selezionate Cancella fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.

Il contenuto dello stage relativo al fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo vengono sostituiti con il contenuto dello stage relativo al fotogramma precedente a quello cancellato.

Visualizzare l'anteprima del contenuto di un fotogramma nella linea temporale

In ciascun fotogramma chiave della linea temporale potete visualizzare un'anteprima in miniatura degli elementi inclusi nel fotogramma.

❖ Scegliete Anteprima nel menu del pannello Linea temporale, visualizzato nell'angolo superiore destro del pannello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Fondamenti delle animazioni](#)

[Interpolazioni di movimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Interpolazione di forme

Informazioni sulle interpolazioni di movimento

Creare un'interpolazione di forma

Controllare le modifiche della forma con i suggerimenti forma

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sulle interpolazioni di movimento

Nell'interpolazione di forma si disegna dapprima una forma vettoriale in un fotogramma specifico della linea temporale, quindi si cambia tale forma o se ne disegna un'altra in un secondo fotogramma specifico. Flash Professional provvede quindi a interpolare le forme dei fotogrammi intermedi, creando così l'animazione della prima forma che, con un effetto di morphing, si trasforma nella seconda forma.

Le interpolazioni di forma sono più efficaci con le forme semplici. Evitate le forme che includono ritagli o forme negative. Fate delle prove con le forme che volete utilizzare per determinarne i risultati. Potete utilizzare i suggerimenti forma per individuare Flash Professional quali punti della forma iniziale devono corrispondere a specifici punti sulla forma finale.

Inoltre, potete interpolare la posizione e il colore delle forme all'interno di un'interpolazione di forma.

per applicare l'interpolazione di forma a gruppi, istanze o immagini bitmap, dovete prima dividere questi elementi. Vedete [Dividere un'istanza di simbolo](#).

Per applicare l'interpolazione di forma al testo, dovete dividere due volte il testo per convertirlo in oggetti. Vedete [Dividere un'istanza di simbolo](#).

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare interpolazioni di forma. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Creating animations using shape tweens \(5:36\)](#)
- Video: [Creating shape tweens \(3:47\)](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare un'interpolazione di forma

La procedura seguente mostra come creare un'interpolazione di forma dal fotogramma 1 al fotogramma 30 della linea temporale. Tuttavia, potete creare delle interpolazioni in qualsiasi porzione della linea temporale.

1. Nel fotogramma 1, disegnate un quadrato con lo strumento Rettangolo.
2. Selezionate il fotogramma 30 sullo stesso livello e aggiungete un fotogramma chiave vuoto scegliendo Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto o premendo F7.
3. Sullo stage, disegnate un cerchio con lo strumento Ovale nel fotogramma 30.

A questo punto, dovrete avere un fotogramma chiave con un quadrato nel fotogramma 1 e un fotogramma chiave con un cerchio nel fotogramma 30.

4. Nella linea temporale, selezionate uno dei fotogrammi compresi tra i due fotogrammi chiave sul livello che contiene le due forme.
5. Selezionate Inserisci > Interpolazione forma.

Flash interpola le forme presenti in tutti i fotogrammi compresi tra i due fotogrammi chiave.

6. Per visualizzare un'anteprima dell'interpolazione, fate scorrere l'indicatore di riproduzione lungo i fotogrammi della linea temporale oppure premete il tasto Invio.
7. Per applicare l'interpolazione di movimento oltre a quella di forma, muovete la forma nel fotogramma 30 in una posizione sullo stage diversa da quella in cui si trova la forma nel fotogramma 1.

Visualizzate l'anteprima dell'animazione premendo il tasto Invio.

8. Per interpolare il colore della forma, applicate alla forma nel fotogramma 1 un colore diverso da quello della forma nel fotogramma 30.
9. Per aggiungere andamenti all'interpolazione, selezionate uno dei fotogrammi compresi tra i due fotogrammi chiave e immettete un valore nel campo Andamento nella finestra di ispezione Proprietà.

Immettete un valore negativo per applicare l'andamento all'inizio dell'interpolazione. Immettete un valore positivo per applicare l'andamento alla fine dell'interpolazione.

[Torna all'inizio](#)

Controllare le modifiche della forma con i suggerimenti forma

Per controllare cambiamenti di forma più complessi o artificiosi, potete utilizzare i suggerimenti forma. I suggerimenti forma identificano punti che

dovrebbero corrispondere nelle forme iniziali e finali. Ad esempio, se interpolate il disegno di un viso quando cambia espressione, potete utilizzare un suggerimento forma per contrassegnare ogni occhio. Quindi, anziché trasformare il viso in un groviglio amorfo durante il cambiamento della forma, ogni occhio rimane riconoscibile e cambia separatamente durante l'animazione.

I suggerimenti forma contengono lettere (dalla a alla z) per identificare i punti che corrispondono nella forma iniziale e finale. Potete utilizzare un massimo di 26 suggerimenti forma.

I suggerimenti forma sono gialli in un fotogramma iniziale, verdi in un fotogramma finale e rossi quando non sono su una curva.

Per ottenere i risultati migliori quando interpolate le forme, seguite queste indicazioni:

- Nell'interpolazione complessa di forme, create forme intermedie e interporle anziché definire soltanto una forma iniziale e una finale.
- Assicuratevi che i suggerimenti forma siano logici. Ad esempio, se utilizzate tre suggerimenti forma per un triangolo, questi devono essere nello stesso ordine sia sul triangolo originale che sul triangolo finale. L'ordine non può essere abc nel primo fotogramma chiave e acb nel secondo.
- I suggerimenti forma funzionano meglio se vengono posizionati in ordine antiorario iniziando nell'angolo superiore sinistro della forma.

Usare i suggerimenti forma

1. Selezionate il primo fotogramma chiave in una sequenza con interpolazione di forma.
2. Selezionate **Elabora > Forma > Aggiungi suggerimento forma**. Il suggerimento forma iniziale appare come un cerchio rosso con la lettera a in un punto della forma.
3. Spostate il suggerimento forma nel punto che desiderate contrassegnare.
4. Selezionate l'ultimo fotogramma chiave nella sequenza di interpolazione. Il suggerimento forma finale appare in un punto della forma come un cerchio verde con la lettera a.
5. Spostate il suggerimento forma nel punto della forma finale che deve corrispondere al primo punto contrassegnato.
6. Riproducete nuovamente l'animazione per vedere come i suggerimenti forma cambiano l'interpolazione di forma. Spostate i suggerimenti forma per mettere a punto l'interpolazione.
7. Ripetete questo procedimento per aggiungere altri suggerimenti forma. I nuovi suggerimenti forma appaiono contrassegnati dalle lettere successive (b, c e così via).

Visualizzare tutti i suggerimenti forma

❖ Selezionate **Visualizza > Mostra suggerimenti forma**. Il livello e il fotogramma chiave che contengono i suggerimenti forma devono essere attivi perché l'opzione **Mostra suggerimenti forma** sia disponibile.

Rimuovere un suggerimento forma

❖ Trascinate il suggerimento fuori dallo stage.

Rimuovere tutti i suggerimenti forma

❖ Selezionate **Elabora > Forma > Elimina tutti i suggerimenti**.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con le animazioni interpolate classiche

[Informazioni sulle animazioni interpolate classiche](#)

[Creare e modificare fotogrammi chiave per le animazioni di interpolazione classiche](#)

[Aggiungere un'animazione con interpolazione classica a un'istanza, un gruppo o un testo](#)

[Creare un livello guida di movimento](#)

[Creare un'animazione con interpolazione classica lungo un tracciato](#)

[Incollare proprietà di animazioni con interpolazione classica](#)

[Applicare un andamento personalizzato in entrata/uscita a un'animazione con interpolazione classica](#)

Informazioni sulle animazioni interpolate classiche

[Torna all'inizio](#)

Nota: come la maggior parte degli elementi in Flash, l'animazione non richiede necessariamente l'uso di codice `ActionScript`. Tuttavia, se lo desiderate, potete creare animazioni con `ActionScript`.

Le [interpolazioni classiche](#) sono un metodo tradizionale per la creazione di animazioni in Flash Professional. Queste interpolazioni sono simili alle nuove [interpolazioni di movimento](#) ma un po' più complicate da creare e meno flessibili. Tuttavia, le interpolazioni classiche consentono un certo livello di controllo sull'animazione che non è invece possibile con le interpolazioni di movimento. La maggior parte degli utenti sceglie di lavorare con le nuove interpolazioni di movimento, ma alcuni preferiscono continuare a usare le interpolazioni classiche. Per ulteriori informazioni sulle differenze, vedete [Differenze tra interpolazioni di movimento e interpolazioni classiche](#).

Per informazioni sulla migrazione di animazioni con interpolazione classica ad animazioni con interpolazione di movimento, consultate il documento [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Guida alla migrazione dei movimenti per Flash CS4 Professional) nel Centro per sviluppatori di Adobe Flash.

Prima di iniziare:

Prima di iniziare a utilizzare le interpolazioni classiche, tenete presente quanto segue:

- Le interpolazioni classiche sono il "vecchio" metodo per creare animazioni interpolate in Flash. Il metodo nuovo e più semplice prevede l'uso delle interpolazioni di movimento. Per maggiori informazioni, vedete [Animazione interpolata](#).
- In determinate situazioni, ad esempio la sincronizzazione del labiale, le interpolazioni classiche rimangono la scelta migliore. Per un elenco di tali situazioni, vedete [When to use classic tweens](#) e questa [esercitazione video sulle interpolazioni di movimento in Flash](#).
- Non è possibile interpolare proprietà 3D con le interpolazioni classiche.
- Per una guida completa sulla transizione dal flusso di lavoro con interpolazioni classiche a quello con interpolazioni di movimento, consultate il documento [Motion migration guide for Flash](#) (Guida alla migrazione dei movimenti per Flash).

Per alcuni esempi di animazione con interpolazioni classiche, consultate la pagina degli esempi Flash Professional all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_fl_samples_it. Di seguito sono riportati gli esempi disponibili:

- Ombra esterna animata: scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Graphics\AnimatedDropShadow per accedere all'esempio.
- Animazione e gradienti: scaricate e decomprimete il file zip Samples e selezionate la cartella Graphics\AnimationAndGradients per accedere all'esempio.

L'esercitazione seguente spiega quando usare le interpolazioni classiche invece delle interpolazioni di movimento:

- Video: [Flash Motion Tweening](#) (10:13, Layers Magazine. Quando usare le interpolazioni di movimento e le interpolazioni classiche.)

Creare e modificare fotogrammi chiave per le animazioni di interpolazione classiche

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento si occupa della creazione di fotogrammi chiave per le [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sull'uso dei fotogrammi chiave di proprietà con le nuove interpolazioni di movimento, vedete [Creare un'animazione interpolata](#).

Le modifica da apportare a un'animazione con [interpolazione classica](#) vengono definite in un [fotogramma chiave](#). Nell'animazione interpolata, invece, si definiscono i fotogrammi chiave nei punti importanti dell'animazione e Flash Professional crea il contenuto dei fotogrammi intermedi. I fotogrammi interpolati di un'animazione interpolata vengono visualizzati su uno sfondo azzurro o verde chiaro con una freccia tra i fotogrammi chiave. Poiché i documenti Flash Professional salvano le forme in ciascun fotogramma chiave, è consigliabile creare fotogrammi chiave solo nei punti in cui le immagini presentano variazioni.

I fotogrammi chiave sono indicati nella linea temporale: un cerchio pieno rappresenta un fotogramma chiave con contenuto, mentre un cerchio vuoto prima del fotogramma indica un fotogramma chiave vuoto. I fotogrammi aggiunti successivamente allo stesso livello hanno lo stesso contenuto del fotogramma chiave.

In un'interpolazione classica solo i fotogrammi chiave sono modificabili. I fotogrammi interpolati sono infatti visualizzabili, ma non è possibile modificarli direttamente. Per modificare i fotogrammi interpolati, dovete modificare uno dei fotogrammi chiave di definizione o inserire un nuovo fotogramma chiave tra quelli iniziali e finali. Aggiungete elementi al fotogramma chiave corrente trascinandoli sullo stage dal pannello Libreria.

Per visualizzare e modificare più di un fotogramma per volta, vedete Utilizzare la tecnica Onion skin.

Video ed esercitazioni

- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (7:49, Peachpit.com)
- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Creare fotogrammi chiave

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un fotogramma nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl e fate clic (Macintosh) su un fotogramma nella linea temporale, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave.

Inserire fotogrammi nella linea temporale

- Per inserire un nuovo fotogramma, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave vuoto, selezionate Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave vuoto oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma in cui desiderate posizionare un fotogramma chiave, quindi selezionate Inserisci fotogramma chiave vuoto.

Eliminare o modificare un fotogramma o un fotogramma chiave

- Per eliminare un fotogramma, un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi, selezionatelo e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionate Rimuovi fotogrammi. I fotogrammi circostanti rimangono invariati.
- Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, selezionateli e trascinateli nella posizione desiderata.
- Per aumentare la durata di un fotogramma chiave, trascinatelo fino al fotogramma finale della nuova sequenza tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).
- Per copiare e incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi, selezionate il fotogramma o la sequenza, quindi scegliete Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Selezionate un fotogramma o la sequenza da sostituire e selezionate Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.
- Per convertire un fotogramma chiave in un fotogramma, selezionate il fotogramma chiave e scegliete Elabora > Linea temporale > Cancella fotogramma chiave oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave, quindi selezionate Cancella fotogramma chiave. Il fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo vengono sostituiti con il contenuto del fotogramma precedente a quello cancellato.
- Per copiare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi tramite trascinamento, selezionate il fotogramma chiave o la sequenza, quindi trascinate la selezione nella nuova posizione tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Per cambiare la lunghezza di una sequenza interpolata, trascinate il fotogramma chiave iniziale o finale a sinistra o a destra.
- Per aggiungere un elemento della libreria al fotogramma chiave corrente, trascinatelo dal pannello Libreria allo stage.
- Per invertire una sequenza di animazione, selezionate i fotogrammi appropriati in uno o più livelli, quindi selezionate Elabora > Linea temporale > Inverti fotogrammi. La sequenza deve essere racchiusa tra un fotogramma chiave iniziale e uno finale.

Aggiungere un'animazione con interpolazione classica a un'istanza, un gruppo o un testo

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento si occupa della creazione di [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sulla creazione delle nuove interpolazioni di movimento, vedete [Creare un'animazione interpolata](#).

Per interpolare le modifiche delle proprietà di istanze, gruppi e caratteri, potete utilizzare un'[interpolazione classica](#). Flash Professional consente di interpolare la posizione, le dimensioni, la rotazione e l'inclinazione di istanze, gruppi e tipo. Inoltre, con Flash Professional è possibile interpolare il colore di istanze e tipo creando modifiche di colore gradualmente o applicando effetti di dissolvenza in entrata o in uscita.

Prima di interpolare il colore di gruppi o tipo, dovete convertirli in simboli. Prima di animare separatamente singoli caratteri in un blocco di testo, posizionate ciascun carattere in un blocco di testo separato.

Se applicate un'interpolazione classica e modificate il numero di fotogrammi tra i due fotogrammi chiave o spostate il gruppo o il simbolo in uno

dei fotogrammi chiave, Flash Professional esegue automaticamente una nuova interpolazione dei fotogrammi.

Video ed esercitazioni

- Video: [Creating a simple classic tween](#) (Lunghezza = 4:28, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties](#) (Lunghezza = 3:03, Peachpit.com)
- Video: [Creare animazioni utilizzando l'interpolazione di movimento](#). Nota: questo video non è recentissimo e fa riferimento alle interpolazioni classiche con il termine "interpolazioni di movimento", dal momento che nelle versioni più vecchie di Flash le interpolazioni classiche erano l'unico modo per creare un movimento interpolato.
- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (Lunghezza = 7:49, Peachpit.com)

Creare un'interpolazione classica Animazione fotogramma per fotogramma

1. Fate clic sul nome di un livello per attivarlo e selezionate un fotogramma chiave vuoto nel livello in cui desiderate che inizi l'animazione. Questo sarà il primo fotogramma dell'interpolazione classica.
2. Per aggiungere contenuto al primo fotogramma dell'interpolazione classica, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Create un oggetto grafico con gli strumenti Penna, Ovale, Rettangolo, Matita o Pennello, quindi convertitelo in un simbolo.
 - Create un'istanza, un gruppo o un blocco di testo sullo stage.
 - Trascinate l'istanza di un simbolo dal pannello Libreria.

Nota: per creare un'interpolazione, è necessario che sul livello sia presente un solo elemento.
3. Create un secondo fotogramma chiave in cui l'animazione dovrà terminare e lasciatelo selezionato.
4. Per modificare l'elemento nel fotogramma finale, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Spostate l'elemento in una nuova posizione.
 - Modificate le dimensioni, la rotazione o l'inclinazione dell'elemento.
 - Modificate il colore dell'elemento (solo nel caso di istanze o blocchi di testo). Per interpolare il colore di elementi che non sono istanze o blocchi di testo, utilizzate l'interpolazione di forma.
5. Per creare l'interpolazione classica, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su un fotogramma qualsiasi nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione e selezionate Inserisci > Interpolazione classica.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) su un fotogramma qualsiasi nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione e selezionate Crea interpolazione classica dal menu di scelta rapida.

Se avete creato un oggetto grafico al punto 2, Flash Professional lo converte automaticamente in un simbolo e gli assegna il nome Interpolazione 1.
6. Se avete modificato le dimensioni dell'elemento al punto 4, selezionate Scala nella sezione Interpolazione della finestra di ispezione Proprietà per interpolare le dimensioni dell'elemento selezionato.
7. Per produrre un effetto di movimento più realistico, potete applicare l'andamento all'interpolazione classica. Per applicare l'andamento a un'interpolazione classica, usate il campo Andamento nelle sezione Interpolazione della finestra di ispezione Proprietà per specificare un valore di andamento per ogni interpolazione classica creata. Utilizzate la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita per controllare con maggiore precisione la velocità dell'interpolazione classica.

Trascinate il valore nel campo Andamento o immettete un valore per impostare la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati:

- Per avviare l'interpolazione classica lentamente e accelerarla verso la fine dell'animazione, immettete un valore negativo compreso tra -1 e -100.
- Per avviare l'interpolazione classica rapidamente e rallentarla verso la fine dell'animazione, immettete un valore positivo compreso tra 1 e 100.
- Per produrre un cambiamento di velocità più complesso nell'estensione di fotogrammi dell'interpolazione, fate clic sul pulsante Modifica accanto al campo Andamento per aprire la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita.

Per impostazione predefinita la velocità di cambiamento tra i fotogrammi interpolati è costante. L'opzione Andamento conferisce maggiore naturalezza all'accelerazione o alla decelerazione regolando gradualmente la velocità di cambiamento.

8. Per ruotare l'elemento selezionato durante l'interpolazione, selezionate un'opzione dal menu Ruota nella finestra di ispezione Proprietà:
 - Selezionate Nessuno (impostazione predefinita) per impedire la rotazione.
 - Selezionate Automatica per ruotare l'oggetto una volta nella direzione che richiede il minor movimento.
 - Selezionate Orario o Antiorario per ruotare l'oggetto come indicato, quindi immettete un numero per specificare il numero di rotazioni.

Nota: la rotazione al punto 8 è in aggiunta a qualsiasi rotazione applicata al fotogramma finale al punto 4.

9. Se utilizzate un tracciato del movimento, selezionate Orienta verso tracciato nella finestra di ispezione Proprietà per orientare la linea di base dell'elemento interpolato verso il tracciato del movimento.

10. Selezionate l'opzione Sincr. nella finestra di ispezione Proprietà per sincronizzare l'animazione delle istanze del simbolo grafico con la linea temporale principale.
Nota: l'opzione *Elabora > Linea temporale > Sincronizza simboli* e l'opzione *Sincr.* ricalcolano il numero di fotogrammi in un'interpolazione in modo che corrisponda al numero di fotogrammi assegnato all'interpolazione nella linea temporale. Usate l'opzione *Sincr.* se il numero di fotogrammi nella sequenza di animazione all'interno del simbolo non è un multiplo esatto del numero di fotogrammi occupati dall'istanza grafica nel documento.
11. Se utilizzate un tracciato del movimento, selezionate *Aggancia* per agganciare l'elemento interpolato al tracciato del movimento per il punto di registrazione.

Creare un livello guida di movimento

[Torna all'inizio](#)

Potete creare un livello guida di movimento per controllare il movimento di oggetti in un'animazione con un'interpolazione di movimento classica. Non potete trascinare su un livello guida un livello con un'interpolazione di movimento o un livello di posa di cinematica inversa.

❖ Trascinate invece un livello normale. In tal modo, il livello guida viene convertito in un livello guida di movimento e il livello normale viene collegato al nuovo livello guida di movimento.

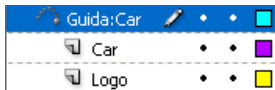
Nota: per impedire la conversione accidentale di un livello guida, posizionate tutti i livelli guida in fondo all'elenco dei livelli.

Creare un'animazione con interpolazione classica lungo un tracciato

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento si occupa dell'uso delle [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sull'uso delle nuove interpolazioni di movimento con i tracciati di movimento, vedete [Modificare il tracciato di movimento di un'animazione interpolata](#).

I livelli guida di movimento consentono di disegnare tracciati lungo i quali è possibile animare istanze, gruppi o blocchi di testo interpolati. Potete collegare più livelli a un livello guida di movimento per far seguire lo stesso tracciato a più oggetti. Un livello normale collegato a un livello guida di movimento diventa un livello guidato.



In questo esempio due oggetti su livelli separati sono associati allo stesso tracciato del movimento.

Video ed esercitazioni

- Video: [Using a motion guide with a classic tween](#) (Lunghezza = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_it. Nota: questo video non è recentissimo e fa riferimento alle interpolazioni classiche con il termine "interpolazioni di movimento", dal momento che nelle versioni più vecchie di Flash le interpolazioni classiche erano l'unico modo per creare un movimento interpolato.

Creare un tracciato di movimento per un'animazione interpolata classica

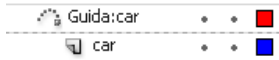
1. Create una sequenza di animazione con interpolazione classica.

Se selezionate *Orienta verso tracciato* nella finestra di ispezione Proprietà, la linea di base dell'elemento interpolato si orienta verso il tracciato del movimento. Se si seleziona *Aggancia*, il punto di registrazione dell'elemento interpolato si aggancia al tracciato del movimento.

2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello che contiene l'interpolazione classica e scegliete *Aggiungi guida di movimento classica*.

Flash Professional aggiunge un livello guida di movimento sopra il livello interpolazione classica e fa rientrare il nome del livello interpolazione classica in modo da mostrare che è associato al livello guida di movimento.

Nota: se nella linea temporale è già presente un livello guida, potete trascinare un livello contenente l'interpolazione classica sotto il livello guida per convertire tale livello guida in una guida di movimento e associarvi l'interpolazione classica.



Un livello guida di movimento sopra il livello che contiene l'interpolazione classica.

3. Per aggiungere un percorso al livello guida di movimento per guidare l'interpolazione classica, selezionate il livello guida di movimento e usare lo strumento Penna, Matita, Linea, Cerchio, Rettangolo o Pennello per disegnare il tracciato desiderato.

Potete anche incollare un tratto sul livello guida di movimento.

4. Trascinate l'oggetto che state interpolando per agganciarlo all'inizio della linea nel primo fotogramma e alla fine della linea nell'ultimo fotogramma.

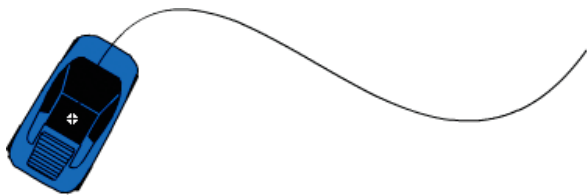


Grafico di un'auto agganciata all'inizio di un tratto guida.

Nota: per ottenere risultati di agganciamento ottimali, trascinate il simbolo dal punto di trasformazione.

5. Per nascondere il livello guida di movimento e il tracciato in modo che mentre lavorate sia visibile soltanto il movimento dell'oggetto, fate clic nella colonna con l'icona a forma di occhio sul livello guida di movimento.

Il gruppo o il simbolo segue il tracciato del movimento quando si riproduce l'animazione.

Collegare livelli a un livello guida di movimento

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate un livello esistente sotto il livello guida di movimento. Il livello viene rientrato sotto il livello guida di movimento. Tutti gli oggetti su questo livello si agganciano automaticamente al tracciato del movimento.
- Create un nuovo livello sotto il livello guida di movimento. Gli oggetti che si interpolano su questo livello vengono automaticamente interpolati lungo il tracciato del movimento.
- Create un livello sotto un livello guida di movimento. Selezionate **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**, quindi selezionate **Guida**.

Scollegare livelli da un livello guida di movimento

❖ Selezionate il livello da scollegare ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il livello sopra il livello guida di movimento.
- Selezionate **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**, quindi selezionate **Normale** come tipo di livello.

Incollare proprietà di animazioni con interpolazione classica

[Torna all'inizio](#)

Nota: questo argomento spiega come incollare le proprietà delle [interpolazioni classiche](#). Per informazioni su come incollare le proprietà delle nuove interpolazioni di movimento, vedete [Copiare e incollare proprietà di un'interpolazione di movimento](#).

Il comando **Incolla movimento** consente di copiare una [interpolazione classica](#) e di incollare solo proprietà specifiche da applicare a un altro oggetto.

1. Selezionate i fotogrammi nella linea temporale contenenti l'interpolazione classica da copiare. I fotogrammi selezionati devono trovarsi sullo stesso livello; tuttavia non devono estendersi su un'unica interpolazione classica. La selezione può coprire un'interpolazione, fotogrammi vuoti o due o più interpolazioni.
2. Selezionate **Modifica > Linea temporale > Copia movimento**.
3. Selezionate l'istanza del simbolo che deve ricevere l'interpolazione classica copiata.
4. Selezionate **Modifica > Linea temporale > Incolla speciale movimento**. Selezionate le proprietà dell'interpolazione classica specifiche da incollare all'istanza del simbolo. Le proprietà di interpolazione classica sono:

Posizione X Distanza a cui si spinge un oggetto nella direzione x.

Posizione Y Distanza a cui si spinge un oggetto nella direzione y.

Scala orizzontale Il rapporto tra le dimensioni correnti dell'oggetto e le sue dimensioni naturali nella direzione orizzontale (X).

Scala verticale Specifica il rapporto tra le dimensioni correnti dell'oggetto e le sue dimensioni naturali nella direzione verticale (Y).

Rotazione e inclinazione La rotazione e l'inclinazione dell'oggetto. Tali proprietà devono essere applicate congiuntamente a un oggetto. L'inclinazione è una misura della rotazione espressa in gradi; quando si effettua la rotazione e l'inclinazione, ogni proprietà incide sulle altre.

Colore Tutti i valori relativi al colore, ad esempio **Tinta**, **Luminosità** e **Alfa**, vengono applicati all'oggetto.

Filtri Tutti i valori e le modifiche dei filtri per l'intervallo selezionato. Se a un oggetto vengono applicati filtri, il filtro viene incollato con tutti i valori interi e il suo stato (abilitato o disabilitato) si applica anche al nuovo oggetto.

Metodo di fusione Consente di applicare il metodo di fusione dell'oggetto.

Sostituisci proprietà di scala oggetto target Quando è deselezionata, questa opzione specifica che vengano incollate tutte le proprietà relative all'oggetto target. Quando è selezionata, sostituisce le proprietà di scala del target.

Sostituisci proprietà di rotazione e inclinazione oggetto target Quando è deselezionata, questa opzione specifica che vengano incollate tutte le proprietà relative all'oggetto target. Quando è selezionata, le proprietà incollate sostituiscono le proprietà della rotazione e della scala esistenti dell'oggetto.

Le informazioni sui fotogrammi, le interpolazioni e i simboli necessari vengono inserite in modo da corrispondere all'interpolazione originale copiata.

Per copiare un'interpolazione classica di un simbolo nel pannello Azioni o per utilizzarla in un altro progetto come ActionScript, utilizzate il comando Copia movimento come ActionScript 3.0.

[Torna all'inizio](#)

Applicare un andamento personalizzato in entrata/uscita a un'animazione con interpolazione classica

Nota: questo argomento spiega come aggiungere un andamento alle [interpolazioni classiche](#). Per informazioni sull'aggiunta di un andamento alle nuove interpolazioni di movimento, vedete [Applicazione di un andamento alle animazioni interpolate](#).

La finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita visualizza un grafico che rappresenta la curva del movimento nel tempo. L'asse orizzontale rappresenta i fotogrammi; l'asse verticale rappresenta la modifica in percentuale. Il primo fotogramma chiave viene rappresentato come 0%, l'ultimo come 100%.

L'inclinazione della curva del grafico rappresenta la frequenza di cambiamento dell'oggetto. Quando la curva appare orizzontale (priva di inclinazione) la velocità è pari a zero; quando è verticale, la velocità di cambiamento è istantanea.

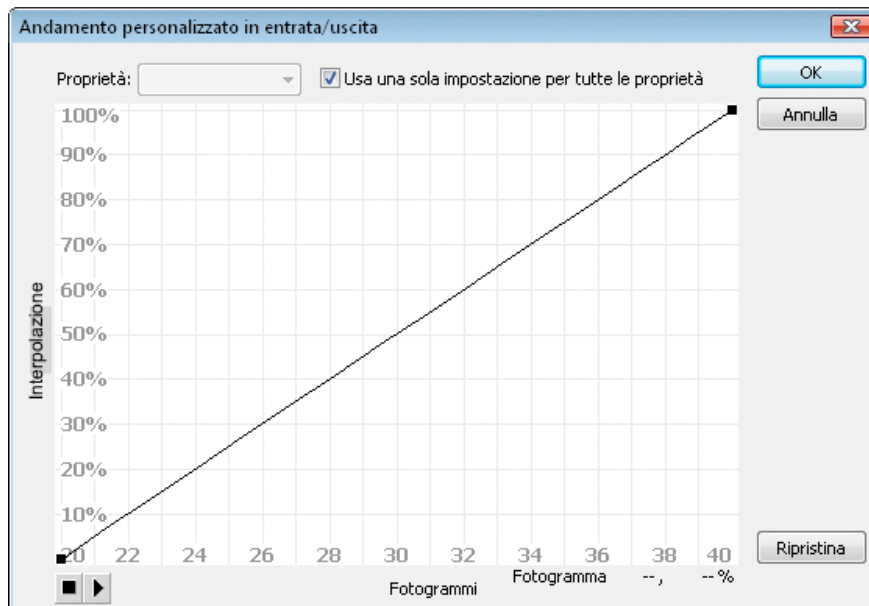


Grafico Andamento personalizzato in entrata/uscita in cui viene mostrata una velocità costante. Per aprire questa finestra di dialogo, selezionate un fotogramma in un'interpolazione classica e fate clic sul pulsante Modifica nella sezione Andamento della finestra di ispezione Proprietà.

Controlli aggiuntivi per la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita

Usare la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà È selezionata l'impostazione predefinita; la curva visualizzata viene utilizzata per tutte le proprietà e il menu a comparsa Proprietà è disabilitato. Quando la casella di controllo non è selezionata, il menu a comparsa Proprietà è abilitato e ogni proprietà ha una curva separata che ne definisce la velocità.

Menu a comparsa Proprietà Questo menu è abilitato solo quando la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà non è selezionata. Quando è abilitato, viene mantenuta una curva diversa per ognuna delle cinque proprietà visualizzate nel menu. Quando viene selezionata una proprietà nel menu, viene visualizzata la relativa curva. Le proprietà sono:

Posizione Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la posizione di un oggetto animato sullo stage.

Rotazione Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la rotazione di un oggetto animato. Ad esempio, potete regolare con precisione la velocità con cui un personaggio animato sullo stage si volta per rivolgersi all'utente.

Scala Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per la modifica in scala di un oggetto animato. Ad esempio, potete personalizzare con maggior facilità la modifica in scala di un oggetto per fare in modo che sembri allontanarsi o avvicinarsi all'utente.

Colore Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per le transizioni di colore applicate a un oggetto animato.

Filtri Specifica le impostazioni di andamento personalizzate per i filtri applicati a un oggetto animato. Ad esempio, potete controllare l'impostazione di andamento di un'ombra esterna che simuli un cambiamento di direzione di una fonte di luce.

Pulsanti Riproduci e Interrompi Consentono di visualizzare l'animazione in anteprima sullo stage utilizzando tutte le curve di velocità definite nella finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita.

Pulsante Reimposta Ripristina lo stato predefinito e lineare della curva di velocità.

Posizione del punto di controllo selezionato Nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo, un valore numerico indica il fotogramma chiave e la posizione del punto di controllo selezionato. Se non è stato selezionato alcun punto di controllo, non viene visualizzato alcun valore.

Per aggiungere un punto di controllo alla linea, fate clic sulla linea diagonale. Per ottenere una certa precisione nel controllo del movimento di un oggetto, trascinate le posizioni dei punti di controllo.

Utilizzate gli indicatori del fotogramma (rappresentati da maniglie quadrate) e fate clic nel punto in cui desiderate che l'oggetto acceleri o decelerì. Se fate clic sulla maniglia di un punto di controllo, il punto di controllo viene selezionato e vengono visualizzati i suoi punti di tangente laterali. I cerchi vuoti rappresentano punti di tangente. Trascinate il punto di controllo o i relativi punti di tangente con il mouse oppure utilizzate i tasti freccia della tastiera per posizionarli.

 Per impostazione predefinita, i punti di controllo si agganciano a una griglia. Per disattivare la funzione di aggancio, premete il tasto X mentre si trascina il punto di controllo.

Se fate clic su un punto della curva lontano dai punti di controllo, un nuovo punto di controllo viene aggiunto alla curva in quella posizione e la forma della curva non viene modificata. Per deselezionare il punto di controllo selezionato, fate clic su un punto fuori della curva e distante dai punti di controllo.

Aggiungere un andamento personalizzato

1. Nella linea temporale, selezionate un livello al quale è applicata una [interpolazione classica](#).
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, fate clic sul pulsante Modifica accanto al cursore Andamento.
3. (Facoltativo) Per visualizzare la curva di una singola proprietà interpolata, deselezionate la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà e selezionate una proprietà nel menu.
4. Per aggiungere un punto di controllo, fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla linea diagonale.
5. Trascinate il punto di controllo verso l'alto per aumentare la velocità dell'oggetto o verso il basso per diminuirlo.
6. Trascinate le maniglie del vertice per regolare ulteriormente la curva di andamento, quindi regolate con precisione il valore dell'andamento dell'interpolazione.
7. Per visualizzare l'animazione sullo stage, fate clic sul pulsante Riproduci nell'angolo inferiore sinistro.
8. Regolate i controlli fino a ottenere l'effetto desiderato.

Nota: se a un fotogramma avete applicato un andamento mediante la finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita, nella casella modificabile relativa al valore dell'andamento viene visualizzato '--'. Se a un fotogramma applicate un valore di andamento mediante il campo di testo Modifica o il cursore a comparsa, il grafico di Andamento personalizzato viene impostato sulla curva equivalente e la casella di controllo Usa una sola impostazione per tutte le proprietà viene selezionata.

Copiare e incollare una curva di andamento

- Copiate la curva di andamento corrente utilizzando Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh).
- Incollate la curva copiata in un'altra curva di andamento utilizzando Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh).

La curva di andamento può essere copiata e incollata e rimane disponibile finché non si esce dall'applicazione Flash Professional.

Curve di andamento non supportate

Alcuni tipi di curve di andamento non sono supportate. Nessuna parte del grafico può rappresentare una curva non lineare (ad esempio, un cerchio).

La finestra di dialogo Andamento personalizzato impedisce automaticamente lo spostamento di un punto di controllo o di una maniglia tangente in una posizione che possa produrre una curva non valida.

- Tutti i punti devono essere presenti nel grafico. Non è possibile spostare i punti di controllo oltre i limiti del grafico.
- Tutti i segmenti devono essere presenti nel grafico. La forma di una curva viene appiattita per impedire che si estenda oltre i limiti del grafico.

Video ed esercitazioni

- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Informazioni sull'animazione interpolata](#)

 [Dividere il testo TLF](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con più linee temporali

[Informazioni su livelli e linee temporali multiple](#)

[Informazioni sui clip filmato nidificati e sulla gerarchia di elementi principali e secondari](#)

Informazioni su livelli e linee temporali multiple

[Torna all'inizio](#)

Flash® Player consente l'impilamento dei livelli. Ogni documento Flash Professional include una linea temporale principale situata al livello 0 di Flash Player. Potete usare il comando `loadMovie` per caricare altri documenti Flash Professional (file SWF) in Flash Player a livelli diversi.

Se si caricano documenti in livelli superiori al livello 0, i documenti vengono sovrapposti l'uno all'altro come disegni su carta trasparente; se lo stage non contiene nulla, lascia trasparire il contenuto dei livelli sottostanti. Se caricate un documento nel livello 0, questo sostituisce la linea temporale principale. Ogni documento caricato in un livello di Flash Player è associato a una propria linea temporale.

Le linee temporali possono scambiarsi messaggi con ActionScript. Ad esempio, un'azione eseguita sull'ultimo fotogramma di un clip filmato può determinare la riproduzione di un altro clip filmato. Per utilizzare ActionScript per controllare una linea temporale, dovete utilizzare un percorso target per specificare la posizione della linea temporale.

Per maggiori informazioni, vedete il metodo `MovieClip.loadMovie` nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#).

Informazioni sui clip filmato nidificati e sulla gerarchia di elementi principali e secondari

[Torna all'inizio](#)

Quando create un'istanza di clip filmato in un documento Flash Professional, il clip filmato è associato a una propria linea temporale. Ogni simbolo di clip filmato è associato a una propria linea temporale. La linea temporale del clip filmato è nidificata all'interno di quella principale del documento. Potete anche nidificare un'istanza di clip filmato in un altro simbolo di clip filmato.

Quando un clip filmato viene creato all'interno di un documento Flash Professional o nidificato in un altro clip filmato, esso diventa un elemento secondario di quel documento o clip filmato, che di conseguenza diventa l'elemento principale. Le relazioni tra i clip filmato nidificati sono di tipo gerarchico: le modifiche apportate al clip o documento principale vengono applicate anche al clip filmato secondario. La linea temporale principale di ciascun livello rappresenta la principale per tutti i clip filmato di quel livello. Nel pannello Esplora filmato potete visualizzare la gerarchia dei clip filmato nidificati in un documento scegliendo Mostra definizioni simboli dal menu del pannello.

Per comprendere questa gerarchia dei clip filmato, considerate la gerarchia in un computer: nel disco rigido sono presenti una directory (o cartella) principale e le relative sottodirectory. La directory principale è analoga alla linea temporale principale di un documento Flash Professional: è l'elemento principale rispetto a tutti gli altri. Le sottodirectory sono simili ai clip filmato.

Potete utilizzare la gerarchia dei clip filmato in Flash Professional per organizzare oggetti correlati. Ad esempio, potete creare un documento Flash Professional contenente un'auto che si muove attraverso lo stage. A tal fine potete utilizzare un simbolo di clip filmato per rappresentare l'automobile e definire un'interpolazione di movimento per creare il movimento sullo stage.

Per aggiungere il movimento delle ruote, potete creare un clip filmato per una ruota dell'auto, quindi creare due istanze di questo clip filmato denominate `frontWheel` e `backWheel`. Occorre quindi posizionare le ruote sulla linea temporale del clip filmato dell'auto, anziché sulla linea temporale principale. In quanto elementi secondari di car, `frontWheel` e `backWheel` vengono interessati dalle modifiche apportate al clip filmato car; essi si spostano insieme all'auto mentre questa si muove sullo stage.

Per fare in modo che entrambe le istanze delle ruote girino, potete definire un'interpolazione di movimento che esegua la rotazione del simbolo della ruota. Anche dopo la modifica, le istanze `frontWheel` e `backWheel` sono comunque interessate dall'interpolazione del clip filmato principale car: le ruote girano, ma si muovono sullo stage anche insieme all'auto del clip filmato principale car.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Accessibilità dell'area di lavoro di Flash

Informazioni sul supporto dell'accessibilità

Selezionare i controlli in un pannello utilizzando i tasti di scelta rapida

Spostarsi tra i controlli di una finestra di dialogo utilizzando i tasti di scelta rapida

Selezionare lo stage o gli oggetti dello stage tramite le scelte rapide da tastiera

Spostarsi tra le strutture ad albero tramite le scelte rapide da tastiera

Operazioni con gli elementi di libreria tramite le scelte rapide da tastiera

L'area di lavoro di Adobe® Flash® Professional è accessibile mediante tastiera per gli utenti che hanno difficoltà a utilizzare il mouse.

Informazioni sul supporto dell'accessibilità

[Torna all'inizio](#)

Il supporto di accessibilità all'ambiente di creazione fornisce le scelte rapide da tastiera per la navigazione e l'uso degli elementi dell'interfaccia, quali i pannelli, la finestra di ispezione Proprietà, le finestre di dialogo, lo stage e gli oggetti dello stage, che possono essere utilizzati senza l'ausilio del mouse.

Nota: alcuni controlli da tastiera e alcune funzioni di accessibilità dell'ambiente di creazione sono disponibili solo in Windows.

Per personalizzare i tasti di scelta rapida della tastiera per l'accessibilità nell'ambiente di creazione, utilizzate la sezione Comandi di accessibilità dell'area di lavoro della finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

- Per nascondere tutti i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà, premete F4. Per visualizzare tutti i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà, premete di nuovo F4.

Selezionare i controlli in un pannello utilizzando i tasti di scelta rapida

[Torna all'inizio](#)

Dopo aver attivato un pannello o la finestra di ispezione Proprietà, potete utilizzare il tasto Tab per attivare i vari controlli del pannello. Per attivare un menu che attualmente è l'elemento attivo, utilizzare la Barra spaziatrice (ovvero, premere la Barra spaziatrice equivale a fare clic sul menu nel pannello). Flash Pro non supporta lo spostamento da un pannello all'altro con il tasto Tab.

Quando utilizzate le scelte rapide da tastiera per i controlli, questi vengono attivati in base ai seguenti criteri:

- Dovete espandere il pannello attivo per potervi selezionare un controllo tramite il tasto Tab. Se il pannello è compresso, il tasto Tab non ha alcun effetto.
- Per visualizzare le voci del menu di un pannello quando è l'elemento attivo, premere la Barra spaziatrice.
- Potete utilizzare un controllo del pannello solo se tale controllo è attivo. Se un controllo non è selezionabile (visualizzato in grigio), non può essere attivato.

Attivare le voci del menu di un pannello

1. Per visualizzare le voci del menu di un pannello (quando è l'elemento attivo), premete la barra spaziatrice.
2. Per spostarvi tra le voci del menu del pannello, premete il tasto freccia giù.
3. Per attivare la voce di menu selezionata, premete Invio.

Spostare l'attivazione tra i controlli di un pannello

1. Premete il tasto Tab quando è attivo il menu del pannello. Premete ripetutamente il tasto Tab per attivare i vari controlli del pannello.
2. Per attivare il menu attualmente selezionato in un pannello, premere Invio.
3. Per modificare un valore numerico di tipo Hot Text, digitare il numero e premere Invio.

Spostarsi tra i controlli di una finestra di dialogo utilizzando i tasti di scelta rapida

[Torna all'inizio](#)

- Per spostarvi tra i vari controlli della finestra di dialogo, premete il tasto Tab.
- Per spostarvi tra i controlli presenti in una sezione di una finestra di dialogo, premete i tasti freccia su e freccia giù.
- Per attivare un pulsante (azione equivalente a fare clic), premete Invio quando il pulsante desiderato è l'elemento attivo di una finestra di dialogo.
- Per applicare le impostazioni correnti e chiudere la finestra di dialogo (azione equivalente a fare clic su OK), premete Invio quando nessun pulsante di controllo della finestra di dialogo è attivo.

- Per chiudere la finestra di dialogo senza applicare le modifiche (azione equivalente a fare clic sul pulsante Annulla), premete Esc.
- Per visualizzare le informazioni della Guida in linea relative alla finestra di dialogo (azione equivalente a fare clic sul pulsante Aiuto), premete Invio o la barra spaziatrice quando è attivo il pulsante Aiuto.

Selezionare lo stage o gli oggetti dello stage tramite le scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Selezionare lo stage mediante una scelta rapida da tastiera equivale a fare clic sullo stage.

Dopo aver selezionato lo stage, utilizzate il tasto Tab per navigare tra gli oggetti di tutti i livelli, uno alla volta. Potete selezionare istanze (ad esempio simboli grafici, pulsanti, clip filmato, bitmap, video o suoni), gruppi o caselle. Non è possibile selezionare le forme, ad esempio i rettangoli, a meno che non si tratti di istanze di simboli. Non è possibile selezionare più di un oggetto alla volta utilizzando le scelte rapide da tastiera.

Per selezionare gli oggetti sullo stage, utilizzate le tecniche elencate di seguito:

- Per selezionare un oggetto sullo stage, premete Tab con lo stage selezionato.
- Per selezionare l'oggetto precedente, se è selezionato un altro oggetto, premete Maiusc+Tab.
- Per selezionare il primo oggetto creato nel fotogramma attivo del livello attivo, premete il tasto Tab. Quando è selezionato l'ultimo oggetto del livello superiore, premete il tasto Tab per spostarvi al livello successivo inferiore e selezionate il primo oggetto di tale livello e così via.
- Quando è selezionato l'ultimo oggetto dell'ultimo livello, premete il tasto Tab per spostarvi al fotogramma successivo e selezionate il primo oggetto del livello superiore di tale fotogramma.
- Gli oggetti dei livelli nascosti o bloccati non possono essere selezionati con il tasto Tab.

Nota: se state digitando un testo in una casella, non potete selezionare un oggetto attivandolo da tastiera. Dovete prima premere il tasto Esc, quindi selezionare un oggetto.

Spostarsi tra le strutture ad albero tramite le scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Per spostarsi all'interno delle strutture ad albero, ovvero le visualizzazioni gerarchiche delle strutture dei file in determinati pannelli di Flash Professional, utilizzate le scelte rapide da tastiera.

- Per espandere una cartella compressa, selezionatela e premete il tasto freccia destra.
- Per comprimere una cartella espansa, selezionatela e premete il tasto freccia sinistra.
- Per spostarvi alla cartella principale di una cartella espansa, premete il tasto freccia sinistra.
- Per spostarvi alla cartella secondaria di una cartella espansa, premete il tasto freccia destra.

Operazioni con gli elementi di libreria tramite le scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

1. Per copiare o incollare un elemento di libreria selezionato, premete Ctrl+X (Windows) o Comando+X (Macintosh) per tagliare l'elemento oppure premete Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) per copiarlo.
2. Per incollare un elemento tagliato o copiato, fate clic sullo stage oppure in un'altra libreria per impostare il punto di inserimento, quindi premete Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) per incollare l'elemento al centro dello stage oppure premete Ctrl+Maiusc+V (Windows) o Comando+Maiusc+V (Macintosh) per incollarlo nella stessa posizione dell'originale.

Per tagliare, copiare e incollare gli elementi, utilizzate le tecniche seguenti:

- Tagliate o copiate uno o più elementi.
- Tagliate o copiate un elemento dal pannello Libreria e incollatelo nello stage o in un'altra libreria oppure incollate una cartella in un'altra libreria.
- Non è possibile incollare una forma dallo stage alla libreria.
- Non è possibile incollare un elemento di libreria in una libreria comune poiché questo tipo di libreria non può essere modificato. Tuttavia, potete creare una libreria comune.
- Quando incollate un elemento di libreria nello stage, l'elemento viene centrato.
- Se incollate una cartella, vengono incollati anche gli elementi in essa contenuti.
- Per incollare un elemento di libreria in una cartella nella libreria di destinazione, fate clic sulla cartella prima di incollare l'elemento.
- Potete incollare un elemento di libreria in una destinazione differente della libreria in cui è stato creato.
- Se si tenta di incollare un elemento di libreria in una destinazione che contiene un altro elemento con lo stesso nome, scegliete se sostituire l'elemento esistente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Automazione delle operazioni con il menu Comandi

[Creare e gestire comandi](#)

[Eseguire comandi](#)

[Opzione Richiama altri comandi](#)

[Passaggi non utilizzabili nei comandi](#)

Creare e gestire comandi

[Torna all'inizio](#)

Per ripetere un'operazione, potete creare un comando nel menu Comandi utilizzando i passaggi del pannello Cronologia e riutilizzare il comando ogni volta che serve. I passaggi vengono riprodotti esattamente come erano stati eseguiti originariamente. Non è possibile modificare i passaggi mentre vengono riprodotti.

Per riutilizzare dei passaggi in una sessione di lavoro successiva di Flash Professional, create e salvate un comando. I comandi salvati vengono conservati in modo permanente, a meno che non li eliminate. I passaggi copiati per mezzo del comando Copia passaggi del pannello Cronologia vengono eliminati non appena si esegue un'altra operazione di copia.

Create un comando con i passaggi selezionati nel pannello Cronologia. Per rinominare o eliminare i comandi, utilizzate la finestra di dialogo Gestisci comandi salvati.

Creare un comando

1. Selezionate un passaggio o una serie di passaggi nel pannello Cronologia.
2. Selezionate Salva come comando nel menu Opzioni del pannello Cronologia.
3. Immettete un nome per il comando e fate clic su OK. Il comando viene visualizzato nel menu Comandi.

Nota: il comando viene salvato come file JavaScript (con estensione .jsfl) nella cartella Commands, che si trova nei seguenti percorsi:
Windows XP: unità di avvio\Documents and Settings\<utente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash
CS5\<lingua>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh HD/Users/<nomeutente>/Library/Supporto Applicazioni/Adobe/Flash
CS5/<lingua>/Configuration/Commands.

Modificare i nomi dei comandi nel menu Comandi

1. Selezionate Comandi > Gestisci comandi salvati.
2. Selezionate un comando da rinominare.
3. Fate clic sul pulsante Rinomina.
4. Immettete il nuovo nome e fate clic su OK.

Eliminare un nome dal menu Comandi

1. Selezionate Comandi > Gestisci comandi salvati, quindi selezionate un comando.
2. Fate clic su Elimina, quindi su Sì nella finestra di dialogo di avvertenza, infine su OK.

Eseguire comandi

[Torna all'inizio](#)

- Per utilizzare un comando salvato, selezionatelo dal menu Comandi.
- Per eseguire un comando JavaScript o Flash JavaScript, selezionate Comandi > Esegui comando, selezionate lo script da eseguire e fate clic su Apri.

Opzione Richiama altri comandi

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate l'opzione Richiama altri comandi del menu Comandi per collegarvi al sito Web Flash Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/flash_exchange_it e scaricare i comandi inviati da altri utenti Flash Professional. Per ulteriori informazioni sui comandi disponibili, visitate il sito Web Flash Exchange.

1. Verificate che la connessione a Internet sia attiva.
2. Selezionate Comandi > Richiama altri comandi.

[Torna all'inizio](#)

Passaggi non utilizzabili nei comandi

Alcune operazioni non possono essere salvate come comandi o ripetute mediante l'opzione di menu Modifica > Ripeti. Questi comandi possono essere annullati e ripristinati ma non ripetuti.

Esempi di azioni che non possono essere salvate come comandi o ripetute includono la selezione di un fotogramma o la modifica delle dimensioni di un documento. Se tentate di salvare come comando un'azione che non può essere ripetuta, il comando non viene salvato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Linee guida per l'accessibilità

[Informazioni sulle linee guida per l'accessibilità](#)
[Creazione di siti accessibili](#)
[Esposizione della struttura del file SWF e della navigazione](#)
[Controllo delle descrizioni e delle ripetizioni](#)
[Uso del colore](#)
[Ordine degli elementi, spostamento tramite tasto Tab e tastiera](#)
[Gestione dell'audio, del video e dell'animazione](#)
[Accessibilità ed estensione di Flash](#)
[Prova dei file ed effettuazione di modifiche](#)

Informazioni sulle linee guida per l'accessibilità

[Torna all'inizio](#)

A causa della complessità degli screen reader (vale a dire del software utilizzato da utenti ipovedenti che legge ad alta voce il contenuto del sito), i risultati ottenuti con file FLA sviluppati per l'uso con questi strumenti potrebbero essere imprevedibili. Il testo viene letto ad alta voce tramite un programma software apposito. Uno screen reader è in grado di interpretare solo il contenuto testuale. Viene tuttavia letta anche la descrizione fornita per il file SWF, per i clip filmato, le immagini o altro contenuto grafico. Scrivete una descrizione per le immagini e le animazioni importanti affinché lo screen reader possa interpretare queste risorse nel file SWF. Lo scopo è lo stesso del testo alt in una pagina HTML.

Nota: le applicazioni Flash Professional devono essere visualizzate in Internet Explorer nel sistema operativo Windows, perché il supporto MSAA (Microsoft Active Accessibility) è limitato a tale browser.

Flash Player utilizza lo standard MSAA (Microsoft Active Accessibility) per esporre il contenuto Flash Professional agli screen reader. MSAA è una tecnologia basata su Windows che fornisce una piattaforma standard per lo scambio di informazioni tra tecnologie di supporto, ad esempio gli screen reader e altre applicazioni. Gli eventi (come una modifica nell'applicazione) e gli oggetti sono visibili agli screen reader tramite MSAA.

Nota: Flash Player 7 (e versioni successive) non è compatibile con tutte le tecnologie di screen reader. La gestione delle informazioni fornite da MSAA spetta al fornitore del software.

Creazione di siti accessibili

[Torna all'inizio](#)

L'accessibilità di un sito Web implica diversi aspetti:

Esporre le informazioni agli screen reader **Rendere il testo e le immagini leggibili** Alcuni visitatori potrebbero avere difficoltà a visualizzare testo o grafica di piccole dimensioni. Consentire agli utenti di ingrandire la visualizzazione di questi elementi facendo ricorso alla grafica vettoriale scalabile dei file SWF.

Fornire una narrazione audio Considerate la possibilità di includere una narrazione audio per i visitatori che non dispongono di uno screen reader o per quei casi in cui gli screen reader potrebbero non funzionare, ad esempio per il contenuto video.

Fornire didascalie per le narrazioni audio Alcuni visitatori potrebbero non essere in grado di sentire la narrazione audio del sito o del video. Considerate la possibilità di includere apposite didascalie per queste persone.

Non basarsi solo sui colori per comunicare le informazioni Molti visitatori potrebbero non essere in grado di distinguere i colori. Se per comunicare le informazioni vi affidate solo ai colori (ad esempio, fate clic sul pulsante verde per passare a pagina 1, fate clic sul pulsante rosso per passare a pagina 2), fornite metodi equivalenti basati su testo o su narrazione.

Da sempre molte presentazioni in linea, quali i video, garantiscono modalità alternative per l'accesso al contenuto da parte di utenti ipovedenti, ad esempio una descrizione del video in formato di testo. Flash Professional fornisce invece le informazioni testuali direttamente allo screen reader. A questo scopo non è necessario creare una versione separata, sebbene sia in genere necessario eseguire impostazioni aggiuntive o inserire codice ActionScript in un file FLA.

Alcune parti del file SWF possono essere rese visibili agli screen reader. Gli elementi di testo (quali i campi di testo, il testo statico e il testo dinamico), i pulsanti, i clip filmato, i componenti e l'intero file SWF possono essere interpretati dagli screen reader compatibili con MSAA.

La legislazione degli Stati Uniti con la Sezione 508 fornisce le linee guida per rendere le informazioni accessibili alle persone disabili. La Sezione 508 si rivolge in modo specifico alla necessità di rendere accessibili i siti Web in diversi modi. Alcuni siti, tra cui i siti dei governi dei singoli stati americani, devono attenersi a queste linee guida. I file SWF che non comunicano tutte le informazioni allo screen reader non sono conformi alla Sezione 508. Per ulteriori informazioni, vedete il sito Web della Sezione 508.

Molti Paesi hanno definito linee guida per la creazione di siti Web accessibili, così come varie organizzazioni. Per ulteriori informazioni sull'accessibilità e gli standard Web, vedete il sito Web Accessibility Initiative del World Wide Web Consortium (W3C). Questi standard e linee guida descrivono i fattori da tenere presenti per creare siti Web HTML accessibili. Alcune di queste informazioni sono valide anche per Flash Professional.

Esposizione della struttura del file SWF e della navigazione

A causa della natura visiva di alcuni file SWF, la traduzione del layout e della navigazione della pagina potrebbe risultare difficile per gli screen reader. È importante fornire una descrizione globale del file SWF per comunicare informazioni sulla struttura e sulle possibilità di navigazione all'interno del sito. Per fornire tale descrizione, fate clic sullo stage e immettete una descrizione nel pannello Accessibilità. Potete inoltre creare un'area separata del sito per fornire la descrizione o una panoramica.

Nota: se immettete una descrizione del file SWF principale, questa verrà letta a ogni aggiornamento del file SWF. Per evitare questa ridondanza, create una pagina informativa separata.

Fornite informazioni all'utente su tutti gli elementi di navigazione che cambiano nel file SWF. Se viene aggiunto un pulsante o il testo di un pulsante cambia, questa modifica verrà letta dallo screen reader. Flash Player 7 (e versioni successive) supporta l'aggiornamento di queste proprietà tramite ActionScript. Le informazioni sull'accessibilità nelle applicazioni possono quindi essere aggiornate se il contenuto cambia in fase di runtime.

Controllo delle descrizioni e delle ripetizioni

I designer e gli sviluppatori possono assegnare descrizioni alle animazioni, alle immagini e alla grafica di un file SWF. Fornite nomi a ogni immagine affinché lo screen reader possa interpretare l'immagine. Se un'immagine o un'animazione non comunica informazioni essenziali nel file SWF, ad esempio perché il suo scopo è puramente decorativo oppure perché è ripetitiva, oppure se avete già incluso l'elemento nella descrizione globale del file SWF, non fornite una descrizione separata dell'elemento. Le descrizioni superflue possono creare confusione negli utenti che utilizzano gli screen reader.

Nota: se dividete il testo o utilizzate immagini per il testo nei file SWF, fornite un nome o una descrizione per gli elementi.

Se sono presenti diversi clip filmato nidificati che perseguono un solo scopo o comunicano lo stesso messaggio, attenetevi alle indicazioni seguenti:

- Raggruppate gli elementi nel file SWF.
- Fornite una descrizione per il clip filmato principale.
- Rendete inaccessibili tutti i clip filmato secondari.

Queste procedure sono estremamente importanti perché, se non vengono seguite, lo screen reader tenterà di descrivere tutti i clip filmato non importanti, confondendo così l'utente che potrebbe abbandonare il sito Web. Attenetevi alle stesse indicazioni se sono presenti più oggetti, ad esempio molti clip filmato, in uno stesso file SWF. Se il messaggio globale viene comunicato in modo migliore con una sola descrizione, fornite una descrizione per uno degli oggetti e rendete tutti gli altri oggetti inaccessibili allo screen reader.

Le applicazioni e i file SWF ciclici causano un continuo aggiornamento degli screen reader, perché lo screen reader rileva nuovo contenuto nella pagina e, ritenendo che sia stato aggiornato, torna all'inizio della pagina per leggere nuovamente tutto il contenuto. Rendete inaccessibili agli screen reader gli oggetti ciclici o aggiornati di frequente che non devono essere letti ogni volta.

Nota: non immettete una descrizione nel campo Descrizione del pannello Accessibilità per le istanze (ad esempio testo) che lo screen reader è in grado di leggere.

Uso del colore

L'uso del colore in un file accessibile impone alcune decisioni. Ad esempio, non dovete basarvi solo sul colore per comunicare determinate informazioni o istruzioni agli utenti. Se un utente non è in grado di distinguere i colori, non potrà seguire le istruzioni di una pagina che indica di fare clic sull'area blu per aprire una nuova pagina o sull'area rossa per ascoltare musica. Inserite nella pagina o in una versione alternativa della pagina istruzioni testuali equivalenti per rendere il sito accessibile. Inoltre, per migliorare la leggibilità, assicurate un contrasto sufficiente tra lo sfondo e il primo piano. Un testo grigio chiaro su sfondo bianco non sarà facilmente leggibile. Analogamente, un testo di piccole dimensioni risulta difficile da leggere per molti visitatori. L'uso di un contrasto elevato e di testo di grandi dimensioni o ridimensionabile sarà apprezzato dalla maggior parte degli utenti, non solo da quelli disabili.

Ordine degli elementi, spostamento tramite tasto Tab e tastiera

L'ordine di lettura e l'ordine di tabulazione sono due fattori importanti da considerare per rendere accessibili i siti Web Flash Professional. L'ordine di progettazione e di visualizzazione dell'interfaccia nella pagina potrebbe non corrispondere all'ordine con cui lo screen reader descrive ogni istanza. Potete controllare e verificare l'ordine di lettura e controllare l'ordine di tabulazione nel file SWF.

Controllo dell'ordine di lettura

L'ordine di lettura predefinito non è prevedibile e non corrisponde sempre alla posizione delle risorse o al layout visivo della pagina. Se mantenete un layout semplice, potete ottenere un ordine di lettura logico senza ricorrere a codice ActionScript. Tuttavia, l'ordine di lettura può essere controllato in maniera più efficace se usate ActionScript ed eseguite la verifica dell'ordine di lettura nei file SWF.

Importante: l'ordine deve essere specificato per tutte le istanze nel file SWF, in caso contrario verrà utilizzato l'ordine predefinito, che non è prevedibile.

Controllo dello spostamento tramite il tasto Tab e del contenuto

I visitatori che utilizzano gli screen reader per descrivere il contenuto di un sito si spostano all'interno del sistema operativo e delle pagine Web tramite il tasto Tab e i controlli della tastiera, perché è impossibile utilizzare il mouse se non si vede lo schermo. Utilizzate le proprietà `tabIndex` e `tabEnabled` con le istanze di clip filmato, di pulsanti, di campi di testo o di componenti per garantire un ordine di tabulazione funzionale nei file SWF accessibili. Per la navigazione all'interno del file SWF potete anche utilizzare eventuali azioni associate alla pressione di tasti, ma dovete comunicare le relative informazioni tramite il pannello Accessibilità. La classe `Key` in `ActionScript` consente di aggiungere script relativi alla pressione di tasti nel file SWF. Selezionate l'oggetto per cui desiderate utilizzare lo script relativo alla pressione di tasti e aggiungete il tasto di scelta rapida nel campo Tasto di scelta rapida del pannello Accessibilità. Aggiungete tasti di scelta rapida per i pulsanti importanti e utilizzati di frequente nel file SWF.

Nota: in `ActionScript 3.0`, `tabIndex` e `tabEnabled` sono proprietà della classe `InteractiveObject`. In `ActionScript 2.0`, non richiedono un riferimento di classe.

Nota: non utilizzate pulsanti invisibili nei file SWF accessibili perché gli screen reader non sono in grado di riconoscerli. I pulsanti invisibili sono pulsanti per cui si definisce solo un'area attiva, ovvero l'area su cui è possibile fare clic.

Molti file SWF contengono informazioni in rapida successione e gli screen reader spesso non sono in grado di seguire il ritmo delle informazioni. Inserite controlli nel file SWF per consentire all'utente di navigare all'interno del file con il proprio ritmo tramite i pulsanti e, se necessario, di sospendere il processo.

Gestione dell'audio, del video e dell'animazione

[Torna all'inizio](#)

In presenza di narrazioni audio o video con contenuto parlato, fornite didascalie per gli utenti con problemi di udito. A questo scopo è possibile utilizzare campi di testo in Flash Professional, importare video contenenti didascalie o utilizzare un file di didascalie XML. Potete utilizzare cue point video per specificare quando un campo di testo deve aggiornare le informazioni testuali in fase di runtime.

Per informazioni sull'uso di Hi-Caption SE e del componente Hi-Caption Viewer, vedete www.adobe.com/go/flash_extensions_it. Questa estensione di terze parti consente di creare didascalie salvabili in un file XML e caricabili in fase di runtime nel file SWF, nonché di creare ulteriori controlli avanzati. In alternativa, potete utilizzare i cue point e un campo di testo per visualizzare le informazioni delle didascalie.

Accessibilità ed estensione di Flash

[Torna all'inizio](#)

Grazie al livello di estensibilità di Flash Professional, gli sviluppatori possono creare estensioni che consentono modifiche avanzate e società esterne possono sviluppare estensioni che riguardano l'accessibilità. Per la convalida dei file SWF o l'aggiunta di didascalie sono disponibili diverse opzioni.

Uno strumento di convalida, ad esempio, può controllare se nel file SWF mancano alcune descrizioni, verificando se per un gruppo di istanze è stata aggiunta una descrizione o se un'istanza di testo è associata a una descrizione e segnalando eventuali problemi. Lo strumento può esaminare inoltre l'ordine di lettura del file SWF, rilevando tutte le istanze che devono essere specificate. L'ordine di lettura può essere specificato dopo l'analisi del file SWF tramite una finestra di dialogo.

Per informazioni sulle estensioni di terze parti attualmente disponibili, vedete www.adobe.com/go/flash_extensions_it.

Prova dei file ed effettuazione di modifiche

[Torna all'inizio](#)

Provate ogni file SWF destinato a interagire con gli screen reader. Provate i file SWF ogni volta che viene rilasciata una nuova versione di Flash Player, anche nel caso di versioni minori, testandoli nei seguenti scenari:

- Utilizzando gli screen reader Window Eyes e JAWS for Windows. Questi screen reader elaborano i file SWF in modi diversi, quindi potreste ottenere risultati differenti.
- In un browser senza screen reader, provate a navigare all'interno del sito senza utilizzare il mouse.
- Provate a navigare nel sito con il monitor spento, utilizzando solo lo screen reader.
- Se utilizzate la narrazione audio, provate il sito spegnendo le casse.
- Con vari tipi di utenti rappresentativi del target di visitatori del vostro sito Web.

Nota: non è necessario provare i file con browser diversi perché la tecnologia utilizzata per rendere i file SWF visibili agli screen reader (MSAA) è supportata solo da Internet Explorer in Windows.

Durante l'ascolto del file SWF con uno screen reader, verificate quanto segue:

- L'ordine di lettura è corretto?
- Sono presenti descrizioni per i tasti di scelta rapida del file SWF?
- Sono state incluse descrizioni adeguate e complete per gli elementi dell'interfaccia?
- Sono presenti descrizioni adeguate per la navigazione all'interno del sito?
- Il contenuto del file SWF viene letto in caso di aggiornamento?
- Se si modifica il contesto degli elementi sullo stage (ad esempio un pulsante che cambia da Riproduci a Pausa), la modifica viene comunicata dallo screen reader?

Per la convalida dei file SWF non sono disponibili strumenti ufficiali come per il codice HTML, ma esistono strumenti di terze parti che possono aiutare a convalidare il file. Per ulteriori informazioni su queste estensioni, vedete www.adobe.com/go/flash_extensions_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Pubblicità con Flash

[Uso di dimensioni suggerite](#)
[Creazione di annunci con file SWF](#)
[Tenere traccia degli annunci](#)
[Prova degli annunci](#)

Uso di dimensioni suggerite

[Torna all'inizio](#)

Attenetevi alle direttive dell'IAB (Interactive Advertising Bureau) per impostare le dimensioni degli annunci pubblicitari creati in Flash Professional. Nella tabella riportata di seguito sono elencati i formati e le unità di misura suggeriti dall'IMU (Interactive Marketing Unit):

Tipo di annuncio	Dimensioni (pixel)
Banner verticale (Skyscraper) largo	160 x 600
Banner verticale (Skyscraper)	120 x 600
Mezza pagina	300 x 600
Banner intero	468 x 60
Mezzo banner	234 x 60
Barra piccola	88 x 31
Bottone 1	120 x 90
Bottone 2	120 x 60
Banner verticale	120 x 240
Pulsante quadrato	125 x 125
Leaderboard	728 x 90
Rettangolo medio	300 x 250
Popup quadrato	250 x 250
Rettangolo verticale	240 x 400
Rettangolo grande	336 x 280
Rettangolo	180 x 150

Quando create un file FLA da un modello (selezionando File > Nuovo e facendo clic sulla scheda Modelli), potete scegliere uno di questi formati.

Creazione di annunci con file SWF

[Torna all'inizio](#)

Quando create annunci pubblicitari, osservate le linee guida seguenti:

- Ottimizzate la grafica. Le dimensioni dei file dei banner pubblicitari in formato SWF non devono superare i 15 KB.
- Create un banner GIF in Flash Professional di dimensioni pari o inferiori a 12 KB.
- Limitate a tre ripetizioni gli annunci pubblicitari ciclici. Molti siti Web adottano i suggerimenti sulle dimensioni standard dei file come specifiche generali.
- Utilizzate il comando GET per passare i dati tra un annuncio pubblicitario e un server e non utilizzate il comando POST. Per ulteriori informazioni su GET e POST, vedete la funzione `getURL` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Nota: fornite il controllo all'utente. Se aggiungete audio a un annuncio pubblicitario, includete anche un pulsante per disattivare il volume. Se create un annuncio pubblicitario Flash Professional trasparente che passa su una pagina Web, inserite un pulsante che consenta di chiudere l'annuncio e sia visibile per tutta la sua durata.

Tenere traccia degli annunci

[Torna all'inizio](#)

Molti network pubblicitari leader di settore supportano metodi standard per tenere traccia degli annunci, implementabili in file SWF di Flash Professional. Le linee guida presentate di seguito descrivono la metodologia supportata:

Creare un pulsante o un pulsante di clip filmato Attenetevi alle dimensioni standard suggerite dall'IAB. Per un elenco di dimensioni standard, visitate il sito Web IAB. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un pulsante in Flash Professional, vedete [Creazione di pulsanti](#).

Aggiungere uno script al pulsante Lo script viene eseguito quando l'utente fa clic sul banner. Potete fare ricorso alla funzione `getURL()` per aprire una nuova finestra del browser. I seguenti snippet sono due esempi di codice ActionScript 2.0 che può essere aggiunto al fotogramma 1 della linea temporale:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Anche il codice seguente può essere aggiunto al fotogramma 1 della linea temporale:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

La funzione `getURL()` aggiunge la variabile passata nei tag `object` e `embed`, quindi invia il browser che viene aperto con l'URL specificato. Il server su cui è presente l'annuncio pubblicitario può tenere traccia del numero di volte che gli utenti hanno fatto clic sull'annuncio. Per ulteriori informazioni sull'uso della funzione `getURL()`, vedete la *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Utilizzare codice clickTAG Questo codice consente di tenere traccia dell'annuncio pubblicitario e aiuta il network che ha creato l'annuncio a controllare dove l'annuncio è presente e quando viene visualizzato.

Il processo presentato in questa sezione è il metodo standard per la creazione di una campagna pubblicitaria per un tipico annuncio pubblicitario Flash Professional. Se assegnate la funzione `getURL()` al banner, potete adottare il processo illustrato di seguito per aggiungere al banner funzioni di controllo. Nell'esempio riportato di seguito, per passare i dati viene aggiunta una variabile a una stringa URL. Impostando variabili dinamiche per ogni banner è possibile evitare di creare un banner separato per ogni dominio. Potete utilizzare un solo banner per l'intera campagna. Ogni server su cui è presente l'annuncio sarà in grado di tenere traccia del numero di volte che gli utenti hanno fatto clic sul banner.

Nei tag `object` e `embed` del codice HTML, andrebbe aggiunto codice simile al seguente (in cui `www.helpexamples.com` è il network e `adobe.com` è la società che pubblica l'annuncio):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Immettete il codice seguente nei tag HTML:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Per ulteriori informazioni sulle tecniche di controllo avanzate, visitate il sito Rich Media Advertising Topic Center all'indirizzo www.adobe.com/go/rich_media_ads_it.

Per scaricare il kit Rich Media Tracking, che comprende esempi e documentazione, vedete www.adobe.com/go/richmedia_tracking_it.

Per ulteriori informazioni e per scaricare il Flash Ad Kit, che facilita la creazione di annunci pubblicitari integrati e sofisticati, vedete www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_it.

Prova degli annunci

[Torna all'inizio](#)

Provate il file SWF contenente l'annuncio pubblicitario con i browser più comuni, specialmente quelli più utilizzati dal proprio target di utenti. Alcuni utenti potrebbero non disporre di Flash Player o aver disabilitato JavaScript. Per far fronte a queste situazioni, prevedete la disponibilità di un'immagine GIF predefinita sostitutiva o di altre soluzioni. Per maggiori informazioni su come rilevare Flash Player, vedete Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF (CS5). Garantite all'utente il controllo del file SWF e dell'audio eventualmente contenuto nell'annuncio pubblicitario. Se l'annuncio è un file SWF senza bordi che passa sopra una pagina Web, consentite all'utente di chiudere l'annuncio subito e per tutta la durata della sua visualizzazione.

Per informazioni aggiornate sulla versione di Flash Player più utilizzata nei diversi Paesi, vedete www.adobe.com/go/fp_version_penetration_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Procedure ottimali - Convenzioni per i comportamenti

[Informazioni sulle convenzioni per i comportamenti](#)

[Confronto tra codice della linea temporale e codice di oggetti](#)

[Quando usare i comportamenti](#)

[Uso omogeneo dei comportamenti](#)

[Condivisione dei file che utilizzano comportamenti](#)

Informazioni sulle convenzioni per i comportamenti

[Torna all'inizio](#)

I comportamenti sono codice ActionScript 2.0 precompilato che potete aggiungere a parti di un file FLA. Molti sviluppatori inseriscono codice ActionScript in uno o più fotogrammi sulla linea temporale principale o in file ActionScript esterni. Tuttavia, se utilizzate i comportamenti, il codice viene a volte inserito direttamente sulle istanze dei simboli, ad esempio pulsanti, clip filmato o componenti, anziché sulla linea temporale.

I comportamenti non sono supportati da ActionScript 3.0.

Confronto tra codice della linea temporale e codice di oggetti

[Torna all'inizio](#)

Una pianificazione accurata di un documento in cui sono utilizzati i comportamenti permette di evitare i problemi legati all'uso di codice ActionScript 2.0 decentralizzato. Molti sviluppatori non inseriscono codice ActionScript nelle istanze dei simboli, ma sulla linea temporale (codice della linea temporale) o nelle classi. Dato che con i comportamenti viene aggiunto codice in molti punti diversi di un file FLA, il codice ActionScript non è centralizzato e può risultare difficile individuarlo. In questi casi è difficile comprendere le interazioni tra gli snippet di codice ed è impossibile scrivere codice in modo ordinato. Il codice decentralizzato potrebbe determinare problemi in fase di debug o durante la modifica dei file.

Se utilizzate i comportamenti, provate a servirvi delle funzioni seguenti per facilitare la gestione dei comportamenti e del codice ActionScript decentralizzato:

Script navigator Semplifica la ricerca e la modifica nel pannello Azioni del codice della linea temporale o di quello di singoli oggetti.

Trova e sostituisci Consente di cercare stringhe e sostituirle in un documento FLA.

Blocco degli script Consente di bloccare più script da diversi oggetti e lavorare contemporaneamente con essi nel pannello Azioni. Si consiglia di utilizzare questo metodo con Script navigator.

Esplora filmato Consente di visualizzare e organizzare il contenuto di un file FLA e selezionare gli elementi (compresi gli script) per le modifiche.

Quando usare i comportamenti

[Torna all'inizio](#)

La differenza principale tra un file FLA con comportamenti e un file FLA senza comportamenti è il flusso di lavoro che si dovrà seguire per modificare il progetto. Con i comportamenti sarà necessario selezionare ogni istanza sullo stage oppure selezionare lo stage e aprire il pannello Azioni o Comportamenti per apportare le modifiche. Se scrivete codice ActionScript personalizzato e lo inserite interamente sulla linea temporale principale, è sufficiente apportare le modifiche sulla linea temporale.

Se il file FLA contiene simboli, potete selezionare una delle istanze sullo stage e utilizzare il menu Aggiungi del pannello Comportamenti per aggiungere un comportamento all'istanza. Il comportamento selezionato aggiungerà automaticamente codice che verrà associato all'istanza tramite "codice oggetto", quale ad esempio il gestore on(). Potete inoltre selezionare un fotogramma nella linea temporale e aggiungere comportamenti diversi a un fotogramma utilizzando il pannello Comportamenti.

Decidete come strutturare il file FLA. Valutate in quale modo e in quali punti è opportuno fare ricorso ai comportamenti e al codice ActionScript nel file FLA. Considerate le seguenti domande:

- Quale codice è contenuto nei comportamenti?
- È necessario modificare il codice del comportamento? Quanto? Per modificare il codice di un comportamento anche minimamente, non usate i comportamenti. I comportamenti in genere non possono essere modificati tramite il pannello Comportamenti se le modifiche riguardano il codice ActionScript. Per modificare i comportamenti in modo esteso nel pannello Azioni, in genere è più semplice scrivere tutto il codice ActionScript da zero in un'unica posizione.
- È necessario altro codice ActionScript? Quale? Deve interagire con il codice del comportamento? Il debug e le modifiche risultano più semplici se eseguiti da una posizione centrale. Ad esempio, se il codice di una linea temporale interagisce con i comportamenti collocati sugli oggetti, evitare l'uso dei comportamenti.
- Quanti comportamenti dovete utilizzare e dove desiderate inserirli nel file FLA? Se i comportamenti vengono tutti collocati su una linea temporale, potrebbero funzionare bene nel documento. Oppure, l'effetto sul flusso di lavoro potrebbe essere irrilevante se utilizzate un

numero ridotto di comportamenti. Tuttavia, se usate molti comportamenti su molte istanze di oggetti, potrebbe essere più efficiente scrivere il codice sulla linea temporale o in file ActionScript esterni.

Ricordate che ActionScript 3.0 non supporta i comportamenti.

Uso omogeneo dei comportamenti

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate i comportamenti in modo coerente in tutto il documento se rappresentano l'origine principale o l'unica origine di codice ActionScript. Ricorrete ai comportamenti quando nel file FLA non è presente codice aggiuntivo (o ne è presente una minima quantità) oppure se adottate un metodo uniforme per la gestione dei comportamenti.

Se aggiungete codice ActionScript in un file FLA, inserite il codice nelle stesse posizioni dei comportamenti e documentate in che modo e in quale posizione aggiungete il codice.

Se, ad esempio, inserite codice nelle istanze sullo stage (codice oggetto), sulla linea temporale principale (script di fotogrammi) e anche in file AS esterni, esaminate la struttura del file. La gestione del progetto risulta più complessa se il codice si trova in tutte queste posizioni. Se tuttavia i comportamenti vengono utilizzati in modo logico e il codice viene strutturato per operare in un determinato modo insieme ai comportamenti (inserendo tutto nelle istanze degli oggetti), almeno il flusso di lavoro risulta omogeneo e sarà più facile modificare il documento in futuro.

Condivisione dei file che utilizzano comportamenti

[Torna all'inizio](#)

Se il file FLA verrà condiviso con altri utenti e inserite codice ActionScript su oggetti o all'interno di essi, ad esempio nei clip filmato, potrebbe essere difficile per gli altri utenti individuare la posizione del codice, anche utilizzando Esplora filmato per eseguire la ricerca nel documento.

Documentate l'uso dei comportamenti se lavorate con un documento complesso. A seconda delle dimensioni dell'applicazione, può essere utile creare un diagramma di flusso, un elenco oppure inserire utili commenti di documentazione in una posizione centrale sulla linea temporale principale.

Se create file FLA con codice in molte posizioni diverse del documento e prevedete di condividere il file, inserite un commento nel fotogramma 1 della linea temporale principale per segnalare agli altri utenti dove si trova il codice e come è strutturato. Nell'esempio riportato di seguito è stato inserito un commento (nel fotogramma 1) per indicare agli utenti la posizione del codice ActionScript:

```
/*
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript
*/
```

Nota: questa tecnica è superflua se è il codice è facile da individuare, se il documento non è condiviso oppure se tutto il codice è stato inserito nei fotogrammi della linea temporale principale.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Ottimizzazione dei file FLA per l'output SWF

[Ottimizzare i documenti Flash](#)

[Accelerare la visualizzazione del documento](#)

[Ottimizzazione della grafica e delle animazioni](#)

[Frequenza di fotogrammi dell'animazione e prestazioni](#)

[Filtri e prestazioni dei file SWF](#)

[Caching bitmap e prestazioni dei file SWF](#)

[Operazioni con i componenti in Flash Player](#)

[Ottimizzazione degli stili dei componenti e delle prestazioni](#)

[Uso di librerie condivise in fase di runtime](#)

[Visualizzazione di caratteri speciali](#)

[Provare le prestazioni di scaricamento di un documento](#)

Ottimizzare i documenti Flash

[Torna all'inizio](#)

All'aumento delle dimensioni del documento corrisponde l'aumento della quantità di tempo necessaria per completare lo scaricamento e la riproduzione. Potete eseguire diverse operazioni per preparare il documento per una riproduzione ottimale. Come parte del processo di pubblicazione, Flash Professional esegue automaticamente l'ottimizzazione dei documenti. Prima di esportare un documento, potete ottimizzarlo ricorrendo a diverse tecniche che consentono di ridurre le dimensioni. Un file SWF può essere compresso anche durante la pubblicazione. Quando apportate modifiche al documento, provate a eseguire il documento modificato su diversi computer, sistemi operativi e connessioni Internet.

La seguente esercitazione video (in inglese) illustra vari metodi per ottimizzare i file FLA. Nel video viene mostrato Flash Professional CS3, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- [Optimizing animations and FLA files \(7:24\)](#)

Ottimizzare i documenti

- Usate simboli, animati o di altro tipo, per ogni elemento che appare più di una volta.
- Durante la creazione di sequenze di animazione, utilizzate quando possibile animazioni interpolate, che occupano meno spazio rispetto a una serie di fotogrammi chiave.
- Per le sequenze di animazione, utilizzate clip filmato invece di simboli grafici.
- Limitate l'area di cambiamento in ogni fotogramma chiave; riducete il più possibile l'area in cui ha luogo l'azione.
- Evitate animazioni con elementi bitmap; usate le immagini bitmap solo come sfondo o elementi statici.
- Se possibile, per l'audio utilizzate mp3, il formato audio con dimensioni più ridotte.

Ottimizzare elementi e linee

- Raggruppate gli elementi.
- Utilizzate i livelli per separare gli elementi che cambiano nel corso dell'animazione da quelli che rimangono inalterati.
- Selezionate **Elabora > Curve > Ottimizza** per ridurre al minimo il numero di linee separate usate per descrivere le forme.
- Limitate il numero di tipi di linee speciali, quali quelle tratteggiate, punteggiate, irregolari e così via. Le linee piene richiedono meno memoria. Le linee create con lo strumento **Matita** richiedono meno memoria dei tratti a pennello.

Ottimizzare testo e caratteri

- Limitate il numero dei caratteri e degli stili dei caratteri. Utilizzate i caratteri incorporati con moderazione, in quanto aumentano le dimensioni del file.
- L'opzione **Incorpora caratteri** permette di selezionare solo i caratteri necessari invece di includere l'intero font.

Ottimizzare i colori

- Utilizzate il menu **Colore** nella finestra di ispezione **Proprietà del simbolo** per creare istanze di diversi colori di uno stesso simbolo.
- Utilizzate il pannello **Colore** (**Finestra > Colore**) per far corrispondere la tavolozza dei colori del documento a quella specifica del browser.

- Utilizzate i gradienti con moderazione. Il riempimento di un'area con un gradiente colorato richiede circa 50 byte in più del riempimento con un colore uniforme.
- Utilizzate la trasparenza alfa moderatamente, in quanto può rallentare la riproduzione.

[Torna all'inizio](#)

Accelerare la visualizzazione del documento

Per accelerare la visualizzazione del documento, usate i comandi del menu Visualizza per disattivare le funzioni relative alla qualità del rendering che richiedono una ulteriore elaborazione e rallentano la visualizzazione.

Nessuno di questi comandi incide sulla modalità con cui Flash Professional esporta un documento. Per specificare la qualità di visualizzazione dei documenti Flash Professional in un browser Web, utilizzate i parametri object ed embed. Il comando Pubblica automatizza la procedura.

❖ Selezionate Visualizza > Modalità anteprima, quindi selezionate una delle seguenti opzioni:

Contorno Mostra solo i contorni delle forme della scena e tutte le linee vengono visualizzate come linee sottili. Questa procedura facilita la rimodellazione degli elementi grafici e accelera la visualizzazione di scene complesse.

Rapida Disattiva l'antialiasing e visualizza tutti i colori e gli stili delle linee del disegno.

Antialiasing Attivate l'antialiasing per linee, forme e bitmap, in modo da visualizzare forme e linee sullo schermo con i bordi più smussati. La visualizzazione risulta più lenta rispetto all'opzione Rapido. L'opzione Antialiasing è consigliabile solo se la scheda video supporta migliaia (16 bit) o milioni (24 bit) di colori. In modalità a 16 o a 256 colori, le linee nere vengono smussate, ma quelle a colori risultano migliori in modalità Rapido.

Testo con antialiasing Smussa i bordi del testo. Produce risultati migliori con caratteri di grandi dimensioni e può risultare lento se è presente molto testo. È la modalità di lavoro più comune.

Completa Esegue il rendering completo di tutto il contenuto dello stage. Potrebbe rallentare la visualizzazione.

[Torna all'inizio](#)

Ottimizzazione della grafica e delle animazioni

Prima di creare animazioni e immagini ottimizzate, definite e pianificate il progetto. Stabilite un obiettivo in termini di dimensioni di file e lunghezza dell'animazione ed eseguite prove durante tutto il processo di sviluppo.

Osservate le seguenti indicazioni per ottimizzare la grafica e le animazioni:

- Non utilizzate i gradienti perché richiedono molti colori e calcoli per essere elaborati e pertanto il rendering risulta più difficile per il processore del computer.
- Per lo stesso motivo, riducete al minimo gli effetti alfa, o trasparenza, utilizzati nel file SWF.

L'animazione di oggetti che comprendono la trasparenza richiede molte risorse del processore e dovrebbe pertanto essere ridotta al minimo. L'animazione di grafica trasparente tramite bitmap, in particolare, richiede una quantità elevata di risorse del processore e deve essere ridotta al minimo, se non evitata.

Nota: il formato bitmap suggerito per l'importazione in Flash Professional è PNG, vale a dire il formato di file nativo di Macromedia Fireworks di Adobe. I file PNG contengono informazioni alfa e RGB per ogni pixel. Se importate un file PNG di Fireworks in Flash Professional, potete ancora apportare alcune modifiche agli oggetti grafici nel file FLA.

- Ottimizzare le bitmap senza comprimerle eccessivamente. Una risoluzione di 72 dpi è ottimale per il Web. La compressione di un'immagine bitmap consente di ridurre le dimensioni del file, tuttavia, se eccessiva, potrebbe deteriorare la qualità della grafica. Verificate le impostazioni della qualità JPEG nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione per evitare una compressione eccessiva. Se l'immagine può essere rappresentata come grafica vettoriale, prediligete questo formato. L'utilizzo dei vettori consente infatti di ridurre le dimensioni del file perché le immagini vengono generate in base a calcoli e non tramite uso di molti pixel. Riducete il numero di colori dell'immagine garantendo allo stesso tempo una buona qualità.

Nota: non ridimensionate le bitmap per renderle più grandi rispetto alle dimensioni originali perché la qualità dell'immagine risulterebbe inferiore. Questa operazione richiede inoltre molte risorse del processore.

- Non modificate il livello _alpha su 0 o 1 in un file SWF, ma impostate la proprietà _visible su false. Il calcolo del livello _alpha sullo stage, ad esempio, richiede molte risorse del processore. Se disattivate la visibilità dell'istanza, saranno necessari meno cicli della CPU e una quantità inferiore di memoria e le animazioni dei file SWF risulteranno pertanto più fluide. Anziché scaricare e ricaricare risorse, impostate la proprietà _visible su false per utilizzare meno risorse del processore.
- Riducete il numero di linee e punti utilizzati in un file SWF. Usate la finestra di dialogo Ottimizza curve (Elabora > Forma > Ottimizza) per ridurre il numero di vettori in un disegno. Selezionate l'opzione Usa più passaggi per migliorare l'ottimizzazione. Sebbene l'ottimizzazione della grafica consenta di ridurre le dimensioni del file, una compressione eccessiva potrebbe comprometterne la qualità. L'ottimizzazione delle curve invece consente di ridurre le dimensioni del file e migliorare le prestazioni del file SWF. Per eseguire l'ottimizzazione di curve e punti sono disponibili opzioni di terze parti che assicurano risultati diversi.

Per ottenere risultati ottimali, produce un contenuto animato in modi diversi e provate ogni singola opzione.

Una frequenza di fotogrammi superiore (misurata in fotogrammi al secondo, f/s) garantisce animazioni fluide in un file SWF ma può richiedere molte risorse del processore, in particolare su computer non recenti. Provate le animazioni con frequenze di fotogrammi diverse per determinare la frequenza più bassa possibile.

[Torna all'inizio](#)

Frequenza di fotogrammi dell'animazione e prestazioni

Quando aggiungete animazione a un'applicazione, scegliete attentamente la frequenza di fotogrammi impostata per il file FLA, poiché può influire sulle prestazioni del file SWF e del computer che lo riproduce. L'impostazione di una frequenza fotogrammi troppo alta può causare problemi al processore, soprattutto quando di utilizzano molte risorse o ActionScript per creare animazioni.

Dovete scegliere con attenzione la frequenza di fotogrammi anche perché influisce sulla corretta esecuzione dell'animazione. Ad esempio, un'animazione impostata su 12 fotogrammi al secondo (f/s) nella finestra di ispezione Proprietà esegue 12 fotogrammi ogni secondo. Se la frequenza fotogrammi del documento viene impostata su 24 f/s, l'animazione viene visualizzata in maniera più fluida rispetto alla frequenza di 12 f/s. Tuttavia, l'animazione a 24 f/s viene eseguita in modo più rapido rispetto a 12 f/s, quindi la durata complessiva (in secondi) è più breve. Pertanto, per creare un'animazione di 5 secondi con una frequenza fotogrammi più elevata, dovete aggiungere ulteriori fotogrammi per riempire i 5 secondi (in questo modo, aumenta la dimensione totale del file dell'animazione). In genere, la dimensione del file di un'animazione di 5 secondi a 24 f/s è più grande di quella di un'animazione di 5 secondi a 12 f/s.

Nota: quando utilizzate un gestore di eventi `onEnterFrame` per creare animazioni con script, l'animazione viene eseguita alla frequenza fotogrammi del documento, in modo simile alla creazione di un'interpolazione di movimento su una linea temporale. Un'alternativa al gestore di eventi `onEnterFrame` è `setInterval` (consultate la Guida di riferimento di ActionScript 2.0). Invece di basarsi sulla frequenza fotogrammi, le funzioni vengono chiamate a un intervallo specificato. Come con `onEnterFrame`, più utilizzate `setInterval` per chiamare una funzione, più l'animazione richiede risorse del processore.

Utilizzate la frequenza fotogrammi più bassa possibile in modo da visualizzare l'animazione in modo corretto in fase di runtime. In questo modo, si riduce il carico sul processore dell'utente finale. Frequenze di fotogrammi elevate (da 30 a 40 f/s) mettono a dura prova i processori e non cambiano minimamente l'aspetto dell'animazione in fase di runtime.

Selezionate quanto prima una frequenza di fotogrammi durante il processo di sviluppo. Quando provate il file SWF, verificate la durata e la dimensione del file SWF dell'animazione. La frequenza fotogrammi influisce notevolmente sulla velocità dell'animazione.

[Torna all'inizio](#)

Filtri e prestazioni dei file SWF

Se applicate troppi filtri a un'applicazione, utilizzate una grande quantità di memoria, provocando così problemi alle prestazioni di Flash Player. Poiché un clip filmato con filtri associati dispone di due bitmap entrambe di 32 bit, l'utilizzo di molti filtri potrebbe richiedere una grande quantità di memoria per l'applicazione. Il sistema operativo del computer potrebbe generare un errore di esaurimento della memoria. Errori simili non dovrebbero verificarsi con i computer più recenti, a meno che non utilizzate molti effetti di filtro in un'applicazione (ad esempio se sono presenti migliaia di bitmap sullo stage).

Tuttavia, se incontrate un errore legato all'esaurimento della memoria, si verificano gli eventi seguenti:

- L'array dei filtri viene ignorato.
- Il clip filmato viene disegnato con il normale renderer di vettori.
- I bitmap del clip filmato non vengono memorizzati nella cache.

Quando si verifica un errore legato all'esaurimento della memoria, un clip filmato tenta di utilizzare un array di filtri o una cache delle bitmap. Un altro fattore che influisce sulle prestazioni dell'applicazione è il valore associato al parametro Qualità di ogni filtro applicato. Valori più elevati richiedono una maggiore quantità di CPU e memoria per l'effetto di rendering, mentre se impostate il parametro Qualità su un valore più basso, sono richieste minori risorse del computer. Evitate di utilizzare un numero eccessivo di filtri e, quando possibile, utilizzate un'impostazione di qualità più bassa.

Importante: se un oggetto di 100 x 100 pixel viene ingrandito una volta, viene utilizzata una quantità di memoria quattro volte maggiore, in quanto le dimensioni del contenuto, in questo caso, diventano 200 x 200 pixel. Se ingrandite altre due volte, la forma dell'oggetto passa a 800 x 800, utilizzando 64 volte in più la memoria rispetto all'oggetto originale di 100 x 100 pixel. Quando usate i filtri in un file SWF, disattivate le opzioni relative al menu di riduzione/ingrandimento nel menu di scelta rapida del file SWF.

In caso di parametri non validi, è possibile che si verifichino errori. Alcuni parametri del filtro hanno anche un intervallo valido particolare. Se impostate un valore al di fuori dell'intervallo valido, esso viene cambiato con un valore valido compreso nell'intervallo. Ad esempio, la qualità dovrebbe essere compreso tra 1 e 3 in una comune operazione e può essere impostato soltanto su un valore compreso tra 0 e 15. Tutti i valori superiori a 15 vengono impostati su 15.

Alcune funzioni di costruzione sono soggette a limitazioni per la lunghezza degli array utilizzati come parametri di input. Se realizzate un filtro di convoluzione o un filtro matrice colore con un array non valido (dimensione non corretta), la funzione di costruzione non viene eseguita e il filtro non viene creato in modo corretto. Se l'oggetto filtro viene utilizzato come voce di un array dei filtri di un clip filmato, esso viene ignorato.

 Quando utilizzate un filtro di sfocatura, l'uso di valori per `blurX` e `blurY` che sono proprietà alla potenza di 2 (come 2, 4, 8, 16 e 32) consente un'elaborazione più rapida e migliora le prestazioni del 20-30%.

[Torna all'inizio](#)

Caching bitmap e prestazioni dei file SWF

La memorizzazione delle bitmap nella cache (caching) consente di ottimizzare le prestazioni dei clip filmato non variabili nelle applicazioni. Quando impostate la proprietà `MovieClip.cacheAsBitmap` o `Button.cacheAsBitmap` su `true`, Flash Player memorizza nella cache una rappresentazione bitmap interna del clip filmato o dell'istanza del pulsante. In questo modo, potete migliorare le prestazioni per i clip filmato con contenuto vettoriale complesso. Tutti i dati vettoriali di un clip filmato che ha una bitmap memorizzata nella cache vengono disegnati sulla bitmap anziché sullo stage principale.

Nota: la bitmap viene copiata sullo stage principale sotto forma di pixel non allungati né ruotati, agganciati ai limiti di pixel più vicini. I pixel vengono mappati 1 a 1 con l'oggetto principale. Se i limiti della bitmap cambiano, questa viene ricreata anziché essere allungata.

Per informazioni dettagliate sulla memorizzazione in cache di istanze di pulsanti o clip filmato, consultate i seguenti argomenti:

- Informazioni sulla memorizzazione nella cache e sullo scorrimento dei clip filmato in ActionScript in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#)
- Memorizzazione di un clip filmato nella cache in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#)

Utilizzate la proprietà `cacheAsBitmap` con i clip filmato che includono soprattutto contenuto statico e non vengono modificati in scala o ruotati frequentemente. Con questo tipo di clip filmato, la proprietà `cacheAsBitmap` può consentire miglioramenti delle prestazioni in caso di conversione di un clip filmato (quando viene modificata la posizione di `x` e `y`).

L'attivazione della funzione di memorizzazione nella cache di un clip filmato consente di creare una superficie, il che presenta diversi vantaggi, fra cui quello di consentire il rendering più rapido delle animazioni vettoriali complesse. Vi sono tuttavia situazioni in cui questa funzione non solo non migliora le prestazioni, ma può anzi peggiorarle.

Le prestazioni generali dei dati memorizzati nella cache dipendono dalla complessità dei dati vettoriali delle istanze, dalla quantità di dati modificati e dal fatto che sia stata impostata o meno la proprietà `opaqueBackground`. Se modificate delle aree piccole, la differenza tra l'uso di una superficie e l'uso dei dati vettoriali potrebbe essere trascurabile. Prima di distribuire l'applicazione, provate ad applicare entrambi gli scenari al vostro lavoro.

Quando utilizzare la memorizzazione delle bitmap nella cache

Di seguito sono descritti alcuni scenari tipici in cui l'attivazione della memorizzazione delle bitmap nella cache può comportare notevoli vantaggi grazie all'ottimizzazione della grafica vettoriale.

Immagine di sfondo complessa Un'applicazione contenente un'immagine di sfondo complessa e dettagliata composta da dati vettoriali. Per migliorare le prestazioni, selezionate il contenuto, memorizzatelo in un clip filmato e impostate la proprietà `opaqueBackground` su `true`. Viene eseguito il rendering dello sfondo come bitmap, così che possa essere ridisegnato velocemente; in questo modo l'animazione viene riprodotta più rapidamente.

Campo di testo a scorrimento Un'applicazione che visualizza una grande quantità di testo in un campo di testo a scorrimento. Inserite il campo di testo in un clip filmato impostato come scorrevole con contorni a scorrimento (la proprietà `scrollRect`). In questo modo si attiva lo scorrimento veloce dei pixel per l'istanza specificata. Quando un utente esegue lo scorrimento dell'istanza di clip filmato, i pixel già visualizzati vengono spostati verso l'alto e generano l'area che viene mostrata invece di rigenerare l'intero campo di testo.

Sistema a finestre Un'applicazione con un complesso sistema di finestre che si sovrappongono. Ciascuna finestra può essere aperta o chiusa (per esempio, le finestre dei browser Web). Se contrassegnate ciascuna finestra come superficie (impostate la proprietà `cacheAsBitmap` su `true`), ogni finestra viene isolata e memorizzata nella cache. Gli utenti possono trascinare le finestre in modo che si sovrappongano e che non sia necessario rigenerare il contenuto vettoriale di ciascuna finestra.

Quando evitare di utilizzare la memorizzazione delle bitmap nella cache

L'uso scorretto di questa funzione può incidere in modo negativo sul file SWF. Quando sviluppate un file FLA che usa le superfici, ricordate queste linee guida:

- Non usate in modo eccessivo le superfici (clip filmato con memorizzazione nella cache abilitata). Ogni superficie usa più memoria di un normale clip filmato; pertanto, abilitate le superfici solo quando desiderate migliorare le prestazioni del rendering.
- Una bitmap memorizzata nella cache può utilizzare molta più memoria di una normale istanza di clip filmato. Per esempio, se il clip filmato sullo stage misura 250 pixel per 250 pixel, utilizza 250 KB quando è memorizzato nella cache oppure 1 KB se è un'istanza di clip filmato normale (non memorizzata nella cache).
- Evitate di ingrandire le superfici memorizzate nella cache. Se abusate della funzione di memorizzazione delle bitmap nella cache, consumerete una grande quantità di memoria (vedete il punto precedente), soprattutto se ingrandite il contenuto.
- Usate le superfici per le istanze di clip filmato che sono prevalentemente statiche (prive di animazione). Potete trascinare o spostare l'istanza, ma il contenuto della stessa non dovrebbe animarsi né risultare molto modificato. Per esempio, se ruotate o trasformate un'istanza, questa passa da superficie a dati vettoriali, cosa che rende difficile l'elaborazione e influisce negativamente sul file SWF.
- L'uso combinato di superfici e dati vettoriali aumenta la quantità di elaborazione che Flash Player e, talvolta, il computer, devono eseguire. Raggruppate insieme le superfici; per esempio, quando create applicazioni a finestre.

Operazioni con i componenti in Flash Player

[Torna all'inizio](#)

La struttura dei componenti consente di aggiungervi funzionalità, ma può causare un notevole aumento delle dimensioni dei file di un'applicazione.

I componenti ereditano le proprietà gli uni dagli altri. L'aggiunta di un componente causa un aumento delle dimensioni del documento Flash Professional, ma la successiva aggiunta di altri componenti potrebbe non incrementarle ulteriormente. Le dimensioni del file aumentano parallelamente all'aggiunta di componenti allo stage, tuttavia a un certo punto l'aumento di dimensioni potrebbe cessare o essere estremamente ridotto, perché i componenti condividono le classi e non ne caricano quindi nuove copie.

Se utilizzate più componenti che non condividono la stessa struttura, le dimensioni del file SWF potrebbero aumentare in modo considerevole. Aggiungendo il componente XMLConnector, ad esempio, le dimensioni del file SWF aumentano di 17 KB, mentre ogni componente TextInput aggiunge 24 KB al documento. Se aggiungete il componente ComboBox, le dimensioni del documento aumenteranno di 28 KB, perché questo componente non fa parte di alcuna delle strutture di componenti precedenti. Il componente XMLConnector utilizza l'associazione dei dati e pertanto con le classi vengono aggiunti 6 KB al file SWF. Le dimensioni di un documento in cui vengono inseriti tutti questi componenti aumenteranno di 77 KB. Prima di aggiungere un nuovo componente al documento, analizzate attentamente il file SWF.

I componenti devono essere presenti nella libreria del file SWF principale. Un'applicazione, ad esempio, deve disporre di una copia dei componenti utilizzati nella propria libreria, anche se tali componenti sono richiesti solo da file SWF secondari caricati in fase di runtime. Questo requisito causa un leggero aumento del tempo di scaricamento del file SWF principale ma, se non viene rispettato, i componenti potrebbero non funzionare correttamente. La libreria principale, tuttavia, non viene ereditata o condivisa nei file SWF caricati nel file principale. Ogni file SWF secondario deve essere scaricato nell'applicazione con la propria copia degli stessi componenti.

Per pubblicare un file SWF che sia compatibile con le versioni precedenti del programma, dovete conoscere i componenti utilizzabili. Nella seguente tabella vengono fornite informazioni sulla disponibilità dei componenti nelle diverse versioni di Flash Player:

Componenti	Flash Player 6 (6.0.65.0) e versioni precedenti	Flash Player 6 (6.0.65.0)	Flash Player 7 e 8	Flash Player 9
ActionScript 3.0	Non supportati	Non supportati	Non supportati	Supportati
ActionScript 2.0	Supportati	Supportati	Supportati	Supportati
Componenti UI V2	Non supportati	Supportati	Supportati	Supportati
Componenti Media	Non supportati	Non supportati	Supportati	Supportati
Componenti per dati	Non supportati	Non supportati	Supportati	Supportati

Affinché i componenti UI V2 funzionino correttamente, deselezionate l'opzione Ottimizza per Flash Player 6 r65 in Impostazioni pubblicazione.

Ottimizzazione degli stili dei componenti e delle prestazioni

[Torna all'inizio](#)

Quando utilizzate ActionScript 2.0, la chiamata `setStyle` è una di quelle che richiedono più risorse del processore. L'esecuzione della chiamata `setStyle` è efficiente, ma richiede una quantità elevata di risorse del processore a causa del modo in cui viene implementata. La chiamata `setStyle` non è sempre necessaria in tutte le applicazioni. Se viene utilizzata, valutarne l'impatto sulle prestazioni.

Per migliorare le prestazioni, potete modificare gli stili prima che vengano caricati, calcolati e applicati agli oggetti del file SWF. Se gli stili vengono modificati prima di essere caricati e calcolati, non occorre chiamare `setStyle`.

Per migliorare le prestazioni quando si usano gli stili, impostate le proprietà di ogni oggetto al momento di crearne l'istanza. Quando le istanze vengono associate in modo dinamico allo stage, impostate le proprietà in `initObj` nella chiamata eseguita su `createClassObject()`, come illustrato nel codice ActionScript riportato di seguito:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

Per le istanze inserite direttamente sullo stage, potete utilizzare `onClipEvent()` per ogni istanza oppure sottoclassi (operazione consigliata). Per informazioni sulle sottoclassi, vedete Informazioni sulla creazione di una sottoclasse in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Se desiderate modificare lo stile dei componenti, per migliorare l'efficienza dell'applicazione utilizzate il componente Loader. Per implementare stili differenti in componenti diversi, inserite ogni componente in un file SWF distinto. Se modificate gli stili nel componente Loader e ricaricate il file SWF, i componenti nel file SWF vengono ricreati. Alla ricreazione del componente la cache degli stili viene svuotata e lo stile del componente viene reimpostato, quindi viene fatto nuovamente riferimento ad esso.

Nota: per applicare un solo stile a tutte le istanze di un componente nel file SWF, modificate lo stile a livello globale tramite `_global.styles.ComponentName`.

Uso di librerie condivise in fase di runtime

[Torna all'inizio](#)

In alcuni casi, per ridurre il tempo di scaricamento potete utilizzare librerie condivise in fase di runtime. Queste librerie sono in genere necessarie per applicazioni di grandi dimensioni o nel caso in cui diverse applicazioni presenti in uno stesso sito utilizzino gli stessi componenti o simboli. Se le risorse comuni dei file SWF sono esterne, le classi non vengono scaricate più volte. Il tempo di scaricamento del primo file SWF che utilizza una libreria condivisa è maggiore perché vengono scaricati sia il file SWF che la libreria. La libreria viene però memorizzata nella cache del computer

dell'utente e quindi utilizzata da tutti i successivi file SWF. Questo processo può migliorare sensibilmente il tempo di scaricamento nel caso di alcune applicazioni di grandi dimensioni.

[Torna all'inizio](#)

Visualizzazione di caratteri speciali

La tabella codici utilizzata dal sistema operativo di un computer dipende dal Paese, ad esempio un computer in Giappone utilizzerà una tabella codici diversa rispetto a un computer in Italia. Flash Player 5 e le versioni precedenti si basano sulla tabella codici per la visualizzazione del testo. Flash Player 6 e le versioni successive utilizzano invece Unicode, un metodo più affidabile e standard per visualizzare il testo. Si tratta infatti di un set di caratteri universale che contiene caratteri di tutte le lingue. Le applicazioni più recenti utilizzano Unicode.

Potete utilizzare le sequenze di escape Unicode per visualizzare i caratteri speciali in Flash Player 6 e versioni successive, ma non tutti i caratteri vengono visualizzati correttamente se non caricate testo con codifica UTF-8 o UTF-16 (Unicode) oppure se non utilizzate una sequenza di escape Unicode per visualizzare il carattere speciale. Per un set di tabelle di codici Unicode, fate riferimento al sito Web di Unicode all'indirizzo www.unicode.org. Per un elenco di sequenze di escape comuni, vedete la tabella che segue nella presente sezione.

Un'applicazione non Unicode utilizza la tabella codici del sistema operativo per eseguire il rendering dei caratteri in una pagina. In questo caso, i caratteri visualizzati sono specificati dalla tabella codici e quindi saranno corretti solo se la tabella codici del sistema operativo dell'utente corrisponde a quella dell'applicazione. La tabella codici utilizzata per creare il file SWF deve quindi corrispondere a quella presente sul computer dell'utente finale. L'uso di tabelle codici non è consigliato per applicazioni che potrebbero essere utilizzate da utenti di altri Paesi. In questo caso prediligete Unicode.

Se nel codice viene utilizzato `System.useCodepage`, il file SWF utilizzerà la tabella codici del sistema anziché Unicode.

Utilizzate questo processo solo quando caricate testo con codifica diversa da Unicode da una posizione esterna e quando il testo è codificato con la stessa tabella codici presente sul computer dell'utente. Se si verificano entrambe le condizioni, il testo viene visualizzato correttamente. Se nessuna delle due condizioni è presente, utilizzate Unicode e una sequenza di escape Unicode per formattare il testo, aggiungendo il codice `ActionScript 2.0` riportato di seguito al fotogramma 1 della linea temporale:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);  
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

Questo codice `ActionScript` crea un campo di testo e vi inserisce un testo che comprende il simbolo di copyright (©).

Potete impostare un file SWF affinché utilizzi la tabella codici del sistema operativo tramite la proprietà `useCodepage`. Quando Flash Professional esporta un file SWF, per impostazione predefinita viene esportato testo Unicode e `System.useCodepage` viene impostata su `false`. Potrebbero verificarsi problemi di visualizzazione di testo speciale o di testo su sistemi di Paesi diversi. In questo caso l'uso della tabella codici potrebbe sembrare la soluzione corretta. L'uso di `System.useCodePage` dovrà invece sempre essere limitato a situazioni di effettiva necessità.

Per utilizzare la tabella codici del sistema, inserite la seguente riga di codice `ActionScript 2.0` nel fotogramma 1 della linea temporale:

```
System.useCodepage = true;
```

Importante: un carattere speciale può apparire solo se è presente nel font utilizzato sul computer dell'utente. In caso di dubbio, incorporare il carattere o il font nel file SWF.

La tabella riportata di seguito contiene alcune sequenze di escape Unicode comuni.

Descrizione carattere	Sequenza di escape Unicode
trattino (—)	\u2014
simbolo di marchio registrato (®)	\u00AE
simbolo di copyright (©)	\u00A9
simbolo di marchio (™)	\u2122
simbolo dell'euro (€)	\u20AC
barra rovesciata (\)	\u005C
barra (/)	\u002F
parentesi graffa aperta ({)	\u007B
parentesi graffa chiusa (})	\u007D
maggiore di (<)	\u003C
minore di (>)	\u003E

Provare le prestazioni di scaricamento di un documento

Flash Player tenta di riprodurre i fotogrammi alla velocità impostata che, tuttavia, può variare a seconda delle prestazioni del computer. Se, mentre scaricate un documento, arrivate a un fotogramma per il quale non sono ancora stati scaricati i dati, il documento si interrompe temporaneamente fino all'arrivo dei dati richiesti.

Il Profilo ampiezza banda consente di vedere una rappresentazione grafica delle prestazioni di scaricamento e indica quanti dati vengono inviati per ciascun fotogramma in base alla velocità di trasmissione impostata.

Nella simulazione della velocità di scaricamento, Flash Professional si basa sulle prestazioni standard di Internet e non sulla velocità effettiva del modem. Ad esempio, per simulare la velocità di un modem da 28,8 Kbps, Flash Professional imposta la velocità effettiva su 2,3 Kbps, adeguandosi alle prestazioni standard di Internet. Anche il profilo viene adattato per compensare il supporto di compressione aggiunto per i file SWF, che riduce le dimensioni dei file e migliora le prestazioni dello streaming.

Quando si esegue lo streaming dei file SWF esterni e dei file GIF e XML e le variabili passano al lettore tramite una chiamata `loadMovie` e `getUrl`, la velocità di trasferimento dei dati corrisponde alla velocità di streaming impostata. La velocità di streaming del file SWF principale si riduce in base alla riduzione della larghezza di banda prodotta dalle ulteriori richieste di dati. Provate il documento a tutte le velocità e su qualsiasi computer intendete supportare, in modo da evitare che il documento possa sovraccaricare computer e connessioni meno veloci.

Potete inoltre generare un rapporto per individuare i fotogrammi che rallentano la riproduzione e alleggerirli eliminando una parte del contenuto.

Per modificare le impostazioni del file SWF creato in Prova filmato e Prova scena, scegliete **File > Impostazioni pubblicazione**.

Provare le prestazioni di scaricamento

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate **Controllo > Prova scena** oppure **Controllo > Prova filmato > Prova**.

Se provate una scena o un documento, Flash Professional pubblica la selezione corrente come file SWF utilizzando le impostazioni nella finestra di dialogo **Impostazioni pubblicazione**. Il file SWF viene aperto in una nuova finestra e la riproduzione inizia immediatamente.

- Selezionate **File > Apri**, quindi selezionate un file SWF.

2. Selezionate **Visualizza > Impostazioni di scaricamento**, quindi selezionate una velocità di scaricamento per determinare la velocità di streaming simulata da Flash Professional. Per immettere un'impostazione personalizzata, selezionate **Personalizza**.
3. Quando visualizzate il file SWF, selezionate **Visualizza > Profilo ampiezza banda** per visualizzare il grafico delle prestazioni di scaricamento.

La parte sinistra del profilo visualizza informazioni sul documento, sulle sue impostazioni, sul suo stato e sui flussi, se presenti.

La sezione destra del profilo mostra l'intestazione e il grafico della linea temporale. Nel grafico, ogni barra rappresenta un singolo fotogramma del documento. Le dimensioni della barra corrispondono a quelle del fotogramma in byte. La linea rossa sotto l'intestazione della linea temporale indica se lo streaming di un determinato fotogramma viene eseguito in tempo reale alla velocità di trasmissione corrente impostata nel menu **Controllo**. Se una barra oltrepassa la linea rossa, il documento deve attendere il caricamento del fotogramma.

4. Selezionate **Visualizza > Simula scaricamento** per attivare o disattivare lo streaming.

Disattivandolo, si avvia la riproduzione del documento senza simulare la connessione Web.

5. Fate clic su una barra del grafico per visualizzare le impostazioni del fotogramma corrispondente nella finestra a sinistra e interrompere il documento.

6. Se necessario, regolate la visualizzazione del grafico mediante una delle seguenti operazioni:

- Selezionate **Visualizza > Grafico in streaming** per visualizzare i fotogrammi di pausa.

Questa visualizzazione predefinita mostra blocchi in grigio chiaro e scuro alternati che rappresentano ciascun fotogramma. Il lato di ciascun blocco indica le relative dimensioni in byte. In genere il primo fotogramma memorizza il contenuto di un simbolo e per questo motivo è spesso di dimensioni maggiori rispetto ad altri fotogrammi.

- Scegliete **Visualizza > Grafico fotogramma** per fotogramma per visualizzare le dimensioni di ogni fotogramma.

Questa visualizzazione mostra i fotogrammi che causano ritardi di streaming. Quando il blocco di un fotogramma oltrepassa la linea rossa nel grafico, Flash Player interrompe la riproduzione fino a quando non viene scaricato l'intero fotogramma.

7. Chiudete la finestra di prova per tornare all'ambiente di creazione.

Dopo che avete impostato un ambiente di prova mediante il profilo dell'ampiezza di banda, potete aprire qualsiasi file SWF direttamente nell'ambiente di test. Il file viene aperto in una finestra di Flash Player con il profilo dell'ampiezza di banda e le altre opzioni di visualizzazione selezionate.

Generare un rapporto finale

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic sulla scheda Flash Professional.
2. Selezionate Genera rapporto dimensioni.
3. Fate clic su Pubblica.

Flash Professional genera un file di testo con estensione .txt. (Se il file del documento è myMovie.fla, il file di testo si chiama myMovie Report.txt.) Il rapporto indica le dimensioni di ciascun fotogramma, la forma, il testo, l'audio, il video e lo script ActionScript per fotogramma.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Panoramica sulla pubblicazione](#)

[Debug di ActionScript 3.0](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Organizzazione del codice ActionScript in un'applicazione

[Mantenere insieme le azioni](#)
[Associazione di codice agli oggetti](#)

Mantenere insieme le azioni

[Torna all'inizio](#)

Se possibile, inserite il codice ActionScript® in una sola posizione. Se il codice viene organizzato in un'unica posizione, i progetti possono essere modificati con maggior efficienza, in quanto non è necessario cercare gli oggetti in posizioni diverse per eseguire il debug o la modifica del codice ActionScript. Se utilizzate codice ActionScript in un file FLA, inseritelo nel primo o secondo fotogramma della linea temporale, in un livello denominato azioni, al primo livello della linea temporale. In alternativa, potete inserire tutto il codice in file ActionScript. Con alcune applicazioni Flash Professional il codice non si trova sempre in una sola posizione, (in particolare, applicazioni basate su ActionScript 2.0 che utilizzano schermate o comportamenti).

Solitamente, tuttavia, è possibile inserire tutto il codice nella stessa posizione (in un fotogramma, o in file ActionScript), con i seguenti vantaggi:

- Il codice può essere individuato in modo semplice anche in file di origine potenzialmente complessi.
- Il debug del codice risulta semplificato.

Associazione di codice agli oggetti

[Torna all'inizio](#)

Non associate codice ActionScript agli oggetti in un file FLA, né in file SWF semplici. (Solo ActionScript 1.0 e 2.0. possono essere associati agli oggetti; non è possibile associarvi ActionScript 3.0.) Per associare codice a un oggetto dovete selezionare un clip filmato, un componente o un'istanza di pulsante, aprire il pannello Azioni e aggiungere il codice ActionScript tramite le funzioni di gestione on() o onClipEvent().

Si sconsiglia vivamente di associare il codice ActionScript agli oggetti per i seguenti motivi:

- È difficile da individuare e rende difficoltosa la modifica dei file FLA.
- Il debug del codice è complicato.
- È più pratico aggiornare codice ActionScript scritto sulla linea temporale o in classi.
- Favorisce uno stile di codifica non conforme alle procedure ottimali.
- Le differenze tra due diversi stili di codifica possono confondere gli utenti che imparano a utilizzare ActionScript; studenti e lettori sono obbligati ad apprendere stili diversi per la scrittura del codice, sintassi aggiuntiva e uno stile limitato e poco professionale.

Evitate di associare ActionScript 2.0 a un pulsante chiamato myButton_btn, che ha un aspetto simile al seguente:

```
on (release) {  
    //do something  
}
```

Il codice ActionScript 2.0 scritto per lo stesso scopo sulla linea temporale è invece consigliato e si presenta come nel seguente esempio:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    //do something  
};
```

Nota: se utilizzate i comportamenti, le procedure sono diverse e a volte è necessario associare codici agli oggetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Linee guida per la creazione di applicazioni SWF

[Informazioni sulle linee guida per le applicazioni SWF](#)

[Raccolta e formattazione di dati](#)

[Invio ed elaborazione di dati](#)

[Aggiunta del caricamento dati e della convalida](#)

[Gestione degli errori e debug](#)

[Organizzazione dei file e inserimento del codice](#)

[Uso del modello di progettazione MVC](#)

[Creazione di applicazioni sicure](#)

Informazioni sulle linee guida per le applicazioni SWF

[Torna all'inizio](#)

Il metodo migliore per creare applicazioni Flash Professional dipende dall'applicazione specifica e dalla tecnologia adottata per realizzarla.

Un'applicazione in linea consente all'utente di interagire con un sito Web e di apportare modifiche. L'applicazione potrebbe, ad esempio, raccogliere informazioni dall'utente, quali il nome utente e la password per una registrazione, aggiungere informazioni al sito, ad esempio in un forum, oppure l'utente potrebbe interagire in tempo reale con altri visitatori, ad esempio in una chat room o in una white board interattiva. I risultati provenienti dal server vengono spesso visualizzati nel file SWF, in base al tipo di interazione. Gli esempi forniti riguardano applicazioni che coinvolgono l'utente e diversi tipi di interazione con il server. Un sito Web che non utilizza le informazioni o i dati forniti dai visitatori non è un'applicazione (ad esempio, un sito informativo statico o un disegno animato). Le applicazioni Flash Professional prevedono un processo interattivo tra l'utente, un'applicazione Web e un server. Il processo di base è il seguente:

1. L'utente immette informazioni in un file SWF.
2. Le informazioni vengono convertite in dati.
3. I dati vengono formattati e inviati a un server Web.
4. I dati vengono raccolti dal server Web e inviati a un server applicazioni, ad esempio ColdFusion, PHP o ASP.
5. I dati vengono elaborati e inviati nuovamente al server Web.
6. Il server Web invia i risultati al file SWF.
7. Il file SWF riceve i dati formattati.
8. Il codice ActionScript elabora i dati affinché possano essere utilizzati dall'applicazione.

Quando create un'applicazione dovete selezionare un protocollo per il trasferimento dei dati. Attraverso tale protocollo l'applicazione viene avvisata dell'invio o della ricezione di dati, del relativo formato e di come deve essere gestita una risposta del server. Dopo la ricezione dei dati nel file SWF, i dati devono essere gestiti e formattati. Se utilizzate un protocollo, non sarà necessario verificare il formato dei dati. Se trasferite dati utilizzando coppie nome-valore, potete verificarne la formattazione, ovvero controllare che i dati siano formattati in modo corretto per evitare di ricevere dati in formato XML e assicurare che il file SWF riceva e possa elaborare i dati nel formato previsto.

Raccolta e formattazione di dati

[Torna all'inizio](#)

Le applicazioni dipendono dall'interazione dell'utente con il file SWF e spesso dall'immissione di dati da parte dell'utente nei form. Con Flash Professional potete immettere e formattare i dati nelle applicazioni Flash Professional in diversi modi. Questa flessibilità è disponibile grazie alla possibilità di aggiungere animazione e controllo creativo dell'interfaccia e alla verifica e convalida degli errori eseguibili con ActionScript.

L'uso di Flash Professional per la creazione dei form di raccolta dati assicura diversi vantaggi:

- Maggiore controllo sulla progettazione.
- Poca o nessuna necessità di eseguire l'aggiornamento della pagina.
- Possibilità di riutilizzare le risorse comuni.



Per archiviare le informazioni raccolte dall'utente, salvatele in un oggetto condiviso sul suo computer. Gli oggetti condivisi consentono di memorizzare dati sul computer di un utente, analogamente a quanto avviene con i cookie. Per ulteriori informazioni sugli oggetti condivisi, vedete la classe `sharedObject` nella Guida di riferimento di ActionScript 2.0 o nella Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti ActionScript 3.0.

Invio ed elaborazione di dati

[Torna all'inizio](#)

L'elaborazione delle informazioni deve in genere avvenire prima dell'invio al server, per consentire una formattazione comprensibile per il server. Quando il server riceve i dati, la gestione può avvenire in diversi modi e i dati possono essere inviati nuovamente al file SWF in un formato accettabile, ad esempio coppie nome-valore o oggetti complessi.

Nota: sul server di applicazioni il tipo MIME dell'output deve essere impostato su `application/x-www-urlform-encoded`. Se tale tipo MIME non è presente, il risultato sarà in genere inutilizzabile da Flash Professional.

La tabella seguente mostra diverse opzioni per l'invio di dati a un server e la ricezione di dati mediante Flash Professional:

Metodo di invio	Descrizione
LoadVars.send e LoadVars.sendAndLoad	Invia coppie nome-valore a uno script sul lato server per l'elaborazione. LoadVars.send invia variabili a uno script remoto e ignora le risposte. LoadVar.sendAndLoad invia coppie nome/valore a un server e carica o analizza la risposta in un oggetto LoadVars target.
XML.send e XML.sendAndLoad	Analoghi a LoadVars, ad eccezione del fatto che XML.send e XML.sendAndLoad inviano pacchetti XML e non coppie nome/valore.
getURL	Tramite la funzione getURL() o il metodo MovieClip.getURL potete inviare variabili da Flash Professional a una finestra a comparsa o a un fotogramma.
Flash Remoting	Consente di scambiare facilmente informazioni complesse tra Flash Professional e ColdFusion, ASP.NET, Java e altri linguaggi. Consente inoltre di utilizzare i servizi Web.
Servizi Web	Adobe® Flash® Professional comprende il componente WebServiceConnector che consente la connessione a servizi Web remoti, l'invio e la ricezione di dati e l'associazione dei risultati ai componenti. In questo modo gli sviluppatori Flash Professional possono creare rapidamente applicazioni Internet complete e complesse senza scrivere neanche una riga di codice ActionScript. Potete usufruire dei servizi Web remoti anche tramite WebServiceClasses, ma in questo caso è necessario scrivere codice ActionScript complesso.

Aggiunta del caricamento dati e della convalida

[Torna all'inizio](#)

Convalidate le informazioni recuperate prima di inviare dati a un server al fine di ridurre il carico sul server remoto, in quanto il server non è in grado di gestire troppe richieste se gli utenti non compilano i campi obbligatori. Non basatevi mai esclusivamente sulla convalida sul lato client in nessuna applicazione. Anche la convalida sul lato server deve sempre avvenire.

Anche se create una registrazione semplice o un form semplice per il login, verificate che l'utente abbia immesso il nome e la password ed eseguite la convalida prima di inviare la richiesta allo script remoto sul lato server e attendete il risultato. Non basatevi esclusivamente nemmeno sulla convalida sul lato server. Se un utente immette solo il nome utente, lo script sul lato server deve ricevere la richiesta, convalidare i dati inviati e restituire un messaggio di errore all'applicazione Flash Professional indicando che è necessario immettere sia nome utente che password. Analogamente, se la convalida viene eseguita solo sul lato client (all'interno del file SWF), un utente potrebbe accedere al file SWF in modo fraudolento, evitare la convalida e inviare dati errati al server.

La convalida sul lato client può essere molto semplice, ad esempio potete verificare che il campo di un form sia lungo almeno un carattere o che l'utente abbia immesso un valore numerico e non una stringa. Per convalidare un indirizzo e-mail, verificate che il campo di testo in Flash Professional non sia vuoto e contenga almeno il simbolo della chiocciola (@) e il punto (.). Per la convalida sul lato server, aggiungete operazioni più complesse e verificate che l'indirizzo e-mail appartenga a un dominio valido.

Scrivete codice ActionScript per gestire i dati che vengono caricati nel file SWF dal server. Al termine del caricamento dei dati in un file SWF, sarà possibile accedere ai dati da quella posizione. Utilizzate codice ActionScript per verificare che i dati vengano caricati completamente. Potete utilizzare funzioni di callback o listener per segnalare che i dati sono stati caricati nel documento.

I dati caricati possono essere formattati in modi diversi:

- Se vengono caricati dati XML, utilizzate i metodi e le proprietà della classe XML per analizzare i dati e utilizzarli. Se utilizzate coppie nome-valore, queste vengono trasformate in variabili e sono gestibili in tale formato.
- I dati potrebbero provenire da un servizio Web o da Flash Remoting.

In entrambi i casi, le strutture potrebbero essere complesse e contenere, ad esempio, array, oggetti o recordset da analizzare e associare in modo appropriato.

Gestione degli errori e debug

L'applicazione deve essere sufficientemente affidabile per prevedere determinati errori e gestirli in modo appropriato.

Uno dei metodi migliori per eseguire la gestione degli errori in ActionScript 2.0 è rappresentato dall'uso dei blocchi try-catch-finally che consentono di generare e rilevare errori personalizzati. Creando classi di errori personalizzate, potete riutilizzare il codice per la gestione degli errori in tutta l'applicazione senza doverlo riscrivere. Per ulteriori informazioni sulla generazione di errori personalizzati, vedete la classe `Error` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*. Per ulteriori informazioni sui blocchi try-catch-finally, vedete `try.catch..finally` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

In ActionScript 3.0, utilizzate la classe `flash.errors` per individuare gli errori.

Per ulteriori informazioni sulla gestione degli eventi, vedete "Gestione degli errori sincroni delle applicazioni" in *Programmazione in ActionScript 3.0*.

Organizzazione dei file e inserimento del codice

Considerate le seguenti linee guida prima di iniziare a organizzare i file e a inserire il codice:

- Il file SWF viene suddiviso in più file SWF e, in tal caso, come avviene l'interazione tra i file?
- Quali risorse potete condividere tra i file SWF?
- Quali file caricate in modo dinamico?
- In che modo e dove inserite il codice ActionScript?

Durante lo sviluppo di un'applicazione, inserite il codice lato server e i file in una struttura di directory logica, analoga a quella di un pacchetto ActionScript, per garantire un'organizzazione corretta e ridurre il rischio di sovrascrittura del codice.

Nel caso di applicazioni di grandi dimensioni, incorporate la comunicazione e i servizi client-server in classi per ottenere i vantaggi seguenti:

- Riutilizzabilità del codice in più file SWF.
- Possibilità di modificare il codice in una posizione centrale e di aggiornare tutti i file SWF semplicemente ripubblicandoli.
- Possibilità di creare una sola API che gestisca diversi elementi dell'interfaccia utente o altre risorse che eseguono funzioni simili.

Uso del modello di progettazione MVC

Il modello di progettazione MVC viene utilizzato per separare l'elaborazione dei dati, dell'output e delle informazioni nell'applicazione.

L'applicazione viene suddivisa in tre elementi: modello, vista e controller e ogni elemento gestisce una parte diversa del processo.

Il modello Incorpora i dati e le regole dell'applicazione. L'elaborazione dell'applicazione avviene per lo più in questa parte. Il modello contiene anche eventuali componenti (ad esempio CFC, EJB e servizi Web) e il database. I dati restituiti non vengono formattati per l'interfaccia, o front-end, dell'applicazione in questa parte del processo, quindi possono essere utilizzati per interfacce (o viste) diverse.

La vista Gestisce il front-end dell'applicazione, ovvero l'interfaccia con cui l'utente interagisce, ed esegue il rendering dei contenuti del modello. L'interfaccia specifica in che modo vengono rappresentati i dati del modello e restituisce la vista che verrà utilizzata dall'utente per accedere ai dati dell'applicazione o gestirli. Se il modello cambia, la vista viene aggiornata per riflettere le modifiche tramite push o pull, ovvero invio o richiesta, dei dati. Se create un'applicazione Web ibrida (ad esempio un'applicazione che include l'interazione tra Flash Professional e altre applicazioni presenti nella pagina), considerate le diverse interfacce come parte della vista nel modello di progettazione. Il modello di progettazione MVC supporta la gestione di un'ampia varietà di viste.

Il controller Gestisce i requisiti del modello e della vista per l'elaborazione e la visualizzazione dei dati e in genere contiene molto codice. Chiama qualsiasi parte del modello, in base alle richieste effettuate dall'utente dall'interfaccia (o vista), e contiene codice specifico per l'applicazione e pertanto non riutilizzabile. Gli altri componenti del modello di progettazione sono invece riutilizzabili. Il controller non elabora né restituisce dati, ma accetta la richiesta dell'utente e definisce la parte del modello o della vista che deve essere chiamata dai componenti, determinando dove inviare i dati e quale formato applicare ai dati restituiti. Assicura inoltre che le viste possano accedere alle parti dei dati del modello che devono visualizzare. In genere trasmette le modifiche che riguardano il modello e la vista e risponde ad esse.

Ogni parte del modello è creata come componente autonomo nel processo globale. Se una parte del modello viene modificata, ad esempio se si rielabora l'interfaccia, le altre parti del processo in genere non necessitano di modifiche e quindi il processo globale risulta semplificato. Se il modello di progettazione è stato creato correttamente, sarà possibile modificare la vista senza dover rielaborare il modello o il controller. Se l'applicazione non è basata su MVC, apportare modifiche in più punti può risultare controproducente perché il numero di modifiche potrebbe risultare molto più elevato rispetto a quello necessario con un modello di progettazione specifico.

Il modello MVC è importante perché permette di separare i dati e la logica dall'interfaccia utente. Separando queste parti del processo, si hanno a disposizione più interfacce grafiche diverse che utilizzano lo stesso modello e dati non formattati. Ciò significa che potete utilizzare l'applicazione con diverse interfacce Flash Professional, ad esempio con un'interfaccia per il Web, una per Pocket PC, una versione per i telefoni cellulari e persino una versione HTML che non utilizza affatto Flash Professional. Separare i dati dal resto dell'applicazione può essere sinonimo di significativa riduzione del tempo necessario per lo sviluppo, la prova e l'aggiornamento di più interfacce client. Analogamente, l'aggiunta di nuovi front-end per la stessa applicazione risulterà più semplice se utilizzate un modello esistente.

L'uso di MVC è consigliato solo se create un'applicazione complessa o di grandi dimensioni, ad esempio un sito Web per l'e-commerce o un'applicazione di e-learning. L'uso di questa architettura richiede infatti una buona pianificazione e un'ottima comprensione del funzionamento di Flash Professional e del modello di progettazione. È bene considerare attentamente l'interazione tra i diversi elementi, effettuando le necessarie procedure di prova e debug. Con MVC le attività di prova e debug sono più frequenti e complesse rispetto a quelle necessarie per le normali applicazioni Flash Professional. Tuttavia, se create applicazioni più sofisticate, l'uso di MVC per organizzare il lavoro potrebbe risultare vantaggioso.

Creazione di applicazioni sicure

[Torna all'inizio](#)

Indipendentemente dal tipo di sito che dovete creare, ad esempio un portale di piccole dimensioni a cui gli utenti possono accedere per leggere articoli oppure un sito di e-commerce di grandi dimensioni, esiste il rischio che utenti disonesti tentino di accedere all'applicazione in modo fraudolento. Per questo motivo, valutate la possibilità di proteggere l'applicazione adottando le seguenti misure.

- Inviare tramite il protocollo HTTPS i dati che necessitano di protezione. Crittografate i valori in Flash Professional prima di inviarli a un server remoto per l'elaborazione.

Importante: *non inserite mai in un file SWF informazioni o codice che non desiderate mostrare agli utenti. È estremamente semplice decompilare i file SWF e visualizzarne i dati con software di terze parti.*

- Aggiungete criteri inter-dominio ("cross-domain"), che impediscono l'accesso alle risorse da domini non autorizzati.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Strutturazione dei file FLA

Organizzazione delle linee temporali e della libreria

Uso delle scene

Salvataggio dei file e controllo delle versioni

[Torna all'inizio](#)

Organizzazione delle linee temporali e della libreria

I fotogrammi e i livelli di una linea temporale indicano dove sono posizionate le risorse e determinano il funzionamento del documento. Il modo in cui una linea temporale e la libreria vengono impostate e utilizzate incide sull'intero file FLA e sulla sua usabilità globale. Le linee guida presentate di seguito aiutano a creare contenuto in modo efficiente, affinché la struttura dei documenti FLA possa essere compresa da tutti gli autori che lavorano al progetto:

- Assegnate a ogni livello un nome intuitivo e inserite le risorse correlate nella stessa posizione. Evitate l'uso dei nomi di livelli predefiniti, ad esempio Livello 1 o Livello 2.

Descrivete in modo chiaro lo scopo o il contenuto di ogni livello o cartella quando vi si assegna un nome.

Se possibile, inserite al primo livello della linea temporale tutti i livelli che includono codice ActionScript e un livello per le etichette dei fotogrammi. Ad esempio, chiamate "azioni" il livello che contiene il codice ActionScript.

- Utilizzate le cartelle di livelli per raggruppare e organizzare livelli correlati, allo scopo di facilitare l'individuazione dei livelli che contengono codice ed etichette.
- Bloccate i livelli non utilizzati o che non desiderate modificare. Bloccate subito il livello del codice ActionScript affinché le istanze dei simboli o le risorse multimediali non possano essere inserite in tale livello.
- Non inserite mai istanze o risorse su un livello che contiene codice ActionScript. Poiché questa operazione potrebbe creare conflitti tra le risorse sullo stage e il codice ActionScript che fa riferimento ad esse, riunite tutto il codice in un livello Azioni distinto e bloccate il livello dopo averlo creato.
- Utilizzate le etichette dei fotogrammi di un file FLA anziché i numeri di fotogrammi del codice ActionScript per fare riferimento ai fotogrammi del codice. Se modificate i fotogrammi della linea temporale in un momento successivo e utilizzate le etichette dei fotogrammi (che possono essere spostate nella linea temporale), non è necessario modificare i riferimenti nel codice.
- Utilizzate le cartelle della libreria.

Utilizzate le cartelle della libreria per organizzare elementi simili in un file FLA, ad esempio simboli e risorse multimediali. Se denominate le cartelle della libreria in modo coerente ogni volta che create un file, è più semplice ricordare dove si trovano le risorse. Per le cartelle vengono spesso utilizzati i nomi Pulsanti, ClipFilmato, Grafica, Risorse, Componenti e, a volte, Classi.

[Torna all'inizio](#)

Uso delle scene

L'uso delle scene è analogo all'uso di vari file SWF per creare una presentazione di grandi dimensioni. Ogni scena ha una propria linea temporale. Quando l'indicatore di riproduzione raggiunge l'ultimo fotogramma di una scena, passa a quella successiva. Alla pubblicazione di un file SWF, la linea temporale di ogni scena viene combinata a formare una sola linea temporale del file SWF. Dopo la compilazione del file SWF, il comportamento sarà analogo a quello di un file FLA con una sola scena, pertanto si consiglia di non utilizzare le scene per i seguenti motivi:

- Le scene possono rendere difficile la modifica dei documenti, in particolare in presenza di più autori. Per individuare codice e risorse del documento FLA potrebbe essere necessario eseguire la ricerca in diverse scene all'interno del file. Come alternativa, caricate un contenuto o utilizzate i clip filmato.
- Le scene producono spesso file SWF di grandi dimensioni.
- Le scene obbligano gli utenti a scaricare in modo progressivo l'intero file SWF, anziché caricare le risorse che desiderano effettivamente visualizzare o utilizzare. Senza le scene l'utente può controllare il contenuto da scaricare durante la visualizzazione del file SWF, ha quindi un maggiore controllo sulla quantità di contenuto che scarica e può gestire meglio la larghezza di banda. Uno svantaggio è rappresentato dalla necessità di gestire un numero maggiore di documenti FLA.
- Se utilizzate insieme a codice ActionScript, le scene potrebbero produrre risultati imprevisti. Dato che la linea temporale di ogni scena viene compressa in una sola linea temporale, si potrebbero verificare errori relativi al codice ActionScript e alle scene, con la necessità di eseguire ulteriori e complicate operazioni di debug.

Se create animazioni di lunga durata, l'uso delle scene può presentare dei vantaggi. Se gli svantaggi sono invece numerosi, utilizzate più file FLA o clip filmato, anziché le scene, per creare un'animazione.

Salvataggio dei file e controllo delle versioni

Per il salvataggio dei file FLA, utilizzate uno schema di assegnazione dei nomi omogeneo per i documenti, in particolare se salvate più versioni di uno stesso progetto.

Se lavorate con un solo file FLA senza salvare le diverse versioni quando create il file, potrebbero verificarsi dei problemi. Le dimensioni del file potrebbero crescere a causa della cronologia salvata all'interno del file FLA, oppure il file potrebbe danneggiarsi (come con qualunque altro software) durante il lavoro.

Se si salvano più versioni di un file, sarà possibile ripristinare una versione precedente in caso di necessità.

Utilizzate per i file nomi intuitivi che siano semplici da leggere, non sibillini e funzionino bene online:

- Non utilizzate spazi, lettere maiuscole o caratteri speciali.
- Utilizzate solo lettere, numeri, trattini e caratteri di sottolineatura.
- Se salvate più versioni dello stesso file, applicate un sistema di numerazione coerente, ad esempio menu01.swf, menu02.swf e così via.
- Considerate l'uso esclusivo di caratteri minuscoli nei nomi, perché alcuni software server fanno distinzione tra maiuscole e minuscole.
- Valutate anche l'adozione di un sistema di assegnazione dei nomi di file che preveda una combinazione azione-oggetto o oggetto-nome, ad esempio pianificazione_classi.swf e progetto_andrea.swf.

Utilizzate i metodi seguenti per salvare le nuove versioni di un file FLA quando create un progetto di grandi dimensioni:

- Selezionate File > Salva con nome e salvate una nuova versione del documento.
- Utilizzate un software per il controllo delle versioni o il pannello Progetto per controllare i documenti Flash Professional.

Se non utilizzate un software per il controllo delle versioni per creare copie di backup del file FLA, selezionate il comando Salva con nome e specificate un nuovo nome per il documento dopo ogni fase importante del progetto.

Sono disponibili diversi pacchetti software che consentono agli utenti di utilizzare il controllo delle versioni dei file e di migliorare l'efficienza del lavoro in team, ad esempio impedendo che i file vengano sovrascritti o che si lavori su una versione non recente di un documento. Questi programmi consentono di organizzare i documenti Flash Professional all'esterno di Flash Professional, come avviene con altri tipi di documenti.



Procedure ottimali - Suggerimenti per la creazione di contenuto per i dispositivi mobili

[Creazione di contenuto su Flash per l'uso sui dispositivi portatili](#)
[Indicazioni su Flash Lite per l'animazione nei dispositivi portatili](#)
[Grafica bitmap e vettoriale di Flash Lite nei dispositivi portatili](#)
[Impostazione della compressione delle bitmap Flash Lite per i dispositivi portatili](#)
[Ottimizzazione dei fotogrammi di Flash Lite per i dispositivi portatili](#)
[Ottimizzazione di ActionScript per il contenuto di Flash Lite sui dispositivi portatili](#)
[Gestione della memoria file di Flash Lite per i dispositivi portatili](#)
[Caricamento di dati dai dispositivi portatili in Flash Lite](#)
[Esclusione delle classi dalla compilazione per Flash Lite](#)

Creazione di contenuto su Flash per l'uso sui dispositivi portatili

[Torna all'inizio](#)

Per creare contenuto Flash per i dispositivi portatili, seguite alcuni principi di base. Ad esempio, gli sviluppatori di Flash spesso evitano grafica estremamente complessa e interpolazione o trasparenza eccessiva.

Gli sviluppatori di Flash Lite affrontano sfide aggiuntive, poiché le prestazioni sui dispositivi portatili variano enormemente. Se il contenuto deve essere pubblicato su molti dispositivi diversi, talvolta gli sviluppatori devono eseguire l'autoring per il denominatore meno comune.

L'ottimizzazione del contenuto sui dispositivi portatili richiede dei compromessi. Ad esempio, utilizzando una tecnica specifica il contenuto può avere un aspetto migliore, mentre un'altra tecnica può offrire prestazioni migliori. Quando si valutano tali compromessi, saranno eseguiti test ripetuti nell'emulatore e sul dispositivo di destinazione. È necessario visualizzare il contenuto sul dispositivo effettivo per valutare la fedeltà dei colori, la leggibilità del testo, le interazioni fisiche, la sensibilità dell'interfaccia utente e altri aspetti dell'esperienza effettiva sul dispositivo portatile.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

Indicazioni su Flash Lite per l'animazione nei dispositivi portatili

[Torna all'inizio](#)

Quando create contenuto animato per i dispositivi portatili, tenete presenti le limitazioni della CPU. Le indicazioni seguenti contribuiscono a evitare che il contenuto Flash Lite creato venga eseguito troppo lentamente:

- Quando create un nuovo file Flash Lite, verificate che il documento sia configurato correttamente. Sebbene i file Flash siano facilmente scalabili, le prestazioni possono risentirne negativamente se il file non viene eseguito nella dimensione nativa Stage e deve essere scalato nel lettore. Provate a impostare la dimensione Stage del documento in modo che corrisponda alla risoluzione del dispositivo di destinazione. Impostate inoltre Flash Player in base alla versione corretta di Flash Lite e selezionate il profilo del dispositivo appropriato in Device Central.
- Flash Lite è in grado di eseguire il rendering della grafica vettoriale con qualità bassa, media e alta. Migliore è la qualità di rendering, più facile ed accurata sarà l'esecuzione del rendering della grafica vettoriale da parte di Flash Lite e maggiore sarà l'utilizzo della CPU del dispositivo. Per utilizzare animazione complessa, provate a modificare l'impostazione di qualità del lettore, quindi testate completamente il file SWF. Per controllare la qualità di rendering di un file SWF, utilizzate la proprietà `_quality` o il comando `SetQuality`. Valori validi per la proprietà `_quality` sono LOW, MEDIUM e HIGH.
- Limitate il numero di interpolazioni simultanee. Riducete il numero di interpolazioni oppure disponete in sequenza l'animazione in modo che un'interpolazione inizi solo quando termina la precedente.
- Utilizzate con parsimonia gli effetti di trasparenza (alfa) sui simboli, poiché richiedono numerose risorse della CPU. In particolare, evitate simboli di interpolazione con livelli alfa non completamente opachi (inferiori al 100%).
- Evitate gli effetti visivi che richiedono molte risorse della CPU, quali le maschere di grandi dimensioni, i movimenti estesi, la fusione dell'alfa, i gradienti di grandi dimensioni e i vettori complessi.
- Sperimentate con varie combinazioni di interpolazioni, animazioni di fotogrammi chiave e movimenti guidati da ActionScript per produrre i risultati più efficienti.
- Il rendering di ovali e cerchi vettoriali è molto più costoso del rendering dei quadrangoli. Anche l'utilizzo di tratti rotondi e ovali aumenta notevolmente l'uso della CPU.
- Testate spesso le animazioni sui dispositivi di destinazione effettivi.
- Quando viene tracciata un'area animata con Flash, viene definito un rettangolo di selezione intorno a tale area. Ottimizzate il disegno riducendo il rettangolo il più possibile. Evitate di sovrapporre le interpolazioni, poiché l'area unita viene interpretata da Flash come un singolo rettangolo e, pertanto, l'area complessiva risultante è molto più grande. Utilizzate la funzione `Show Redraw Region` (Mostra area ridisegnata)

di Flash per ottimizzare l'animazione.

- Evitate di utilizzare `_alpha = 0` e `_visible = false` per nascondere le clip video sullo schermo. Se la visibilità della clip video viene semplicemente disattivata oppure se il relativo alfa viene cambiato in zero, sarà ancora incluso nei calcoli di rendering in linea, che possono influire sulle prestazioni.
- Analogamente, non tentate di nascondere una clip video oscurandola dietro ad altra grafica. Sarà comunque inclusa nei calcoli del lettore. Al contrario, eliminate completamente le clip video dallo Stage oppure rimuovetele richiamando `removeMovieClip`.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

Grafica bitmap e vettoriale di Flash Lite nei dispositivi portatili

[Torna all'inizio](#)

Flash Lite è in grado di eseguire il rendering sia della grafica vettoriale che della grafica bitmap. Tutti i tipi di grafica includono sia vantaggi che svantaggi. La decisione di utilizzare la grafica vettoriale anziché quella bitmap non è sempre chiara e spesso varia in base a diversi fattori.

La grafica vettoriale è rappresentata in modo compatto nei file SWF come equazione matematica e sottoposta a rendering in fase di esecuzione dal lettore Flash Lite. Al contrario, la grafica bitmap è rappresentata da un array di elementi di immagine (pixel), che richiede un numero maggiore di byte di dati. Pertanto, utilizzando la grafica vettoriale in un file è possibile ridurre la dimensione del file e l'utilizzo di memoria.

La grafica vettoriale mantiene inoltre le forme morbide quando la dimensione viene scalata. Al contrario, le immagini bitmap possono apparire squadrate o pixelate quando vengono scalate.

Rispetto alle bitmap, la grafica vettoriale richiede maggiore potenza di elaborazione per il rendering, specialmente quando sono presenti forme complesse o riempimenti. Di conseguenza, talvolta l'uso frequente di forme vettoriali può ridurre le prestazioni complessive del file. Poiché, a differenza della grafica vettoriale, la grafica bitmap non richiede molto tempo di elaborazione per eseguire il rendering, viene preferita, ad esempio, per alcuni file in cui una carta stradale deve essere animata e fatta scorrere su un telefono cellulare.

Tenete presenti le seguenti considerazioni:

- Evitate di utilizzare contorni nelle forme vettoriali. I contorni presentano bordi interni ed esterni (i riempimenti ne hanno solo uno) e richiedono il doppio del tempo per il rendering.
- Gli angoli sono più semplici da sottoporre a rendering rispetto alle curve. Se possibile, utilizzate bordi piatti, specialmente con forme vettoriali di dimensioni molto ridotte.
- L'ottimizzazione è particolarmente utile nel caso di forme vettoriali piccole, come le icone. I dettagli delle icone complesse possono andare persi dopo il rendering, pertanto il tempo impiegato per il rendering dei dettagli risulterà sprecato.
- In genere, si consiglia di utilizzare le bitmap per le immagini piccole e complesse, come le icone, e la grafica vettoriale per le immagini più grandi e semplici.
- Importate la grafica bitmap nella dimensione corretta. Non importate grafica di grandi dimensioni per poi scalarla in Flash per evitare uno spreco di memoria in fase di esecuzione e l'utilizzo di file di dimensioni eccessive.
- Il lettore Flash Lite non supporta la sfumatura bitmap. Se una bitmap viene scalata o ruotata avrà un aspetto squadrato. Se è necessario scalare o ruotare un'immagine, prendete in considerazione l'utilizzo della grafica vettoriale.
- Il testo è essenzialmente una forma vettoriale molto complessa. Naturalmente, il testo ricopre spesso un'importanza fondamentale, pertanto non può essere evitato completamente. Quando è necessario inserire del testo, evitate di animarlo o di posizionarlo sopra un'animazione. Prendete in considerazione l'idea di utilizzare il testo come una bitmap. Per il testo di input e dinamico a più righe, l'interruzione di riga della stringa di testo non è memorizzata nella cache. In Flash, le righe vengono interrotte in fase di esecuzione e le interruzioni vengono ricalcolate ogni volta che il campo di testo deve essere ridisegnato. I campi di testo statico non rappresentano un problema, poiché l'interruzione di riga viene precalcolata in fase di compilazione. Per il contenuto dinamico è inevitabile utilizzare campi di testo dinamico, tuttavia provate a utilizzare campi di testo statico, ove possibile.
- Riducete al minimo l'uso della trasparenza nei file PNG, poiché in Flash le aree ridisegnate devono essere ricalcolate anche per le parti trasparenti della bitmap. Ad esempio, con un file PNG trasparente che rappresenta un elemento in primo piano, non esportate il PNG trasparente con la dimensione a schermo intero. Al contrario, esportatelo con la dimensione effettiva dell'elemento in primo piano.
- Provate a raggruppare i livelli bitmap e i livelli vettoriali. In Flash è necessario implementare diversi programmi di rendering per i contenuti bitmap e vettoriale e il passaggio da un programma di rendering all'altro richiede tempo.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

Impostazione della compressione delle bitmap Flash Lite per i dispositivi portatili

[Torna all'inizio](#)

Quando utilizzate le bitmap, potete impostare opzioni di compressione delle immagini (per le singole immagini o globalmente per tutte le immagini) per ridurre la dimensione dei file SWF.

Per ulteriori suggerimenti sull'uso di Adobe Device Central con altri prodotti Adobe, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

Impostazione delle opzioni di compressione per un singolo file bitmap

1. Avviate Flash e create un documento.
2. Selezionate una bitmap nella finestra Libreria.
3. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) sull'icona della bitmap nella finestra Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida per aprire la finestra di dialogo Proprietà bitmap.
4. Nel menu a comparsa Compressione, selezionate una delle opzioni seguenti:
 - Selezionate Foto (JPEG) per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Questa opzione consente di produrre un file JPEG. Selezionate la casella di controllo Use Imported JPEG Data (Usa dati JPEG importati) per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, deselezionate l'opzione Usa dati JPEG importati e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nella casella di testo Qualità. Un'impostazione più elevata produce un'immagine di qualità superiore ma anche un file di dimensioni maggiori, pertanto regolate il valore di conseguenza.
 - Selezionate Senza perdita (PNG/GIF) per le immagini che contengono forme semplici e pochi colori. Questa opzione consente di comprimere l'immagine utilizzando la compressione senza perdite, che non comporta la perdita di dati.
5. Fate clic su Prova per verificare i risultati della compressione del file.

Confrontate le dimensioni originali del file con quelle del file compresso per stabilire se l'impostazione selezionata per la compressione è accettabile.

Impostazione della compressione per tutte le immagini bitmap

1. Selezionate File > Publish Settings (Impostazioni di pubblicazione), quindi fate clic sulla scheda Flash per visualizzare le opzioni di compressione.
2. Regolate il cursore relativo alla qualità JPEG o immettete un valore specifico. Un valore di qualità JPEG superiore genera un'immagine di maggiore qualità ma anche un file SWF di dimensioni più grandi. Una qualità inferiore produce un file SWF di dimensioni minori. Tentate diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso fra dimensioni e qualità.

Ottimizzazione dei fotogrammi di Flash Lite per i dispositivi portatili

[Torna all'inizio](#)

- Nella maggior parte dei dispositivi che supporta Flash Lite, il contenuto viene riprodotto a circa 15-20 fotogrammi al secondo (fps). La frequenza di fotogrammi minima può essere addirittura 6 fps. Durante lo sviluppo impostate la frequenza di fotogrammi del documento su una velocità di riproduzione appropriata per il dispositivo di destinazione. Ciò indica la modalità di esecuzione del contenuto su un dispositivo dalle prestazioni limitate. Prima di pubblicare un file SWF finale, impostate la frequenza di fotogrammi del documento su un valore pari o superiore a 20 fps per evitare di limitare le prestazioni nel caso in cui il dispositivo supporti una frequenza di fotogrammi maggiore.
- Quando utilizzate gotoAndPlay, tenete presente che tutti i fotogrammi che si trovano tra il fotogramma corrente e quello richiesto devono essere inizializzati prima che il fotogramma richiesto venga riprodotto su Flash. Se molti fotogrammi contengono contenuto diverso, può essere più efficace utilizzare clip video diverse anziché la Timeline.
- Sebbene possa sembrare logico precaricare sul desktop tutto il contenuto inserendolo all'inizio del file, il precaricamento su un dispositivo portatile può rallentare l'avvio del file. Disponete il contenuto in tutto il file, in modo che le clip video vengano inizializzate al momento dell'utilizzo.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

Ottimizzazione di ActionScript per il contenuto di Flash Lite sui dispositivi portatili

[Torna all'inizio](#)

A causa delle limitazioni della velocità di elaborazione e della memoria, seguite le indicazioni riportate di seguito quando sviluppate ActionScript per il contenuto Flash Lite utilizzato sui dispositivi portatili:

- Mantenete il file e il relativo codice il più semplici possibile. Rimuovete le clip video non utilizzate, eliminate loop di fotogrammi e codici non necessari ed evitate la presenza di un numero eccessivo di fotogrammi o di fotogrammi non essenziali.
- L'utilizzo del loop FOR può essere costoso a causa delle spese necessarie quando la condizione viene verificata con ciascuna iterazione. Quando i costi dell'iterazione e quelli del loop sono simili, eseguite più operazioni separatamente anziché utilizzare un loop. Il codice può essere più lungo, ma le prestazioni saranno migliori.
- Interrompete la ripetizione ciclica basata sui fotogrammi quando non è più necessaria.
- Quando possibile, evitate l'elaborazione di stringhe e array che può richiedere eccessive risorse della CPU.
- Tentate sempre di accedere alle proprietà direttamente anziché utilizzando i metodi getter e setter di ActionScript, che hanno costi superiori rispetto ad altre chiamate di metodo.
- Gestite gli eventi prudentemente. Mantenete gli array event listener compatti utilizzando condizioni per verificare se un listener esiste (non è null) prima di chiamarlo. Cancellate eventuali intervalli attivi chiamando clearInterval e rimuovete eventuali listener attivi chiamando removeListener prima di rimuovere il contenuto utilizzando unloadapplication o removeapplicationClip. Se alcune funzioni di ActiveScript fanno ancora riferimento ai dati SWF durante lo scaricamento di una clip video, in Flash la memoria dati SWF non sarà raccolta nuovamente.

(ad esempio, da intervalli e listener).

- Quando le variabili non sono più necessarie, eliminatele o impostatele su null per contrassegnarle per la raccolta cestino. L'eliminazione delle variabili aiuta a ottimizzare l'uso della memoria in fase di esecuzione perché le risorse non più necessarie vengono rimosse dal file SWF. È preferibile eliminare le variabili anziché impostarle su null.
- Rimuovete esplicitamente i listener dagli oggetti chiamando `removeListener` prima della raccolta cestino.
- Se una funzione viene chiamata in modo dinamico e passa un insieme fisso di parametri, utilizzate `call` anziché `apply`.
- Rendete gli spazi dei nomi, come i percorsi, più compatti per ridurre il tempo di avvio. Tutti i livelli nel pacchetto sono compilati in un'istruzione `IF` e causano una nuova chiamata `Object`, pertanto la presenza di un numero inferiore di livelli nel percorso consente di risparmiare tempo. Un percorso con i livelli `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.functionName`, ad esempio, causa l'istanziamento di un oggetto per `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`. Alcuni sviluppatori di Flash utilizzano software preprocessore per ridurre il percorso a un identificatore univoco, come `58923409876.functionName`, prima di compilare il codice SWF.
- Se un file è costituito da più file SWF che utilizzano le stesse classi `ActionScript`, escludete tali classi dalla selezione di file SWF durante la compilazione. Ciò consente di ridurre il tempo di download del file e i requisiti di memoria in fase di esecuzione.
- Evitate di utilizzare `Object.watch` e `Object.unwatch`, poiché qualsiasi modifica alla proprietà di un oggetto richiede al lettore di determinare se è necessario inviare una notifica della modifica.
- Se il completamento del codice `ActionScript` eseguito su un fotogramma chiave nella timeline richiede più di 1 secondo, prendete in considerazione la divisione del codice da eseguire su più fotogrammi chiave.
- Rimuovete l'istruzione `trace` dal codice quando pubblicate il file SWF. Per eseguire questa operazione, selezionate la casella di controllo `Omit Trace Actions` (Ometti azioni di analisi) nella scheda `Flash` della finestra di dialogo `Impostazioni di pubblicazione`.
- L'eredità aumenta il numero di chiamate di metodo e utilizza più memoria: una classe che include tutte le funzionalità necessarie è più efficace in fase di esecuzione rispetto a una classe che eredita alcune funzionalità da una superclasse. Pertanto, può essere necessario arrivare a un compromesso di design tra l'estensibilità delle classi e l'efficacia del codice.
- Quando un file SWF carica un altro file SWF che contiene una classe `ActionScript` personalizzata (ad esempio, `foo.bar.CustomClass`), quindi scarica il file SWF, la definizione della classe rimane in memoria. Per salvare la memoria, eliminate in modo esplicito tutte le classi personalizzate nei file SWF scaricati. Utilizzate l'istruzione `delete` e specificate il nome della classe completo, ad esempio: `delete foo.bar.CustomClass`.
- Limitate l'uso delle variabili globali, poiché non vengono contrassegnate per la raccolta cestino se la clip video che le ha definite viene rimossa.
- Evitate di utilizzare i componenti standard dell'interfaccia utente, disponibili nel pannello `Componenti di Flash`. Tali componenti sono progettati per essere eseguiti sui computer desktop e non sono ottimizzati per l'esecuzione sui dispositivi portatili.
- Evitate funzioni molto nidificate, se possibile.
- Evitate di fare riferimento a variabili, oggetti o funzioni non esistenti. A differenza della versione desktop di `Flash Player`, in `Flash Lite 2` la ricerca dei riferimenti alle variabili non esistenti è lenta, pertanto le prestazioni possono risentirne negativamente.
- Evitate di definire le funzioni utilizzando sintassi anonima. Ad esempio, `myObj.eventName = function{ ...}`. Le funzioni definite in modo esplicito sono più efficaci, ad esempio `function myFunc { ...}; myObj.eventName = myFunc;`.
- Riducete al minimo l'utilizzo di funzioni matematiche e di numeri con virgola mobile. Il calcolo di tali valori rallenta le prestazioni. Se è necessario utilizzare le routine matematiche, prendete in considerazione il ricalcolo dei valori e la memorizzazione in un array di variabili. Il recupero dei valori da una tabella dati è molto più veloce del calcolo in Flash in fase di esecuzione.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

Gestione della memoria file di Flash Lite per i dispositivi portatili

[Torna all'inizio](#)

In `Flash Lite`, gli oggetti e le variabili ai quali i file non fanno più riferimento sono cancellati dalla memoria a intervalli regolari. Questo processo è chiamato raccolta cestino. In `Flash Lite`, il processo di raccolta cestino viene eseguito ogni 60 secondi o quando l'uso della memoria file aumenta improvvisamente del 20% o di una percentuale superiore.

Sebbene non sia possibile controllare la modalità e la tempistica della raccolta cestino in `Flash Lite`, è tuttavia possibile liberare la memoria non necessaria in qualsiasi momento. Per le variabili di timeline o globali, utilizzate l'istruzione `delete` per liberare la memoria utilizzata dagli oggetti `ActionScript`. Per le variabili locali, come ad esempio una variabile specificata all'interno della definizione di una funzione, non è possibile utilizzare l'istruzione `delete` per liberare la memoria dell'oggetto, tuttavia è possibile impostare su null la variabile che fa riferimento a tale oggetto. In questo modo, è possibile liberare la memoria utilizzata dall'oggetto, ammesso che non vi siano ulteriori riferimenti a tale oggetto.

Nei due esempi di codice riportati di seguito viene mostrato come liberare la memoria utilizzata dagli oggetti eliminando la variabile che fa riferimento a tali oggetti. Gli esempi sono identici, con l'unica differenza che nel primo viene creata una variabile di timeline e nel secondo una variabile globale.

```
// First case: variable attached to a movie or  
// movie clip timeline
```

```
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Come spiegato precedentemente, non è possibile utilizzare l'istruzione delete per liberare la memoria utilizzata da una variabile di funzione locale. Impostate invece il riferimento alla variabile su null, per eseguire le stesse operazioni eseguibili con delete.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

Caricamento di dati dai dispositivi portatili in Flash Lite

[Torna all'inizio](#)

Quando sviluppate i file per i dispositivi portatili, riducete al minimo la quantità di dati da caricare contemporaneamente. Se caricate dati esterni in un file Flash Lite (ad esempio, utilizzando XML.load), il sistema operativo del dispositivo può generare un errore di memoria se la memoria allocata per i dati in arrivo non è sufficiente. Questa situazione può verificarsi nel caso in cui la quantità totale di memoria rimanente non è sufficiente.

Un esempio è il caso in cui un file tenta di caricare un file XML di 100 KB, ma il sistema operativo del dispositivo ha allocato solo 30 KB per gestire il flusso di dati in arrivo. In tal caso, in Flash Lite viene visualizzato un messaggio di errore, in cui è indicato che la memoria disponibile non è sufficiente.

Per caricare grandi quantità di dati, raggruppate i dati in insiemi più piccoli, ad esempio in più file XML, ed eseguite diverse chiamate di caricamento dei dati per ciascun insieme. La dimensione di ciascun insieme di dati e, pertanto, il numero di chiamate di caricamento dei dati necessarie variano in base al dispositivo e al file. Per determinare un equilibrio appropriato tra il numero di richieste di dati e la possibilità di un errore della memoria, testate i file su più dispositivi di destinazione.

Per prestazioni ottimali, evitate di caricare e analizzare i file XML, se possibile. Memorizzate invece i dati in coppie nome/valore semplici e caricateli da un file di testo mediante loadVars o dai file SWF precompilati.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

[Torna all'inizio](#)

Esclusione delle classi dalla compilazione per Flash Lite

Per ridurre la dimensione dei file SWF, escludete le classi dalla compilazione ma conservate la possibilità di accedervi e utilizzarli per la verifica del tipo. Questa procedura è consigliabile, ad esempio, se sviluppate un file che utilizza più file SWF o librerie condivise, in particolare se accedono a molte classi uguali. L'esclusione di classi consente di impedirne la duplicazione all'interno dei file.

1. Create un nuovo file XML.
2. Assegnate al file XML il nome FLA_nomefile_exclude.xml, dove FLA_nomefile corrisponde al nome del file FLA senza estensione. Se il file FLA, ad esempio, è sellStocks fla, il nome del file XML sarà sellStocks_exclude.xml.
3. Salvate il file nella stessa directory del file FLA.
4. Inserite i tag seguenti nel file XML:

```
<excludeAssets>
  <asset name="className1" />
  <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

I valori specificati per gli attributi del nome nei tag <asset> sono i nomi delle classi che dovrebbero essere esclusi dal file SWF. Aggiungete tutti quelli richiesti dal file. Con il file XML seguente, ad esempio, vengono escluse dal file SWF le classi mx.core.UIObject e mx.screens.Slide:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Convenzioni per i contenuti video

Informazioni sulle convenzioni per i contenuti video

Uso del video in un'applicazione

Risoluzione dei problemi video

[Torna all'inizio](#)

Informazioni sulle convenzioni per i contenuti video

Sono disponibili varie opzioni per modificare i contenuti video prima di importarli in un documento FLA o prima di caricare un file FLV in un file SWF. Flash Professional e Adobe Media Encoder migliorano il controllo della compressione video. Un'adeguata compressione video è importante perché consente di controllare la qualità delle riprese video e la dimensione del file. Le dimensioni dei file video, anche se compressi, sono maggiori rispetto a quelle della maggior parte delle risorse del file SWF.

Nota: fornite all'utente il controllo dei contenuti multimediali in un file SWF. Se, ad esempio, aggiungete audio a un documento con video (o con un audio di sottofondo che viene ripetuto ciclicamente), garantite all'utente il controllo del suono.

[Torna all'inizio](#)

Uso del video in un'applicazione

Prima di importare video in Flash Professional, definite la qualità video necessaria, il formato video da utilizzare con il file FLA e la modalità per scaricarlo. Quando importate materiale video in un file FLA (in questi casi si parla di video incorporato), le dimensioni del file SWF pubblicato aumentano. Lo scaricamento progressivo del video viene avviato sul computer dell'utente anche se questo non visualizza il video.

Potete anche scaricare progressivamente o in streaming il video in fase di runtime da un file FLV esterno sul vostro server. Il momento in cui ha inizio lo scaricamento dipende da come è strutturata l'applicazione.

Nota: il video viene scaricato in modo progressivo dal server analogamente ai file SWF, pertanto non è corretto parlare di streaming. Il caricamento dinamico dei contenuti presenta indubbi vantaggi rispetto all'inclusione di tutti i contenuti in un solo file SWF. Potrete disporre, ad esempio, di file di dimensioni inferiori e il file verrà quindi caricato in modo più rapido. L'utente, inoltre, scaricherà solo quello che desidera visualizzare o utilizzare nell'applicazione.

Potete visualizzare il video FLV esterno utilizzando un componente o un oggetto video. Un componente facilita lo sviluppo di applicazioni con video FLV perché i controlli video sono predefiniti e dovete specificare solo il percorso di un file FLV per riprodurre il contenuto. Per limitare il più possibile le dimensioni del file SWF, visualizzate il video in un oggetto video e create risorse e codice personalizzati per controllarlo. Valutate anche l'uso del componente FLVPlayback di Adobe® Flash® Professional, che ha dimensioni inferiori rispetto ai componenti Media disponibili in Flash MX Professional 2004 e nelle versioni successive.

Si consiglia di consentire agli utenti un determinato livello di controllo (ad esempio la possibilità di interrompere, sospendere e riprendere la riproduzione del video e controllare il volume) sul video presente in un file SWF.

Per consentire un certo livello di flessibilità sul video, ad esempio la possibilità di modificarlo con animazioni o di sincronizzarne varie parti con la linea temporale, incorporate il video nel file SWF anziché caricarlo con ActionScript o mediante uno dei componenti Media.

Per garantire un maggiore controllo su un'istanza video di quanto non consenta la classe Video, posizionate il video in un'istanza di clip filmato. La linea temporale del video viene riprodotta in modo indipendente da una linea temporale di Flash Professional ed è possibile inserire il contenuto in un clip filmato per controllare le linee temporali. Non è necessario estendere la linea temporale principale di diversi fotogrammi per inserire il video. Questa operazione può rendere difficile la gestione del file FLA.

[Torna all'inizio](#)

Risoluzione dei problemi video

Può accadere che, dopo aver creato un'applicazione e averla caricata sul proprio server, incontriate dei problemi.

- Verificate che la versione di Flash Player sia corretta.

Ad esempio, se i file sono stati codificati con il codec On2, nei browser utilizzati per visualizzare il contenuto Flash Professional deve essere installato Flash Player 8 o una versione successiva.

Nota: per ulteriori informazioni sulla compatibilità di Flash Player e del formato FLV, vedete [Informazioni sull'uso dei file video FLV in Appendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

- Verificate che il vostro server supporti il tipo mime dei file video che state utilizzando (FLV o F4V). Per maggiori informazioni sui file video su un server, vedete Configurazione del server per i file FLV in [Appendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).
- Controllate le linee guida per la sicurezza.

Se caricate file FLV da un altro server, verificate che siano disponibili i file o il codice corretti da caricare da tale server esterno. Per

informazioni sui file di criteri, vedete File di criteri sul lato server per consentire l'accesso ai dati in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#). Per informazioni sul caricamento e la sicurezza, vedete Nozioni fondamentali sulla sicurezza in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

- Verificate che i percorsi target associati al video siano corretti. Se usate percorsi relativi (ad esempio /video/acqua.flv), provate a sostituirli con percorsi assoluti (come <http://www.esempi.com/flash/video/acqua.flv>). Se l'applicazione funziona con un percorso assoluto ma non con un percorso relativo, correggere quest'ultimo.
- Verificate che la versione di Flash Player che avete specificato in Impostazioni pubblicazione supporti il tipo di file video che state utilizzando, FLV o F4V (H.264).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Conversione di grafica tra i formati vettoriale e bitmap (solo CS5.5)

Vantaggi dei formati vettoriale e bitmap

[Eseguire il rendering bitmap di un'istanza sullo stage](#)

[Creare una bitmap da una selezione sullo stage](#)

[Video ed esercitazioni](#)

Vantaggi dei formati vettoriale e bitmap

[Torna all'inizio](#)

Per le definizioni di grafica vettoriale e bitmap, vedete Grafica bitmap e vettoriale.

Le immagini vettoriali presentano i seguenti vantaggi:

- File di dimensioni più ridotte
- Scalabilità senza perdita di fedeltà

Le immagini bitmap presentano i seguenti vantaggi:

- Prestazioni di rendering migliori
- Richiedono una velocità della CPU inferiore
- Maggiormente adatte per dispositivi mobili con processori più lenti

Eseguire il rendering bitmap di un'istanza sullo stage

[Torna all'inizio](#)

L'opzione Esporta come bitmap consente di eseguire il rendering di simboli di clip filmato e pulsante come bitmap sullo stage durante la fase di creazione. Flash usa queste bitmap anche durante la pubblicazione di un file SWF. Le prestazioni di riproduzione sono più veloci rispetto all'opzione Memorizza in cache come bitmap, poiché evita che Flash Player debba eseguire la conversione in fase di runtime. Il rendering sui dispositivi con prestazioni più lente risulta quindi migliore.

Dopo avere selezionato l'opzione Esporta come bitmap, potete comunque fare doppio clic sull'istanza per selezionarne il simbolo. Le modifiche vengono quindi applicate alle bitmap sullo stage.

Potete utilizzare l'opzione Esporta come bitmap per i clip filmato contenenti forme, testo e oggetti 3D.

1. Selezionate un'istanza di clip filmato o pulsante sullo stage.
2. Nella sezione Visualizza della finestra di ispezione Proprietà, scegliete Esporta come bitmap dal menu Rendering.
3. Scegliete un'opzione dal menu Sfondo (sotto il menu Rendering).
 - Trasparente
 - Opaco - consente di specificare un colore di sfondo per la bitmap.

Nota: quando per le istanze di clip filmato viene eseguito il rendering come bitmap sullo stage, viene rasterizzato solo il primo fotogramma del clip filmato. Flash mantiene tutte le proprietà dell'istanza del clip filmato nel primo fotogramma, incluso l'eventuale codice ActionScript nel fotogramma 1. Esporta come bitmap viene disabilitata anche per i simboli interpolati.

Creare una bitmap da una selezione sullo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete creare una bitmap e aggiungerla alla libreria tramite il comando Converti in bitmap.

1. Selezionate uno o più oggetti sullo stage.
2. Scegliete Elabora > Converti in bitmap.

Flash converte la selezione in una bitmap, la aggiunge alla libreria e sostituisce la selezione sullo stage con un'istanza della bitmap.

La risoluzione della bitmap è a 24 bit con un canale alfa. Il formato predefinito è PNG. Potete cambiare il formato in JPEG nelle proprietà della bitmap nel pannello Libreria.

Non potete modificare la bitmap in Flash Pro, ma potete farlo in Photoshop o un altro editor di immagini, quindi reimportarla in Flash Pro.

Video ed esercitazioni

[Torna all'inizio](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (2:06, Adobe TV)
 - Video: [Flash Professional CS5.5 - Symbol Rasterization](#) (1:46, Adobe TV)
-



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Cinematica inversa

Informazioni sulla cinematica inversa

[Aggiungere ossi a simboli](#)

[Aggiungere ossi a forme](#)

[Modificare armature e oggetti IK](#)

[Associare gli ossi a punti di forme](#)

[Vincolare il movimento degli ossi IK](#)

[Aggiungere effetti molla agli ossi](#)

[Animare un'armatura](#)

[Aggiungere un andamento a un'animazione IK](#)

Informazioni sulla cinematica inversa

[Torna all'inizio](#)

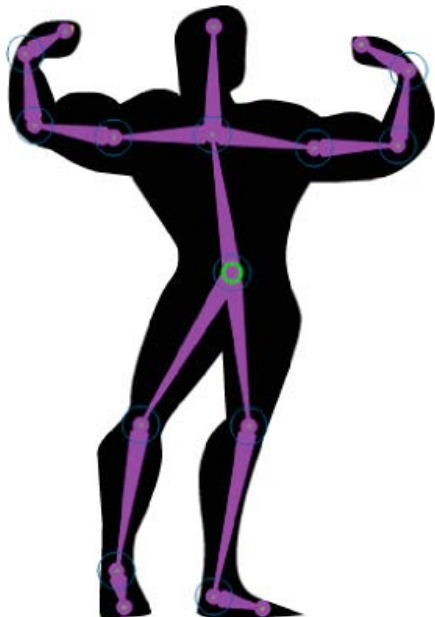
La cinematica inversa (IK) è un modo di animare gli oggetti utilizzando *ossi* concatenati tra loro in *armature* lineari o ramificate con relazioni principale-secondario. Quando un osso si muove, gli altri ossi collegati si muovono in relazione ad esso.

La cinematica inversa consente di creare facilmente un movimento naturale. Per creare un'animazione tramite la cinematica inversa, dovete semplicemente specificare le posizioni iniziale e finale degli ossi sulla linea temporale. Flash esegue automaticamente l'interpolazione delle posizioni degli ossi dell'armatura tra il fotogramma iniziale e quello finale.

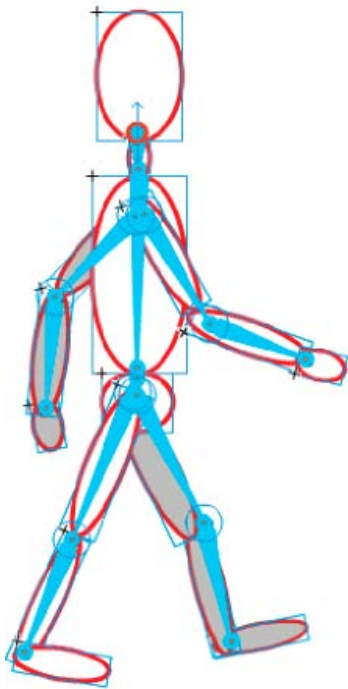
Potete impiegare la cinematica inversa in due modi:

- Utilizzando una forma come contenitore per più ossi. Ad esempio, potete aggiungere degli ossi al disegno di un serpente in modo da farlo strisciare in modo più realistico. Potete disegnare queste forme in modalità Disegno oggetto.
- Concatenando delle istanze di simboli. Ad esempio, potete collegare dei clip filmato che mostrano un torso, un braccio, un avambraccio e una mano, in modo da farli muovere in modo realistico l'uno rispetto all'altro. Ogni istanza ha un unico osso.

Nota: potete animare le armature non solo nella linea temporale ma anche con ActionScript 3.0. Per ulteriori informazioni, vedete le classi `fl.ik` nella Guida di riferimento del linguaggio e dei componenti di ActionScript 3.0.



Una forma a cui è stata aggiunta un'armatura di ossi di cinematica inversa. Si può notare che la testa di ciascun osso è arrotondata e la coda è appuntita. Il primo osso che è stato aggiunto, l'osso principale, presenta un cerchio in corrispondenza della testa.



Un gruppo di simboli a cui è associata un'armatura di ossi di cinematica inversa. Le spalle e i fianchi della figura sono punti di snodo dell'armatura. I punti di trasformazione predefiniti sono la testa dell'osso principale, i giunti interiori e la coda dell'ultimo osso di un ramo.

Nota: per utilizzare la cinematica inversa, dovete specificare ActionScript 3.0 come impostazione di script nella scheda Flash della finestra di dialogo delle impostazioni di pubblicazione per il file FLA.

Stili degli ossi

Per disegnare gli ossi sullo stage, in Flash sono disponibili 4 metodi:

- Tinta unita. Questo è lo stile predefinito.
- Rete. Utile quando lo stile tinta unita nasconde troppo l'immagine sotto l'osso.
- Linea. Utile per le armature più piccole.
- Nessuno. Nasconde gli ossi per mostrare solo l'immagine sottostante.

Per impostare lo stile degli ossi, selezionate l'estensione IK nella linea temporale, quindi selezionate lo stile dal menu corrispondente nella sezione Opzioni del pannello Proprietà.

Nota: se salvate un documento con lo stile degli ossi impostato su Nessuno, alla successiva apertura del documento Flash aggiorna automaticamente lo stile in Linea.

Livelli di posa

Quando aggiungete degli ossi a istanze di simboli o forme, Flash crea un nuovo livello per tali simboli o forme nella linea temporale, detto livello di posa. Il livello di posa viene aggiunto alla linea temporale tra i livelli esistenti per mantenere l'ordine di impilamento precedente degli oggetti sullo stage.

In Flash Pro CS5, ogni livello di posa può contenere una sola armatura e le istanze o la forma associate. In Flash CS5.5, il livello di posa può contenere altri oggetti oltre a una o più armature di ossi.

Esercitazioni e video

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come utilizzare la cinematica inversa. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Using inverse kinematics \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (YouTube.com)

Potete aggiungere ossi IK a istanze di clip filmato, grafica e pulsanti. Per utilizzare testo, dovete convertirlo prima in simbolo. Le istanze di simbolo possono trovarsi su livelli diversi prima dell'aggiunta degli ossi. Flash le aggiunge al livello di posa.

Nota: potete anche suddividere il testo in forme distinte (*Elabora > Dividi*) e utilizzare gli ossi con le singole forme.

Quando concatenate gli oggetti, tenete conto delle relazioni principale-secondario che volete creare, ad esempio dalla spalla al gomito e al polso.

1. Create istanze di simboli sullo stage. Per risparmiare tempo in seguito, disponete le istanze in modo tale che vengano a trovarsi approssimativamente nella configurazione spaziale che desiderate ottenere.
2. Selezionate lo strumento Osso  nel pannello Strumenti.
3. Fate clic sull'istanza di simbolo che volete impostare come osso principale dell'armatura. Fate clic nel punto in cui desiderate collegare l'osso al simbolo.

Per impostazione predefinita, l'osso viene creato automaticamente nel punto in cui fate clic con il mouse. Per aggiungere un osso con maggiore precisione, disattivate Imposta automaticamente punto di trasformazione nelle preferenze di disegno (*Modifica > Preferenze*). Con l'opzione Imposta automaticamente punto di trasformazione disattivata, quando fate clic per passare da un simbolo al successivo l'osso si aggancerà al punto di trasformazione del simbolo.

4. Trascinate su un'altra istanza di simbolo e rilasciate il pulsante del mouse nel punto in cui volete collegarla.
5. Per aggiungere un altro osso all'armatura, trascinate dalla coda del primo osso all'istanza di simbolo successiva.

È più facile inserire la coda in modo preciso se disattivate l'opzione Aggancia agli oggetti (*Visualizza > Aggancio > Aggancia agli oggetti*).

6. Per creare un'armatura ramificata, fate clic sulla testa di un osso esistente nel punto in cui volete che inizi il ramo, quindi trascinate per creare il primo osso del nuovo ramo.

Un'armatura può disporre di tutti i rami necessari.

Nota: un ramo non può essere collegato a rami diversi dal ramo principale.

7. Per riposizionare gli elementi dell'armatura completa, trascinate gli ossi oppure le stesse istanze.
 - Trascinando un osso, potete spostare l'istanza associata senza farla ruotare sull'osso.
 - Il trascinamento di un'istanza consente di spostare l'istanza e di farla ruotare sull'osso.
 - Il trascinamento di un'istanza al centro di un ramo provoca l'articolazione degli ossi principali con rotazione sul giunto. Gli ossi secondari si muovono senza rotazione sul giunto.

Dopo aver creato un'armatura, potete ancora aggiungervi nuove istanze da altri livelli. Trascinate un nuovo osso nella nuova istanza. Questa viene spostata automaticamente nel livello di posa dell'armatura.

Video ed esercitazioni:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; Adobe TV)

Aggiungere ossi a forme

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere gli ossi a una sola forma o a un gruppo di forme che si trovano sullo stesso livello. In entrambi i casi, dovete selezionare tutte le forme prima di aggiungere il primo osso. Dopo che avete aggiunto gli ossi, Flash converte tutte le forme e gli ossi in un oggetto forma IK e sposta l'oggetto su un nuovo livello di posa.

Dopo che avete aggiunto gli ossi a una forma, questa presenterà le seguenti limitazioni:

- Non potete unire una forma IK ad altre forme all'esterno di tale forma.
- Non potete ruotare, modificare in scala o inclinare la forma con lo strumento Trasformazione libera.
- La modifica dei punti di controllo della forma è sconsigliata.

1. Create una forma o più forme piene sullo stage.

La forma può contenere più colori e tratti. Modificate le forme affinché il loro aspetto sia più simile possibile a quello finale. Dopo l'aggiunta di ossi a una forma, le opzioni per la modifica della forma si riducono.

Se la forma è troppo complessa, verrà richiesto di convertirla in un clip filmato prima di aggiungere gli ossi.

2. Selezionate l'intera forma sullo stage.

Se la forma contiene più aree o tratti di colore, trascinate un rettangolo di selezione intorno alla forma per assicurarvi che sia selezionata per intero.

3. Selezionate lo strumento Osso  nel pannello Strumenti.
4. Con lo strumento Osso fate clic all'interno della forma e trascinate in una posizione diversa all'interno della forma.
5. Per aggiungere un altro osso, trascinate dalla coda del primo osso in una posizione diversa all'interno della forma.

Il secondo osso diventa un elemento secondario dell'osso principale. Collegate le aree della forma con ossi nell'ordine delle relazioni principale-secondario che desiderate creare. Ad esempio, collegate la spalla al gomito e quindi al polso.

6. Per creare un'armatura ramificata, fate clic sulla testa di un osso esistente nel punto in cui volete che inizi il ramo, quindi trascinate per creare il primo osso del nuovo ramo.

Un'armatura può disporre di tutti i rami necessari.

Nota: *un ramo non può essere collegato a rami diversi dal ramo principale.*

7. Per spostare l'armatura, selezionate l'oggetto forma IK con lo strumento Selezione e quindi trascinate uno degli ossi per spostarli tutti.

Dopo che una forma è diventata una forma IK, presenterà le seguenti limitazioni:

- Non potete più trasformare (modificare in scala o inclinare) la forma.
- Non potete aggiungere nuovi tratti alla forma. Potete tuttavia aggiungere o rimuovere punti di controllo nei tratti esistenti della forma.
- Non potete modificare la forma nella stessa posizione (facendo doppio clic sullo stage).
- La forma dispone di un punto di registrazione, un punto di trasformazione e un riquadro di delimitazione propri.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Modificare armature e oggetti IK

[Torna all'inizio](#)

Non è possibile modificare armature IK se il livello di posa include pose successivamente al primo fotogramma della linea temporale. Prima di apportare modifiche, eliminate qualunque posa aggiuntiva dopo il primo fotogramma dell'armatura nella linea temporale.

Se riposizionate un'armatura solo a scopo di animazione, potete modificare le posizioni in qualunque fotogramma del livello di posa. Il fotogramma viene automaticamente convertito in un fotogramma di posa.

Selezionare gli ossi e gli oggetti associati

- Per selezionare un osso singolo, fate clic sull'osso con lo strumento Selezione. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più ossi.
- Per spostare la selezione a ossi adiacenti, fate clic sui pulsanti Elemento superiore, Elemento secondario o Pari livello successivo/precedente nella finestra di ispezione Proprietà.
- Per selezionare tutti gli ossi dell'armatura, fate doppio clic su un osso.
- Per selezionare un'intera armatura e visualizzare le proprietà dell'armatura e il relativo livello di posa, fate clic su un fotogramma nel livello di posa che contiene l'armatura.
- Per selezionare una forma IK, fate clic sulla forma.
- Per selezionare un'istanza di simbolo collegata a un osso, fate clic sull'istanza.

Riposizionare gli ossi e gli oggetti associati

- Per riposizionare un'armatura lineare, trascinate uno degli ossi dell'armatura.

Se l'armatura contiene istanze di simbolo collegate, potete anche trascinare un'istanza. In questo modo è possibile ruotare l'istanza in relazione al rispettivo osso.

- Per riposizionare un ramo di un'armatura, trascinate uno degli ossi del ramo.

In questo modo tutti gli ossi del ramo si spostano. Gli ossi di altri rami dell'armatura rimangono fermi.

- Per ruotare un osso con i relativi ossi secondari senza spostare l'osso principale, trascinate l'osso tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per spostare una forma IK in una nuova posizione sullo stage, selezionate la forma e modificatene le proprietà X e Y nella finestra di ispezione Proprietà. Potete inoltre trascinare la forma tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Eliminare gli ossi

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare un osso singolo e tutti i relativi ossi secondari, fate clic sull'osso e premete il tasto Canc.
Potete selezionare più ossi per l'eliminazione facendo clic su ogni osso e contemporaneamente premendo Maiusc.
- Per eliminare tutti gli ossi da una forma IK o un'armatura di simboli dalla linea temporale, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'estensione dell'armatura IK nella linea temporale e scegliete Rimuovi armatura dal menu di scelta rapida.
- Per eliminare tutti gli ossi da una forma IK o un'armatura di simboli sullo stage, fate doppio clic su un osso nell'armatura per selezionare tutti gli ossi, quindi premete Canc.

Le forme IK vengono ripristinate a forme normali.

Spostare gli ossi in relazione alla forma o al simbolo associato

- Per spostare la posizione di una delle estremità di un osso all'interno di una forma IK, trascinate l'estremità dell'osso con lo strumento Sottoselezione.

Nota: lo strumento Sottoselezione non funziona se nell'estensione IK sono presenti più pose. Prima di apportare modifiche, eliminate qualunque posa aggiuntiva dopo il primo fotogramma dell'armatura nella linea temporale.

- Per spostare la posizione del giunto, della testa o della coda di un osso all'interno di un'istanza di simbolo, spostate il punto di trasformazione dell'istanza Usare lo strumento Trasformazione libera.

L'osso si sposta con il punto di trasformazione.

- Per spostare un'istanza di simbolo singola senza spostare altre istanze collegate, trascinate l'istanza tenendo premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) oppure mediante lo strumento Trasformazione libera.

Gli ossi collegati all'istanza si allungano o si accorciano per adattarsi alla nuova posizione dell'istanza.

Modificare una forma IK

Potete aggiungere, eliminare e modificare i punti di controllo dei contorni in una forma IK tramite lo strumento Sottoselezione.

- Per spostare la posizione di un osso senza modificare la forma IK, trascinate il punto finale di un osso.
- Per visualizzare i punti di controllo del contorno della forma IK, fate clic sul tratto della forma.
- Per spostare un punto di controllo, trascinate il punto di controllo.
- Per aggiungere un nuovo punto di controllo, fate clic su una parte del tratto senza punti di controllo.
- Per eliminare un punto di controllo esistente, fate clic per selezionarlo e quindi premete il tasto Canc.

Nota: non potete trasformare (modificare in scala o inclinare) una forma IK.

Associare gli ossi a punti di forme

[Torna all'inizio](#)

Per impostazione predefinita, i punti di controllo di una forma sono collegati all'osso più vicino. Potete utilizzare lo strumento Associazione per modificare le connessioni tra singoli ossi e i punti di controllo della forma. In questo modo avete la possibilità di controllare come viene distorto il tratto quando ciascun osso si sposta, ottenendo un risultato migliore. Questa tecnica è utile quando il tratto di una forma non viene distorto come vorreste quando l'armatura si muove.

Potete associare più punti di controllo a un osso e più ossi a un punto di controllo.

- Per evidenziare i punti di controllo collegati a un osso, fate clic sull'osso con lo strumento Associazione .

I punti collegati sono evidenziati in giallo, mentre l'osso selezionato è evidenziato in rosso. I punti di controllo collegati a un solo osso sono visualizzati come quadratini, mentre quelli collegati a più ossi sono visualizzati come triangoli.

- Per aggiungere punti di controllo a un osso selezionato, fate clic su un punto di controllo non evidenziato tenendo premuto il tasto Maiusc.

Potete anche trascinare tenendo premuto il tasto Ctrl per selezionare più punti di controllo da aggiungere all'osso selezionato.

- Per rimuovere i punti di controllo dall'osso, fate clic su un punto di controllo evidenziato in giallo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per rimuovere più punti di controllo dall'osso selezionato, potete inoltre trascinare tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

- Per evidenziare gli ossi collegati a un punto di controllo, fate clic sul punto di controllo con lo strumento Associazione .

Gli ossi collegati sono evidenziati in giallo, mentre il punto di controllo selezionato è evidenziato in rosso.

- Per aggiungere altri ossi al punto di controllo selezionato, fate clic su un osso tenendo premuto Maiusc.
- Per rimuovere un osso da un punto di controllo selezionato, fate clic su un osso evidenziato in giallo tenendo premuto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh).

Vincolare il movimento degli ossi IK

[Torna all'inizio](#)

Per conferire maggiore realismo al movimento delle armature IK, potete controllare la libertà di movimento di ossi specifici. Ad esempio, potete vincolare due ossi di un braccio in modo tale che il gomito non possa piegarsi nella direzione sbagliata.

Per impostazione predefinita, a ogni osso IK viene assegnata una lunghezza fissa nel momento in cui viene creato. Gli ossi possono ruotare intorno al relativo giunto principale e lungo gli assi x e y. Tuttavia, non possono spostarsi in modi che richiedono un cambiamento della lunghezza dell'osso principale, a meno che non abbiate abilitato il movimento dell'asse x o y. Per impostazione predefinita, la rotazione degli ossi è attivata e il movimento sugli assi x e y è disattivato.

Potete inoltre limitare la velocità del movimento di un osso per creare l'effetto del peso su un osso.

Nelle armature con stringhe di ossi collegati, non è possibile vincolare il movimento dell'ultimo giunto di qualsiasi ramo dell'armatura. Per conferire un aspetto vincolato all'ultimo giunto, utilizzate rami con clip filmato e collegate l'ultimo osso a un clip filmato la cui proprietà alpha è impostata a zero. Quindi, vincolate il penultimo osso anziché l'ultimo.

Esempi:

- Per un braccio, potete limitare il grado di rotazione del gomito in modo che non possa ruotare oltre il normale intervallo di movimento di un avambraccio.
- Per consentire a un personaggio di muoversi sullo stage, attivare una traslazione X o Y sull'osso principale. Quando usate la traslazione X e Y, per ottenere un movimento più preciso disattivate la rotazione.

Queste proprietà possono essere impostate nella finestra di ispezione Proprietà dopo aver selezionato uno o più ossi.

- Per consentire a un osso selezionato di muoversi sull'asse X o Y e cambiare la lunghezza dell'osso principale, selezionate Attiva nella sezione Giunto: traslazione X o Giunto: traslazione Y della finestra di ispezione Proprietà.

Viene visualizzata una freccia a due punte perpendicolare all'osso sul giunto per indicare che il movimento sull'asse X è attivato. Viene visualizzata una freccia a due punte parallela all'osso sul giunto per indicare che il movimento sull'asse Y è attivato. Attivando sia la traslazione X che la traslazione Y per un osso si semplifica l'operazione di posizionamento dell'osso quando per tale osso è stata disattivata la rotazione.

- Per limitare la quantità di movimento consentita sull'asse X o Y, selezionate Limita nella sezione Giunto: traslazione X o Giunto: traslazione Y della finestra di ispezione Proprietà e specificate un valore per la distanza di spostamento minima e massima consentite per l'osso.
- Per disattivare la rotazione dell'osso selezionato attorno al giunto, deselectionate la casella di controllo Attiva nella sezione Giunto: rotazione della finestra di ispezione Proprietà.

Questa casella di controllo è selezionata per impostazione predefinita.

- Per limitare la rotazione di un osso, specificate il valore minimo e massimo per i gradi di rotazione nella sezione Giunto: rotazione della finestra di ispezione Proprietà.

I gradi di rotazione si riferiscono all'osso principale. Nella parte superiore dell'osso viene visualizzato un arco che indica i gradi della libertà di rotazione.

- Per impostare un osso selezionato in relazione all'osso principale, disattivate la rotazione e la traslazione sull'asse X e Y.

Gli ossi diventano rigidi e seguono il movimento dell'osso principale.

- Per limitare la velocità del movimento di un osso selezionato, specificate un valore nel campo Velocità giunto nella finestra di ispezione Proprietà.

La velocità del giunto conferisce all'osso l'effetto del peso. Il valore massimo pari a 100% equivale a una velocità illimitata.

Vincolare il movimento degli ossi mediante blocco (solo CS5.5)

Potete impedire lo spostamento di ossi specifici bloccandoli sullo stage. Gli ossi bloccati vengono fissati nella posizione che occupano, mentre gli altri ossi ad essi collegati continuano a muoversi liberamente. Un esempio di applicazione di questa tecnica potrebbe essere una figura umana con gli ossi dei piedi bloccati in modo che non possano muoversi al di sopra o al di sotto del pavimento su cui si trova la figura.

Per fissare uno o più ossi sullo stage:

1. Fate clic su uno o più ossi sullo stage per selezionarli.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Posizionate il cursore del mouse sul giunto di un osso finché non verrà visualizzato il cursore Blocca, quindi fate clic sul giunto.
 - Nella sezione Posizione della finestra di ispezione Proprietà, selezionate la casella di controllo Blocca.

L'osso selezionato non può più spostarsi in nessuna direzione.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Pinning Support for IK](#) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com)
- Nota tecnica: [Unable to set an IK motion constraint on the last bone in a joint](#)

Aggiungere effetti molla agli ossi

[Torna all'inizio](#)

Due proprietà degli ossi consentono di aggiungere elasticità agli ossi IK. Le proprietà Intensità e Smorzamento degli ossi conferiscono un movimento fisico realistico agli ossi IK integrando la fisica dinamica nel sistema di cinematica inversa degli ossi. Queste proprietà consentono di creare più facilmente animazioni con proprietà fisiche sofisticate. Le proprietà Intensità e Smorzamento permettono di realizzare movimenti

realistici e altamente configurabili nelle animazioni degli ossi. È consigliabile impostare queste proprietà prima di aggiungere pose a un livello di posa.

Intensità La rigidità della molla. Più alto è il valore, più rigido risulta l'effetto molla.

Smorzamento La velocità di decadimento dell'effetto molla. Più alto è il valore, più rapida è la riduzione dell'effetto molla. Con il valore 0, l'effetto molla rimane inalterato a piena intensità per tutti i fotogrammi del livello di posa.

Per abilitare l'elasticità, selezionate uno o più ossi e impostate i valori Intensità e Smorzamento nella sezione Molla della finestra di ispezione Proprietà. Maggiore è l'intensità, più rigida diventa la molla. Lo smorzamento determina la velocità di attenuazione dell'effetto molla, quindi maggiore è il valore di smorzamento, più veloce è il completamento dell'animazione.

Per disattivare le proprietà Intensità e Smorzamento, selezionate il livello di posa nella linea temporale e deselectate la casella di controllo Abilita nella sezione Molla della finestra di ispezione Proprietà. In questo modo potrete vedere sullo stage le pose che avete definito nel livello di posa senza l'effetto delle proprietà Molla.

I seguenti fattori incidono sull'aspetto finale dell'animazione degli ossi quando si utilizzano le proprietà Molla. Fate delle prove con impostazioni diverse per ciascuno di questi elementi per arrivare a ottenere l'effetto desiderato.

- Il valore della proprietà Intensità.
- Il valore della proprietà Smorzamento.
- Il numero di fotogrammi tra le pose nel livello di posa.
- Il numero totale di fotogrammi nel livello di posa.
- Il numero di fotogrammi tra la posa finale e l'ultimo fotogramma del livello di posa.

Altro materiale di riferimento

- Video: [Working with IK Spring properties](#) (7:50, Adobe TV)
- Video: (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com) [Spring for Bones](#)
- Articolo: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5](#) (Adobe.com)

Animare un'armatura

[Torna all'inizio](#)

Le armature in Flash vengono animate in modo diverso rispetto agli altri oggetti. Con le armature aggiungete semplicemente fotogrammi al livello di posa e riposizionate l'armatura sullo stage per creare un fotogramma chiave. I fotogrammi chiave nei livelli di posa sono detti pose. Dato che le armature IK vengono in genere utilizzate a scopo di animazione, ogni livello di posa agisce da livello di interpolazione in modo automatico.

I livelli di posa IK tuttavia sono diversi dai livelli di interpolazione, perché non è possibile interpolare le proprietà, ad eccezione della posizione dell'osso nel livello di posa. Per interpolare altre proprietà di un oggetto IK, ad esempio posizione, trasformazione, effetti colore o filtri, racchiudete l'armatura e gli oggetti associati in un clip filmato o in un simbolo grafico. Potete animare le proprietà del simbolo utilizzando il comando Inserisci > Interpolazione di movimento e il pannello Editor movimento.

Le armature IK possono inoltre essere animate mediante ActionScript 3.0 in fase runtime. Se prevedete di animare un'armatura con ActionScript, non potete animarla nella linea temporale. L'armatura può disporre di una sola posa nel livello di posa e tale posa deve trovarsi nel primo fotogramma nel quale l'armatura appare nel livello di posa.

Le seguenti risorse supplementari (in inglese) spiegano come animare un'armatura.

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\)](#) (2:41) (Adobe TV)
- Video: (lunghezza: 4:29; include: aggiunta di ossi, movimento vincolato dei giunti, aggiunta di pose, animazione con proprietà molla; AdobeTV.com) [Spring for Bones](#)
- Articolo: [Character animation with the Bone Tool in Flash](#) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool](#) (5:12) (YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool](#) (3:26) (YouTube.com)

Animare un'armatura nella linea temporale

Le armature IK sono posizionate nei livelli di posa nella linea temporale. Per animare armature nella linea temporale, inserite delle pose facendo clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma in un livello di posa e selezionando Inserisci posa. Modificate la configurazione dell'armatura mediante lo strumento Selezione. In Flash Professional le posizioni degli ossi nei fotogrammi tra le pose vengono interpolate automaticamente.

1. Nella linea temporale aggiungete i fotogrammi al livello di posa dell'armatura, se necessario, per fare spazio all'animazione che desiderate creare.

Per aggiungere fotogrammi, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Opzione (Macintosh) su un fotogramma nel livello di posa sulla destra di un fotogramma esistente e scegliete Inserisci fotogramma. I fotogrammi possono essere

aggiunti o eliminati in qualsiasi momento.

2. Per aggiungere una posa a un fotogramma nel livello di posa, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma in cui desiderate aggiungere la posa e quindi riposizionate l'armatura sullo stage.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fate clic tenendo premuto Opzione (Macintosh) sul fotogramma nel livello di posa e scegliete Inserisci posa.
- Spostate l'indicatore di riproduzione nel fotogramma in cui desiderate aggiungere la posa e quindi premete il tasto F6.

Viene inserita una posa nel livello di posa nel fotogramma corrente. Un indicatore di posa a forma di rombo nel fotogramma indica la nuova posa.

3. Aggiungete ulteriori pose in fotogrammi distinti per completare l'animazione in base alle vostre necessità.

4. Per modificare la lunghezza dell'animazione nella linea temporale, posizionate il cursore del mouse sull'ultimo fotogramma dell'armatura finché non viene visualizzato il cursore di ridimensionamento. Trascinate quindi l'ultimo fotogramma del livello di posa verso destra o sinistra per aggiungere o rimuovere fotogrammi.

I fotogrammi di posa vengono riposizionati in proporzione alla modifica della durata del livello e i fotogrammi compresi tra di essi vengono reinterpolati automaticamente. Per ridimensionare l'estensione dell'armatura nella linea temporale senza influire sulla posizione dei fotogrammi di posa, tenete premuto Maiusc e contemporaneamente trascinate l'ultimo fotogramma dell'estensione dell'armatura.

Quando avete finito, fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale per visualizzare un'anteprima dell'animazione. Potete vedere le posizioni dell'armatura interpolate tra i fotogrammi di posa.

Potete riposizionare l'armatura nei fotogrammi di posa o aggiungere nuovi fotogrammi di posa in qualunque momento.

Modificare la posizione delle pose in un'armatura

Potete modificare la posizione delle pose nei seguenti modi:

- Per spostare una posa in una nuova posizione, fate clic su una posa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi trascinatela nella posizione desiderata nell'armatura.
- Per copiare una posa in una nuova posizione, fate clic su una posa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi trascinatela nella posizione desiderata nell'armatura tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).
- Tagliare, copiare e incollare. Fate clic sulla posa che desiderate tagliare o copiare tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi scegliete Taglia posa o Copia posa dal menu di scelta rapida.

Tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fate quindi clic sul fotogramma nell'estensione dell'armatura in cui desiderate incollare e scegliete Incolla posa dal menu di scelta rapida.

Applicare effetti di interpolazione aggiuntivi alle proprietà degli oggetti IK

Per applicare effetti interpolati a proprietà di oggetti IK diverse dalla posizione dell'osso, racchiudete l'oggetto in un clip filmato o in un simbolo grafico.

1. Selezionate l'armatura IK e tutti gli oggetti associati.

Per una forma IK potete semplicemente fare clic sulla forma. Per insiemi collegati di istanze di simboli, potete fare clic sul livello di posa nella linea temporale o trascinare un perimetro di selezione attorno a tutti i simboli collegati sullo stage.

2. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure premete Ctrl (Macintosh) mentre fate clic sulla selezione, quindi scegliete Converti in simbolo dal menu di scelta rapida.

3. Nella finestra di dialogo Converti in simbolo, specificate un nome per il simbolo e scegliete Clip filmato o Immagine dal menu Tipo. Fate clic su OK.

Viene creato automaticamente un simbolo con la propria linea temporale contenente il livello di posa per l'armatura.

4. Per utilizzare il nuovo simbolo nella linea temporale principale del file FLA, trascinate il simbolo dalla Libreria sullo stage.

Ora potete aggiungere effetti di interpolazione di movimento alla nuova istanza del simbolo sullo stage.

Potete nidificare i simboli contenenti le armature IK all'interno del numero di livelli di altri simboli nidificati necessari per creare l'effetto desiderato.

Preparare un'armatura per l'animazione runtime con ActionScript 3.0

Potete usare ActionScript 3.0 per controllare le armature IK collegate a forme o istanze di clip filmato. Non è invece possibile controllare con ActionScript le armature collegate a istanze di simboli grafici o di pulsanti.

Con ActionScript è possibile controllare solo armature con una posa singola. Le armature con più pose possono essere controllate solo nella linea temporale.

1. Con lo strumento Selezione selezionate un fotogramma in un livello di posa contenente un'armatura.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà scegliete Runtime dal menu Tipo.

La gerarchia può ora essere manipolata con ActionScript 3.0 in fase runtime.

Per impostazione predefinita, il nome dell'armatura nella finestra di ispezione Proprietà è uguale a quello del livello di posa. Utilizzate questo nome per fare riferimento all'armatura in ActionScript. Il nome può essere modificato nella finestra di ispezione Proprietà.

Aggiungere un andamento a un'animazione IK

[Torna all'inizio](#)

Con il termine andamento si indica la modifica della velocità di animazione nei fotogrammi intorno a ciascuna posa al fine di creare un movimento più realistico.

1. Selezionate un fotogramma tra due fotogrammi di posa nel livello di posa oppure un fotogramma di posa.

Fotogramma intermedio L'andamento influisce sui fotogrammi che si trovano tra i fotogrammi di posa a sinistra e a destra del fotogramma selezionato.

Fotogramma di posa L'andamento influisce sui fotogrammi che si trovano tra la posa selezionata e la posa successiva del livello.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà selezionate un tipo di andamento dal menu Andamento.

Andamenti semplici Quattro andamenti che rallentano il movimento nei fotogrammi che si trovano immediatamente prima o dopo il fotogramma selezionato.

Andamenti iniziale e finale Rallentano il movimento all'interno dei fotogrammi che si trovano immediatamente dopo il fotogramma di posa precedente e nei fotogrammi immediatamente prima del fotogramma di posa successivo.

Nota: *gli stessi tipi di andamento sono disponibili nell'Editor movimento quando utilizzate le interpolazioni di movimento. Potete visualizzare la curva di ogni tipo di andamento nell'Editor movimento quando selezionate un'interpolazione di movimento nella linea temporale.*

3. Nella finestra di ispezione Proprietà, specificate un valore per l'intensità dell'andamento.

L'intensità predefinita corrisponde a 0, che equivale a nessun andamento. Il valore massimo è -100, che applica l'effetto di andamento più significativo ai fotogrammi precedenti al fotogramma di posa. Il valore minimo è -100, che applica l'effetto di andamento più significativo ai fotogrammi immediatamente successivi al fotogramma di posa che li precede.

Quando avete finito, visualizzate sullo stage l'anteprima del movimento con l'andamento applicato. Fate scorrere l'indicatore di riproduzione sulla linea temporale tra i due fotogrammi di posa in corrispondenza dei quali avete applicato l'andamento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Interpolazioni di movimento](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Scelte rapide da tastiera

[Visualizzare o stampare la serie di scelte rapide da tastiera corrente](#)

[Creare e modificare scelte rapide da tastiera](#)

[Personalizzare gruppi di scelte rapide da tastiera](#)

Visualizzare o stampare la serie di scelte rapide da tastiera corrente

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).
2. Fate clic sul pulsante Esporta serie come HTML , il terzo dei quattro che appaiono nella parte superiore della finestra di dialogo.
3. Nella finestra di dialogo di salvataggio che viene visualizzata, inserite il nome del foglio di riferimento e selezionate una posizione in cui salvare il file.
4. Aprire il file HTML salvato nel browser Web.
5. (Facoltativo) Stampare il file HTML dal browser per riferimento futuro.

Creare e modificare scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Potete creare e modificare scelte rapide da tastiera in Flash Professional.

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).

Viene visualizzata la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.

2. Utilizzate le opzioni seguenti per aggiungere, eliminare o modificare le scelte rapide da tastiera:

Serie corrente Consente di scegliere una serie di scelte rapide predefinite (elencata come prima voce del menu) o una qualsiasi serie personalizzata definita dall'utente.

Comandi Consente di selezionare una categoria di comandi da modificare (ad esempio i comandi di menu). Nell'elenco dei comandi vengono visualizzati i comandi associati alla categoria selezionata nel menu a comparsa Comandi, assieme alle scelte rapide da tastiera loro assegnate. La categoria Comandi di menu visualizza questo elenco sotto forma di struttura ad albero che simula la struttura dei menu. Le altre categorie elencano i comandi per nome (ad esempio, Esci da applicazione) in un elenco lineare, privo di struttura.

Scelte rapide Visualizza tutte le scelte rapide da tastiera assegnate al comando selezionato.

Aggiungi tasto di scelta rapida  Aggiunge una nuova scelta rapida al comando corrente. Fate clic su questo pulsante per aggiungere una nuova riga vuota nella casella Scelte rapide. Per aggiungere una nuova scelta rapida da tastiera per questo comando, inserite una nuova combinazione di tasti e fate clic su Modifica. Potete assegnare due scelte rapide da tastiera a ogni comando. Se a un comando sono già state assegnate due scelte rapide, il pulsante + non ha alcun effetto.

Rimuovi tasto di scelta rapida  Rimuove la scelta rapida da tastiera selezionata dall'elenco delle scelte rapide.

Premi tasto Visualizza la combinazione di tasti immessa quando aggiungete o modificate una scelta rapida.

Cambia Aggiunge la combinazione di tasti riportata nella casella Premi tasto all'elenco delle scelte rapide oppure cambia la scelta rapida selezionata con la combinazione di tasti inserita.

Duplica serie  Duplica la serie corrente. Assegnate un nome alla nuova serie; per impostazione predefinita la nuova serie ha il nome della serie corrente seguito dalla parola copia.

Rinomina serie  Rinomina la serie corrente.

Esporta serie in HTML  Salva la serie corrente in formato tabella HTML per semplificarne la visualizzazione e la stampa. Aprite il file HTML nel browser e stampate le scelte rapide da tastiera per riferimento.

Elimina gruppo  Elimina una serie. Non è possibile eliminare la serie attiva.

3. Fate clic su OK.

Rimuovere una scelta rapida da un comando

1. Dal menu a comparsa Comandi, selezionate una categoria di comandi, quindi selezionate un comando dall'elenco corrispondente e infine selezionate una scelta rapida da modificare.
2. Fate clic su Rimuovi tasto di scelta rapida .

Aggiungere una scelta rapida a un comando

1. Dal menu a comparsa Comandi, selezionate una categoria di comandi, quindi selezionate un comando.
2. Preparatevi ad aggiungere una scelta rapida effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Se al comando sono attualmente assegnate meno di due scelte rapide, fate clic sul pulsante Aggiungi tasto di scelta rapida . Nella casella Scelte rapide viene visualizzata una nuova riga vuota e il punto di inserimento si sposta nella casella Premi tasto.
 - Se al comando sono già state assegnate due scelte rapide, selezionatene una (quella da sostituire con la nuova scelta rapida), quindi fate clic nella casella Premi tasto.
3. Premete una combinazione di tasti.
Nota: in caso di problemi con la combinazione di tasti (ad esempio se è già assegnata a un altro comando), viene visualizzato un messaggio di spiegazione sotto la casella Scelte rapide e l'aggiunta o la modifica della scelta rapida potrebbe non essere possibile.
4. Fate clic su Modifica.

Modificare una scelta rapida esistente

1. Dal menu a comparsa Comandi, selezionate una categoria di comandi, quindi selezionate un comando dall'elenco corrispondente e infine selezionate una scelta rapida da modificare.
2. Fate clic nella casella Premi tasto, inserite una nuova combinazione di tasti e fate clic su Modifica.
Nota: in caso di problemi con la combinazione di tasti (ad esempio se è già assegnata a un altro comando), viene visualizzato un messaggio di spiegazione sotto la casella Scelte rapide e l'aggiunta o la modifica della scelta rapida potrebbe non essere possibile.

Personalizzare gruppi di scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Potete impostare le scelte rapide da tastiera per uniformarle a quelle usate in altre applicazioni e velocizzare il flusso di lavoro. Per impostazione predefinita, Flash Professional usa le scelte rapide incorporate, studiate per l'applicazione. Potete anche selezionare un gruppo di scelte rapide predefinite da una delle numerose applicazioni grafiche più comuni.

Selezionare una serie di scelte rapide da tastiera

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).
2. Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionate una serie di scelte rapide dal menu a comparsa Serie corrente.

Creare una serie di scelte rapide da tastiera

1. Selezionate una serie di scelte rapide da tastiera e fate clic sul pulsante Duplica serie .
2. Immettete un nome per la nuova serie di scelte rapide e fate clic su OK.

Rinominare di una serie personalizzata di scelte rapide da tastiera

1. Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionate una serie di scelte rapide dal menu a comparsa Serie corrente.
2. Fate clic sul pulsante Rinomina gruppo , immettete un nuovo nome e fate clic su OK.

Aggiungere o rimuovere una scelta rapida da tastiera

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh) e selezionate la serie da modificare.
2. Dal menu a comparsa Comandi, selezionate una categoria per visualizzare le scelte rapide corrispondenti.
3. Nell'elenco dei comandi, selezionate il comando per il quale desiderate aggiungere o rimuovere un tasto di scelta rapida. Nell'area Descrizione della finestra di dialogo viene visualizzata una descrizione del comando selezionato.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere un tasto di scelta rapida, fate clic sul pulsante Aggiungi tasto di scelta rapida (+).
 - Per rimuovere un tasto di scelta rapida, fate clic sul pulsante Rimuovi tasto di scelta rapida (-) e passare al punto 6.
5. Se aggiungete un tasto di scelta rapida, immettete la nuova combinazione del tasto di scelta rapida nella casella di testo Premi tasto.
Nota: per inserire la combinazione, premete i tasti sulla tastiera. Non occorre specificare i nomi dei tasti, ad esempio Ctrl, Opzione e così via.
6. Fate clic su Modifica.
7. Ripetete questa procedura per aggiungere o rimuovere altre scelte rapide, quindi fate clic su OK.

Eliminare una serie di scelte rapide da tastiera

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh). Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, fate clic su Elimina gruppo .

2. Nella finestra di dialogo Elimina gruppo, selezionate una serie di scelte rapide e fate clic su Elimina.

Nota: *non è consentito eliminare le serie di scelte rapide predefinite fornite con Flash Professional.*



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Impostazioni di pubblicazione (CS5)

[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF \(CS5\)](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Wrapper HTML \(CS5\)](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player \(CS5\)](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per i file GIF \(CS5\)](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per i file JPEG \(CS5\)](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per i file PNG \(CS5\)](#)
[Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione \(CS5\)](#)
[Uso dei profili di pubblicazione \(CS5\)](#)

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF (CS5)

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic sulla categoria Flash e selezionate una versione di Flash Player dal menu a comparsa Lettore. Non tutte le funzioni di Adobe® Flash® Professional funzionano nei file SWF pubblicati che hanno come destinazione le versioni di Flash Player precedenti a Flash Player 10. Per definire il rilevamento di Flash Player, fate clic sulla scheda HTML e selezionate Rileva versione di Flash, quindi immettete la versione di Flash Player da rilevare.
Nota: in Flash Professional CS5, quando specificate Flash Player 10 come destinazione Flash Player nelle impostazioni di pubblicazione, la destinazione effettiva è Flash Player 10.1.
2. Selezionate la versione ActionScript® dal menu a comparsa Script. Se selezionate ActionScript 2.0 o 3.0 e avete creato delle classi, facendo clic su Impostazioni potete impostare un percorso di classe relativo per i file di classe diverso dal percorso di directory predefinito impostato nelle Preferenze.
3. Per controllare la compressione delle bitmap, spostate il cursore Qualità JPEG o immettete un valore. Le immagini di qualità inferiore producono file di dimensioni ridotte, mentre quelle di qualità superiore producono file di dimensioni maggiori. Provate diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso tra dimensioni e qualità. 100 fornisce la qualità migliore e la compressione minore.

Per rendere più morbide le immagini JPEG molto compresse, selezionate Attiva deblocking JPEG. Questa opzione riduce i disturbi tipici della compressione JPEG, quale la tipica comparsa di blocchi di 8x8 pixel nell'immagine. Alcune immagini JPEG possono perdere una piccola quantità di dettaglio quando questa opzione è selezionata.

4. Per impostare la frequenza di campionamento e la compressione per tutto l'audio in streaming e tutti i suoni associati agli eventi del file SWF, fate clic sul pulsante Imposta accanto a Flusso audio o Evento audio, quindi selezionate le opzioni secondo necessità.
Nota: la riproduzione dell'audio in streaming inizia non appena sono stati scaricati dati sufficienti per i primi fotogrammi; l'audio in streaming viene sincronizzato con la linea temporale. Un suono associato a un evento non viene riprodotto fino a quando non è stato scaricato completamente e continua ad essere riprodotto fino a quando non viene esplicitamente interrotto.
5. Per ignorare i suoni specificati nella sezione Audio della finestra di ispezione Proprietà, selezionate Ignora impostazioni audio. Selezionate questa opzione per creare una versione a bassa fedeltà e di dimensioni ridotte di un file SWF.
Nota: se l'opzione Ignora impostazioni audio è deselezionata, Flash Professional analizza l'audio in streaming del documento (incluso l'audio del video importato) e pubblica tutto l'audio in streaming in base alla singola individuale più elevata. Questa procedura può aumentare le dimensioni del file se uno o più segnali audio in streaming hanno un'impostazione di esportazione elevata.
6. Per esportare suoni adatti ai dispositivi mobili, al posto del suono originale della libreria, selezionate Esporta audio dispositivo. Fate clic su OK.
7. Per configurare le impostazioni SWF, selezionate una qualsiasi delle opzioni seguenti:
Comprimi filmato (Impostazione predefinita) Comprime il file SWF per ridurre le dimensioni del file e il tempo di scaricamento. Si tratta di una funzione particolarmente utile quando un file contiene molto testo oppure molto codice ActionScript. Un file compresso può essere riprodotto solo in Flash Player 6 o versioni successive.

Includi livelli nascosti (Impostazione predefinita) Esporta tutti i livelli nascosti del documento Flash. Deselezionando Esporta livelli nascosti si impedisce che tutti i livelli (compresi quelli nidificati nei clip filmato) contrassegnati come nascosti vengano esportati nel file SWF di destinazione. In questo modo potete provare comodamente diverse versioni dei documenti Flash rendendo i livelli invisibili.

Includi metadati XMP (Impostazione predefinita) Esporta tutti i metadati immessi nella finestra di dialogo Informazioni file. Fate clic sul pulsante Informazioni file per aprire la finestra di dialogo. Potete aprire la finestra di dialogo Informazioni file anche selezionando File > Informazioni file. I metadati sono visibili quando il file SWF viene selezionato in Adobe® Bridge.

Esporta SWC Esporta un file .swc, che viene utilizzato per la distribuzione di componenti. Il file .swc contiene un clip compilato, il file di classe ActionScript del componente e altri file che descrivono il componente.

8. Per utilizzare le impostazioni avanzate o attivare il debug del file SWF di Flash Professional pubblicato, selezionate una delle opzioni seguenti:
Genera rapporto dimensioni Genera un rapporto che elenca la quantità di dati nel contenuto Flash Professional finale, per ciascun file.

Proteggi da importazione Impedisce ad altri utenti di importare un file SWF e riconvertirlo in un documento Flash (FLA). Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF di Flash Professional.

Ometti azioni trace Fa sì che Flash Professional ignori le istruzioni (trace) ActionScript nel file SWF corrente. Quando questa opzione è selezionata, le informazioni relative alle istruzioni trace non vengono visualizzate nel pannello Output. Per ulteriori informazioni, vedete *Panoramica del pannello Output*.

Consenti debug Attiva il Debugger e consente il debug remoto di un file SWF di Flash Professional. Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF.

9. Se state utilizzando ActionScript 2.0 e avete selezionato Consenti debug o Proteggi da importazione, immettete una password nel campo di testo Password. Se si aggiunge una password, per poter eseguire il debug del file SWF o poterlo importare, gli altri utenti devono immettere la password. Per rimuovere la password, cancellate il contenuto della campo di testo Password. Per ulteriori informazioni sul Debugger, vedete *Debug di ActionScript 1.0 e 2.0*. Se state utilizzando ActionScript 3.0, vedete [Debug di ActionScript 3.0](#).
10. Selezionate il modello di sicurezza Flash Professional da utilizzare dal menu a comparsa Sicurezza riproduzione locale. Specificate se desiderate che ai file SWF pubblicati sia garantito l'accesso locale o di rete. Se selezionate Accedi solo ai file locali, il file SWF pubblicato può interagire con i file e le risorse nel sistema locale, ma non in rete. Se selezionate Accedi solo alla rete, il file SWF pubblicato può interagire con i file e le risorse in rete, ma non nel sistema locale.
11. Per consentire al file SWF di utilizzare l'accelerazione hardware, selezionate una delle opzioni seguenti nel menu Accelerazione hardware:
Livello 1 - Diretta La modalità Diretta migliora la riproduzione poiché consente a Flash Player di disegnare direttamente sullo schermo anziché farlo fare al browser.

Livello 2 - GPU In modalità GPU, in Flash Player viene utilizzata la potenza di elaborazione disponibile della scheda grafica per la riproduzione dei video e la creazione di effetti compositi con la grafica dei livelli. Le prestazioni dipendono quindi dell'hardware della scheda grafica dell'utente. Utilizzate questa opzione se prevedete che gli utenti dispongano di schede grafiche di fascia alta.

Se il sistema di riproduzione non dispone di hardware sufficiente per consentire l'accelerazione, viene impostata automaticamente la modalità di disegno normale. Per ottenere risultati ottimali con le pagine Web che contengono più file SWF, abilitate l'accelerazione hardware per uno solo dei file SWF. L'accelerazione hardware non viene utilizzata nella modalità di prova del filmato.

Quando pubblicate il file SWF, il file HTML che lo incorpora contiene un parametro HTML wmode. Se scegliete l'accelerazione hardware di livello 1 o 2, il parametro HTML wmode viene impostato, rispettivamente, su "direct" o "gpu". Se attivate l'accelerazione hardware, viene ignorata l'eventuale impostazione di Modalità finestra eseguita nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, perché questa impostazione è memorizzata anche nel parametro wmode del file HTML.

12. Per impostare un intervallo massimo durante il quale è possibile eseguire gli script nel file SWF, immettete un valore in Limite temporale script. Flash Player annulla l'esecuzione di tutti gli script che superano il limite.

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Wrapper HTML (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Per riprodurre del contenuto Flash Professional in un browser Web è necessario un documento HTML che attivi il file SWF e specifichi le impostazioni del browser. Il comando *Pubblica* genera automaticamente questo documento in base ai parametri HTML contenuti in un documento modello.

Quest'ultimo può essere qualsiasi file di testo contenente le variabili di modello appropriate, inclusi file HTML semplici, file contenenti codice per interpreti speciali quali ColdFusion® o ASP (Active Server Pages) oppure modelli forniti con Flash Professional.

Per immettere manualmente i parametri HTML per Flash Professional o personalizzare un modello integrato, utilizzate un editor HTML.

I parametri HTML determinano il punto della finestra in cui appare il contenuto Flash, il colore dello sfondo, le dimensioni del file SWF e così via, e definiscono gli attributi dei tag object ed embed. Potete modificare queste e altre impostazioni nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Se modificate queste impostazioni, vengono ignorate le opzioni definite nel file SWF.

Definizione delle impostazioni

1. Selezionate *File > Impostazioni pubblicazione* e fate clic su *Formati*. Il tipo di file HTML di Flash viene selezionato per impostazione predefinita.
2. Utilizzate il nome di file predefinito, che corrisponde al nome del documento, oppure immettete un nome univoco, comprensivo dell'estensione .html.
3. Per visualizzare le impostazioni HTML e selezionare un modello installato da utilizzare, scegliete HTML dal menu a comparsa Modello. Per visualizzare una descrizione del modello selezionato, fate clic su *Informazioni*. La selezione predefinita è Solo Flash.
4. Se è stato selezionato un modello HTML diverso da Mappa immagine o QuickTime e sulla scheda Flash la versione viene impostata su Flash Player 4 o versione successiva, selezionate *Rileva versione di Flash*.
Nota: l'opzione *Rileva versione di Flash* consente di configurare il documento in modo che rilevi la versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale, indirizzandolo a una pagina HTML alternativa nel caso in cui non disponga del lettore previsto.
5. Selezionate un'opzione per Dimensioni per impostare i valori degli attributi width e height nei tag object ed embed:
Adatta a filmato (Impostazione predefinita) Utilizza le dimensioni del file SWF.

Pixel Immette il numero di pixel per la larghezza e l'altezza.

Percentuale Specifica la percentuale della finestra del browser che viene occupata dal file SWF.

6. Per controllare la riproduzione e le funzioni del file SWF, selezionate le seguenti opzioni per Riproduzione:

Pausa all'avvio Mette in pausa il file SWF fino a quando un utente non fa clic su un pulsante o non seleziona Riproduci dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita, l'opzione è deselezionata e il contenuto viene riprodotto non appena viene caricato (il parametro PLAY è impostato su true).

Ciclo Ripete la riproduzione del video quando viene raggiunto l'ultimo fotogramma. Deselezionate questa opzione per arrestare il contenuto quando raggiunge l'ultimo fotogramma. Per impostazione predefinita il parametro LOOP è attivato.

Visualizza menu Visualizza un menu di scelta rapida quando l'utente fa clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fa clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul file SWF. Per visualizzare solo la voce Informazioni su Flash nel menu di scelta rapida, deselezionate questa opzione. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata (il parametro MENU è impostato su true).

Carattere dispositivo (Solo Windows) Sostituisce i caratteri non installati sul sistema dell'utente con caratteri di sistema con antialiasing (con i bordi smussati). Se utilizzate i caratteri del dispositivo, la leggibilità del testo di piccole dimensioni aumenta ed è possibile ridurre le dimensioni del file SWF. Questa opzione ha effetto solo sui file SWF contenenti testo statico (testo inserito durante la creazione del file SWF e che non cambia quando viene visualizzato il contenuto) impostato per essere visualizzato con i caratteri del dispositivo.

7. Per bilanciare il tempo di elaborazione e l'aspetto, come descritto nell'elenco seguente, selezionate le opzioni di Qualità. Queste opzioni impostano il valore del parametro QUALITY nei tag object ed embed.

Low Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza l'antialiasing.

Bassa automatica Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato automaticamente.

Alta automatica Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzate questa impostazione per emulare l'impostazione Visualizza > Antialiasing.

Media Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. L'impostazione Media produce una qualità migliore dell'impostazione Bassa ma peggiore dell'impostazione Alta.

Alta (Impostazione predefinita) Privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF contiene animazioni, le bitmap non vengono smussate; in caso contrario, le bitmap vengono smussate.

Best Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e le bitmap vengono sempre smussate.

8. Selezionate un'opzione per Modalità finestra, che controlla l'attributo HTML wmode nei tag object ed embed. La modalità finestra modifica la relazione tra la finestra virtuale o il riquadro di delimitazione del contenuto e il contenuto della pagina HTML come descritto nell'elenco seguente:

Window (Impostazione predefinita) Non incorpora nessun attributo relativo alle finestre nei tag object ed embed. Lo sfondo del contenuto è opaco e utilizza il colore di sfondo HTML. Il codice HTML non consente il rendering sopra o sotto il contenuto Flash Professional.

Opaca senza finestra Imposta uno sfondo opaco per il contenuto Flash Professional, oscurando qualsiasi elemento si trovi al di sotto del contenuto. Questo consente al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto.

Trasparente senza finestra Rende trasparente lo sfondo del contenuto Flash Professional, consentendo al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto. Per i browser che supportano le modalità senza finestra, vedete Parametri e attributi per i tag object ed embed.

Se attivate l'accelerazione hardware nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, la modalità finestra selezionata viene ignorata e impostata automaticamente su Finestra.

Per una dimostrazione di come impostare la modalità finestra, consultate la nota tecnica [How to make a Flash movie with a transparent background](#) (Come creare un filmato Flash con sfondo trasparente).

Nota: in alcuni casi, il rendering complesso nella modalità Trasparente senza finestra può comportare un'animazione più lenta quando anche le immagini HTML sono complesse.

9. Per posizionare la finestra del file SWF all'interno della finestra del browser, selezionate una delle opzioni di Allineamento HTML seguenti:

Valore predefinito Centra il contenuto nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

A sinistra, A destra o In alto Allineano i file SWF lungo il rispettivo bordo della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti se necessario.

10. Per posizionare il contenuto Flash all'interno dei limiti specificati, se avete modificato la larghezza e l'altezza originali del documento, selezionate un'opzione per Scala. L'opzione Scala imposta il parametro SCALE nei tag object ed embed.

Predefinita (Mostra tutto) Rende visibile l'intero documento nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dei file SWF. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Nessun bordo Scala il documento in modo da riempire l'area specificata e mantiene le proporzioni originali del file SWF senza distorsione, se necessario eseguendo il ritaglio del file SWF.

Adatta esattamente Visualizza l'intero documento nell'area specificata senza mantenere le proporzioni originali e potrebbe causare una distorsione.

Nessuna scala Evita che il documento sia ridimensionato in scala quando la finestra di Flash Player viene ridimensionata.

11. Per impostare il posizionamento del contenuto Flash all'interno della finestra dell'applicazione e l'eventuale modalità di ritaglio, selezionate l'opzione Allineamento Flash. Questa opzione imposta il parametro SALIGN dei tag object ed embed.
12. Per visualizzare messaggi di errore nel caso in cui le impostazioni dei tag siano in conflitto, ad esempio se in un modello esiste un riferimento a un'immagine alternativa che non è stata specificata, selezionate Mostra messaggi di avvertenza.
13. Per salvare le impostazioni con il file corrente, fate clic su OK.

Parametri e attributi per i tag object ed embed

I parametri e gli attributi di tag seguenti descrivono il codice HTML creato con il comando Pubblica. Fate riferimento a questo elenco quando scrivete codice HTML personalizzato per visualizzare contenuto Flash Professional. Salvo diversa indicazione, tutti gli elementi sono validi sia per il tag object che per il tag embed. Le voci opzionali sono indicate come tali. Internet Explorer riconosce i parametri utilizzati con il tag object; Netscape riconosce il tag embed. Gli attributi vengono usati sia con il tag object che con il tag embed. Durante la personalizzazione di un modello, potete sostituire una variabile di modello al valore (identificato nella sezione Valore dei singoli parametri nell'elenco seguente).

Nota: gli attributi e i parametri elencati in questa sezione vengono riportati in lettere minuscole per conformità con lo standard XHTML.

devicefont (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica se deve essere eseguito il rendering degli oggetti di testo statico in caratteri dispositivo, anche se non è selezionata l'opzione Carattere dispositivo. Questo attributo si applica quando i caratteri necessari sono disponibili nel sistema operativo.

Valore: true | false

Variabile di modello: \$DE

src (attributo) Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag embed.

Valore: movieName.swf

Variabile di modello: \$MO

movie (parametro) Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag object.

Valore: movieName.swf

Variabile di modello: \$MO

classid (attributo) Identifica il controllo ActiveX per il browser. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag object.

Valore: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

width (attributo) Specifica la larghezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Valore: n o n%

Variabile di modello: \$WI

height (attributo) Specifica l'altezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Nota: poiché le applicazioni Flash Professional sono scalabili, la qualità non peggiora cambiando le dimensioni purché si mantengano le proporzioni. Ad esempio, le seguenti dimensioni hanno tutte un rapporto di 4:3: 640 x 480 pixel, 320 x 240 pixel e 240 x 180 pixel.

Valore: n o n%

Variabile di modello: \$HE

codebase (attributo) Identifica la posizione del controllo ActiveX Flash Player in modo che il browser possa eseguirne lo scaricamento automatico se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag object.

Valore: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

pluginspage (attributo) Identifica la posizione del plug-in Flash Player in modo che l'utente possa scaricarlo se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag embed.

Valore: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

swliveconnect (attributo) Questo attributo è opzionale e specifica se il browser deve avviare Java™ quando Flash Player viene caricato per la prima volta. Il valore predefinito è false se questo attributo è omissso. Se utilizzate JavaScript e Flash Professional sulla stessa pagina, Java deve essere in esecuzione affinché il comando fscommand() funzioni. Tuttavia, se utilizzate JavaScript solo per il rilevamento del browser o per uno scopo che non è in relazione con le azioni fscommand(), potete impedire l'avvio di Java impostando SWLIVECONNECT su false. Potete inoltre forzare l'avvio di Java quando non si utilizza JavaScript impostando esplicitamente l'attributo SWLIVECONNECT su true. L'avvio di Java aumenta considerevolmente il tempo necessario per avviare un file SWF; impostate questo tag su true solo se effettivamente necessario. Si applica solo al tag embed.

Utilizzate l'azione fscommand() per avviare Java da un file di proiettore autonomo.

Valore: true | false

play (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica se la riproduzione dell'applicazione viene avviata appena inizia il caricamento nel browser Web. Se l'applicazione Flash Professional è interattiva, potete lasciare che sia l'utente ad avviare la riproduzione facendo clic su un pulsante o eseguendo altre operazioni. In questo caso, impostate l'attributo play su false per evitare l'avvio automatico dell'applicazione. Il valore predefinito è true se questo attributo viene omissso.

Valore: true | false

Variabile di modello: \$PL

loop (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica se il contenuto viene ripetuto indefinitamente o se si arresta al raggiungimento dell'ultimo fotogramma. Il valore predefinito è true se questo attributo viene omissso.

Valore: true | false

Variabile di modello: \$LO

quality (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica il livello di antialiasing da utilizzare. Poiché l'antialiasing richiede un processore più veloce per smussare ogni fotogramma del file SWF prima del rendering sullo schermo, selezionate uno dei valori seguenti, a seconda che sia più importante la velocità o la qualità:

Bassa Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza mai l'antialiasing.

Autolow Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato. Nota: i file SWF creati con ActionScript 3.0 non riconoscono il valore autolow.

Autohigh Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzate questa impostazione per emulare il comando Antialiasing (Visualizza > Modalità anteprima > Antialiasing).

Medium Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. Produce una qualità migliore rispetto all'impostazione Bassa ma peggiore rispetto all'impostazione Alta.

Alta High privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF non contiene animazioni, le bitmap vengono smussate, altrimenti le bitmap non vengono smussate.

Best Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e tutte le bitmap vengono smussate.

Il valore predefinito per quality è high se questo attributo viene omissso.

Valore: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Variabile di modello: \$QU

bgcolor (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica il colore di sfondo dell'applicazione. Utilizzate questo attributo per ignorare l'impostazione del colore di sfondo specificata nel file SWF. Questo attributo non incide sul colore di sfondo della pagina HTML.

Valore: #RRGGBB (valore RGB esadecimale)

Variabile di modello: \$BG

scale (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e definisce come viene posizionata l'applicazione all'interno della finestra del browser se i valori width e height sono percentuali.

Showall (impostazione predefinita) Rende visibile l'intera applicazione nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Noborder Scala il contenuto in modo da riempire l'area specificata, senza distorsione ma con eventuale ritaglio, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione.

Exactfit Rende visibile l'intero contenuto nell'area specificata senza cercare di mantenere le proporzioni originali. Potrebbero verificarsi delle distorsioni.

Il valore predefinito è showall se questo attributo è omissso (e i valori width e height sono percentuali).

Valore: showall | noborder | exactfit

Variabile di modello: \$SC

align (attributo) Specifica il valore align per i tag object, embed e img e determina in che modo la finestra del file SWF viene posizionata all'interno della finestra del browser.

Valore predefinito Centra l'applicazione nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

L, R e T Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro o superiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti in base alle necessità.

Valore: Default | L | R | T

Variabile di modello: \$HA

salign (parametro) Questo attributo è opzionale e specifica dove viene posizionato un file SWF modificato in scala all'interno dell'area definita dalle impostazioni width e height.

L, R e T Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro o superiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti in base alle necessità.

TL e TR Allineano l'applicazione rispettivamente all'angolo superiore sinistro e all'angolo superiore destro della finestra del browser e ritagliano il lato inferiore e il lato destro o sinistro rimanente in base alle necessità.

Se questo attributo è omissso, il contenuto è centrato nella finestra del browser.

Valore: L | R | T | B | TL | TR

Variabile di modello: \$SA

base (attributo) Questo attributo è opzionale e specifica la directory base o l'URL usati per risolvere tutte le dichiarazioni di percorso relativo nel file SWF. Questo attributo è utile se i file SWF sono in una cartella diversa da quella degli altri file.

Valore: directory base o URL

menu (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica il tipo di menu visualizzato quando lo spettatore fa clic sull'area dell'applicazione nel browser con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Comando (Macintosh).

true Visualizza l'intero menu, che offre all'utente numerose opzioni per il miglioramento o il controllo della riproduzione.

false Visualizza un menu contenente solo l'opzione Informazioni su Adobe Flash Player 6 e l'opzione Impostazioni.

Il valore predefinito è true se questo attributo viene omesso.

Valore: true | false

Variabile di modello: \$ME

wmode (attributo/parametro) (Opzionale) Consente di utilizzare le funzionalità di contenuto Flash Professional trasparente, posizionamento assoluto e livelli di Internet Explorer 4.0. Per un elenco dei browser supportati da questo parametro/attributo, vedete [Pubblicazione dei documenti Flash](#). Il parametro wmode viene inoltre utilizzato per l'accelerazione hardware in Flash Player 9 e versioni successive.

Finestra Riproduce l'applicazione in una finestra rettangolare su una pagina Web. Indica che l'applicazione Flash Professional non ha alcuna interazione con i livelli HTML ed è sempre l'elemento di livello più alto.

Opaco Nasconde tutto ciò che si trova dietro l'applicazione sulla pagina.

Trasparente Rende visibile lo sfondo della pagina HTML attraverso tutte le aree trasparenti dell'applicazione, ma può rallentare le prestazioni dell'animazione.

Opaque windowless e Transparent windowless Entrambi interagiscono con i livelli HTML, consentendo ai livelli sopra il file SWF di coprire l'applicazione. La differenza tra i due è che Transparent, al contrario di Opaque, lascia trasparire i livelli HTML sottostanti al file SWF attraverso lo sfondo del file SWF.

Direct Livello 1 - È attivata l'accelerazione hardware in modalità diretta. Le impostazioni dell'altra modalità finestra vengono applicate solo quando l'accelerazione hardware è disattivata.

GPU Livello 2 - È attivata l'accelerazione hardware in modalità GPU. Le impostazioni dell'altra modalità finestra vengono applicate solo quando l'accelerazione hardware è disattivata.

Per ulteriori informazioni sull'accelerazione hardware, vedete Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF (CS5).

Il valore predefinito è Window se questo attributo è omesso. Si applica solo a object.

Valore: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Variabile di modello: \$WM

allowscriptaccess (attributo/parametro) Utilizzate allowscriptaccess per consentire all'applicazione Flash Professional di comunicare con la pagina HTML che la contiene. Le operazioni fscommand() e getURL() possono determinare l'uso delle autorizzazioni della pagina HTML da parte di JavaScript, che potrebbero essere diverse dalle autorizzazioni dell'applicazione Flash Professional. Questo ha conseguenze importanti sulla sicurezza nei diversi domini.

always Consente di eseguire operazioni di scrittura in qualsiasi momento.

never Impedisce tutte le operazioni di scrittura.

samedomain Consente le operazioni di scrittura soltanto se l'applicazione Flash Professional risiede nello stesso dominio della pagina HTML.

Il valore predefinito utilizzato da tutti i modelli di pubblicazione HTML è samedomain.

Valore: always | never | samedomain

SeamlessTabbing (parametro) (Opzionale) Consente di impostare il controllo ActiveX per eseguire la "tabulazione invisibile" in modo che l'utente possa spostarsi fuori dell'applicazione Flash Professional mediante la tabulazione. Questo parametro funziona solo in Windows con il controllo ActiveX di Flash Player, versione 7 e successive.

true (o omesso) Imposta il controllo ActiveX in modo che venga eseguita la tabulazione invisibile: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso l'applicazione Flash Professional mediante la tabulazione, la pressione successiva del tasto di tabulazione attiva l'area al di fuori dell'applicazione Flash Professional nel contenuto HTML circostante o sulla barra di stato del browser se non esiste contenuto attivabile nell'area HTML dopo l'applicazione Flash Professional.

false Imposta il controllo ActiveX in modo che si comporti come nella versione 6 e precedenti: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso tutta l'applicazione Flash Professional, la pressione successiva del tasto di tabulazione tornerà ad attivare il punto iniziale dell'applicazione Flash Professional. In questo modo non è possibile utilizzare il tasto di tabulazione per spostare l'attivazione al di fuori dell'applicazione Flash Professional.

Valore: true | false

Esempio di uso dei tag object ed embed

Per object, quattro impostazioni (height, width, classid e codebase) appaiono nel tag object; tutte le altre impostazioni sono parametri che appaiono in tag separati, denominati param, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

Per il tag embed, tutte le impostazioni (quali height, width, quality e loop) sono attributi che appaiono tra le parentesi ad angolo del tag di apertura embed, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginpage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Per utilizzare entrambi i tag, posizionate il tag embed prima del tag object di chiusura, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginpage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Nota: se usate i tag object ed embed, usate valori identici per ogni attributo o parametro per garantire una riproduzione coerente nei vari browser. Il parametro swflash.cab#version=9,0,0,0 è opzionale; omettetelo soltanto se non desiderate controllare il numero di versione.

Browser che supportano le modalità senza finestra

Per informazioni dettagliate relative al supporto browser Web per l'attributo WMODE, consultate la [tabella nella Nota tecnica 12701: Attributi dei tag OBJECT ed EMBED in Flash](#).

Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player (CS5)

[Torna all'inizio](#)

L'opzione Rileva versione di Flash consente di configurare il documento in modo che rilevi la versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale, indirizzandolo a una pagina HTML alternativa nel caso in cui non disponga del lettore previsto. La pagina HTML alternativa contiene un collegamento per scaricare l'ultima versione di Flash Player.

La funzione di rilevamento di Flash Player è disponibile solo per le impostazioni di pubblicazione impostate per Flash Player 4 o versioni successive (CS5) o Flash Player 5 o versioni successive (CS5.5) e per i file SWF incorporati nei modelli Solo Flash o Flash HTTPS.

Nota: Flash Player 5 e versioni successive sono installati sul 98% dei computer connessi a Internet e ciò rende la funzione di rilevamento di Flash Player un metodo ragionevole con cui garantire che gli utenti finali dispongano della versione corretta di Flash Professional con cui visualizzare il contenuto.

I seguenti modelli HTML non supportano il rilevamento di Flash Player perché il codice JavaScript presente in tali modelli è in conflitto con il codice JavaScript utilizzato per rilevare Flash Player.

- Flash Professional per PocketPC 2003
- Flash Professional con tracciamento AICC
- Flash Professional con FSCommand
- Flash Professional con ancoraggi con nome
- Flash Professional con tracciamento SCORM

Nota: il modello HTML Mappa immagine non supporta il rilevamento del lettore poiché non incorpora Flash Player.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic su HTML.
2. Selezionate il modello Solo Flash o il modello Flash HTTPS nel menu a comparsa Modello. Questi modelli supportano il detection kit HTML per pagina singola. Ognuno dei due modelli abilita la casella di controllo Rileva versione di Flash e le caselle di testo relative al numero di versione.
3. Selezionate la casella di controllo Rileva versione di Flash. Il file SWF viene incorporato in una pagina Web che include il codice di rilevamento di Flash Player. Se questo codice rileva sul computer dell'utente finale una versione accettabile di Flash Player, il file SWF viene

riprodotto come previsto.

4. (Facoltativo) Per specificare con esattezza le revisioni di Flash Player, utilizzate le caselle di testo Revisione principale e Revisione secondaria. Ad esempio, potete specificare la versione 7.0.2 di Flash Player se essa fornisce una specifica funzionalità per visualizzare il file SWF.

Quando pubblicate il file SWF, Flash Professional crea una sola pagina HTML in cui vengono incorporati il file SWF e il codice di rilevamento di Flash Player. Se un utente finale non dispone della versione di Flash Professional che è stata specificata per la visualizzazione del file SWF, viene visualizzata una pagina HTML con un collegamento che consente di scaricare la versione più recente di Flash Player.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file GIF (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate i file GIF per esportare disegni e semplici animazioni da utilizzare nelle pagine Web. I file GIF standard sono delle bitmap compresse.

Un file GIF animato (a volte indicato come GIF89a) offre un modo semplice per esportare brevi sequenze di animazione. Flash Professional ottimizza un GIF animato, memorizzando solo i cambiamenti da fotogramma a fotogramma.

Flash Professional esporta come GIF il primo fotogramma del file SWF, a meno che non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave immettendo l'etichetta #Static nella finestra di ispezione Proprietà. Flash Professional esporta tutti i fotogrammi del file SWF corrente in un file GIF animato, a meno che non venga specificato un intervallo di fotogrammi da esportare immettendo le etichette #First e #Last nei fotogrammi chiave appropriati.

Flash Professional è in grado di generare una mappa dell'immagine per un file GIF per mantenere i collegamenti agli URL dei pulsanti nel filmato originale. Utilizzate la finestra di ispezione Proprietà per inserire l'etichetta #Map nel fotogramma chiave in cui creare la mappa dell'immagine. Se non create un'etichetta fotogramma, Flash Professional crea una mappa dell'immagine utilizzando i pulsanti situati nell'ultimo fotogramma del file SWF. Potete creare una mappa dell'immagine solo se nel modello selezionato è presente la variabile di modello \$IM.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic su Formati e selezionate Immagine GIF.
2. Per il nome del file GIF utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .gif.
3. Fate clic su GIF.

Dimensioni Immettete dei valori per la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa, selezionate Adatta a filmato affinché il file GIF abbia le stesse dimensioni del file SWF e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.

Riproduzione Determina se Flash Professional deve creare un'immagine statica (Statica) o un file GIF animato (Animata). Se scegliete Animata, selezionate Ripetizione ciclica continua o immettete il numero di ripetizioni.

4. Per specificare le impostazioni relative all'aspetto del file GIF esportato, selezionate una delle opzioni seguenti:

Ottimizza colori Rimuove gli eventuali colori inutilizzati dalla tavola dei colori di un file GIF. Questa opzione riduce le dimensioni del file senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumenta leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata. Una tavolozza adattata analizza i colori dell'immagine e crea una tavola colori unica per il file GIF selezionato.

Interlaccia Visualizza in modo incrementale il file GIF esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file GIF animato.

Attenua Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, l'attenuazione aumenta le dimensioni del file GIF e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportate un'immagine senza attenuazione se appare un alone o se state posizionando una trasparenza GIF su uno sfondo a più colori.

Dithering uniformi Applica il dithering ai colori uniformi oltre che ai gradienti.

Elimina gradienti (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente di un file SWF in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni di un file GIF e spesso sono di scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se utilizzate questa opzione selezionate attentamente il primo colore dei gradienti.

5. Per determinare la trasparenza dello sfondo dell'applicazione e la conversione delle impostazioni alfa in GIF, selezionate una delle opzioni seguenti per Trasparente:

Opaco Rende lo sfondo di un colore uniforme.

Trasparente Rende lo sfondo trasparente.

Alfa Imposta la trasparenza parziale. Per Soglia specificate un valore compreso tra 0 e 255. Un valore più basso si traduce in una maggiore trasparenza. Un valore di 128 corrisponde a una trasparenza del 50%.

6. Per specificare la modalità di combinazione dei pixel dei colori disponibili per simulare i colori che non sono disponibili nella tavolozza corrente, selezionate un'opzione per Dithering. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file.

Nessuno Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.

Ordinato Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.

Diffusione Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre funziona solo se è selezionata la tavolozza dei colori Web 216.

7. Per definire la tavolozza dei colori dell'immagine, selezionate uno dei tipi di tavolozza seguenti:

Web 216 Utilizza la tavolozza standard a 216 colori supportata dai browser per creare l'immagine GIF, offrendo una buona qualità dell'immagine e l'elaborazione più veloce sul server.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file GIF selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine (pur aumentando le dimensioni del file). Per ridurre le dimensioni di un file GIF con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza.

Adattata Web Snap È un'opzione identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza dei colori Web 216. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash Professional utilizza i colori disponibili nella tavolozza Web 216. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza Web 216 è attiva su un sistema a 256 colori.

Personalizzata Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza Web 216. Per utilizzare questa opzione dovete avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fate clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionate un file tavolozza. Flash Professional supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato da alcune applicazioni grafiche.

8. Se avete selezionato la tavolozza Adattata o Adattata Web Snap, per impostare il numero di colori usati nell'immagine GIF immettete un valore per Massimo colori. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.
9. Fate clic su OK.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file JPEG (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Il formato JPEG consente di salvare un'immagine come bitmap a 24 bit altamente compressa. In generale, il formato GIF è il migliore per l'esportazione di immagini al tratto, mentre JPEG è preferibile per immagini con toni continui, quali fotografie, gradienti o bitmap incorporate.

Flash Professional esporta come JPEG il primo fotogramma del file SWF, a meno che esso non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta #Static.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic su Formati e selezionate Immagine JPEG.
2. Per il nome del file JPEG utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .jpg.
3. Fate clic sulla scheda JPEG.

Dimensioni Immettete la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa, selezionate Adatta a filmato affinché il file JPEG abbia le stesse dimensioni dello stage e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.

Qualità Trascinate il cursore o immettete un valore per controllare la quantità di compressione del file JPEG. Più bassa è la qualità dell'immagine, minori saranno le dimensioni del file e viceversa. Per determinare il miglior compromesso fra dimensioni e qualità, provate diverse impostazioni.

Nota: *per modificare l'impostazione di compressione dell'oggetto, impostate la qualità di esportazione delle bitmap per ogni oggetto usando la finestra di dialogo Proprietà bitmap. Se selezionate l'opzione di compressione predefinita nella finestra di dialogo Proprietà bitmap, viene applicata l'opzione Qualità JPEG di Impostazioni pubblicazione.*

Progressivo Selezionate Progressivo per visualizzare le immagini JPEG in modo incrementale in un browser Web, in modo da farle apparire più velocemente se caricate mediante un collegamento di rete lento. Questa opzione è simile all'interlacciamento delle immagini GIF e PNG.

4. Fate clic su OK.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file PNG (CS5)

[Torna all'inizio](#)

PNG è l'unico formato bitmap utilizzabile da più piattaforme che supporta la trasparenza (un canale alfa). È anche il formato di file nativo di Adobe® Fireworks®.

Flash Professional esporta come PNG il primo fotogramma del file SWF, a meno che esso non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta #Static.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic su Formati e selezionate Immagine PNG.
2. Per il nome del file PNG utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .png.
3. Fate clic su PNG.

Dimensioni Immettete dei valori per la larghezza e l'altezza in pixel per l'immagine bitmap esportata. In alternativa, selezionate Adatta a filmato affinché l'immagine PNG abbia le stesse dimensioni del file SWF e mantenga le proporzioni dell'immagine originale.

Profondità bit Impostate il numero di bit per pixel e i colori da utilizzare nella creazione dell'immagine. A una profondità di bit maggiore corrispondono dimensioni del file superiori.

- Selezionate 8 bit per canale (bpc) per un'immagine a 256 colori.
- Selezionate 24 bit per migliaia di colori.
- Selezionate 24 bpc con alfa per migliaia di colori con trasparenza (32 bpc).

4. Per specificare le impostazioni relative all'aspetto del file PNG esportato, selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

Ottimizza colori Rimuove gli eventuali colori non usati dalla tavola colori del file PNG, riducendo le dimensioni del file di 1000-1500 byte senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumentando leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata.

Interlaccia Visualizza in modo incrementale il file PNG esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file PNG animato.

Attenua Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, la smussatura aumenta le dimensioni del file PNG e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportate un'immagine senza smussatura se appare un alone o se state posizionando una trasparenza PNG su uno sfondo a più colori.

Dithering uniformi Applica il dithering ai colori uniformi e ai gradienti.

Elimina gradienti (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente dell'applicazione in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni del file PNG e spesso sono di scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se utilizzate questa opzione selezionate attentamente il primo colore dei gradienti.

5. Se avete selezionato 8 bpc per Profondità bit, selezionate un'opzione di Dithering per specificare la modalità di combinazione dei pixel dei colori disponibili per simulare i colori che non sono disponibili nella tavolozza corrente. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file. Selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

Nessuno Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.

Ordinato Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.

Diffusione Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre, funziona solo con la tavolozza dei colori Web 216 selezionata.

6. Selezionate uno dei Tipi tavolozza seguenti per definire la tavolozza dei colori dell'immagine PNG:

Web 216 Utilizza la tavolozza a 216 colori web-safe standard per creare l'immagine PNG, offrendo una buona qualità dell'immagine e un'elaborazione più veloce sul server.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un file PNG creato con la tavolozza a 216 colori web-safe.

Adattata Web Snap Identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza a 216 colori web-safe. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash Professional utilizza i colori disponibili nella tavolozza a 216 colori web-safe. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza a 216 colori web-safe è attiva su un sistema a 256 colori. Per ridurre le dimensioni di un file PNG con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza.

Personalizzata Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza a 216 colori web-safe. Per utilizzare questa opzione dovete avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fate clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionate un file tavolozza. Flash Professional supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato dalle principali applicazioni grafiche.

7. Se avete selezionato la tavolozza Adattata o Adattata Web Snap, immettete un valore per Massimo colori per impostare il numero di colori usati nell'immagine PNG. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.

8. Per scegliere un metodo di filtraggio linea per linea che renda il file PNG più comprimibile e provare le diverse opzioni per una determinata immagine, selezionate una delle seguenti Opzioni filtro:

Nessuno Disattiva il filtraggio.

Sotto Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel precedente.

Su Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel immediatamente superiore.

Medio Utilizza la media di due pixel adiacenti (sinistro e superiore) per prevedere il valore di un pixel.

Paeth Calcola una semplice funzione lineare dei tre pixel adiacenti (sinistro, superiore e superiore sinistro), quindi sceglie per la previsione il pixel adiacente più vicino al valore calcolato.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a

un file PNG creato con la tavolozza Web 216. Per ridurre le dimensioni di un file PNG creato con una tavolozza adattata, diminuite il numero di colori della tavolozza.

9. Fate clic su OK.

Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione (CS5)

[Torna all'inizio](#)

Il comando Anteprima pubblicazione esporta il file e apre l'anteprima nel browser predefinito. In caso di anteprima di un video QuickTime, Anteprima pubblicazione avvia QuickTime video Player. In caso di anteprima di un proiettore, Flash Professional avvia il proiettore.

❖ Selezionate File > Anteprima pubblicazione, quindi selezionate il formato di file da visualizzare in anteprima.

Usando i valori di Impostazioni pubblicazione correnti, Flash Professional crea un file del tipo specificato nella stessa posizione del file FLA. Il file rimane in questa posizione fino a quando non viene sovrascritto o eliminato.

Uso dei profili di pubblicazione (CS5)

[Torna all'inizio](#)

I profili di pubblicazione consentono di effettuare le seguenti operazioni:

- Salvare una configurazione del profilo di pubblicazione, esportare e importare il profilo di pubblicazione e usarlo in altri documenti o renderlo disponibile per gli altri utenti.
- Importare i profili di pubblicazione da utilizzare nei documenti.
- Creare profili per la pubblicazione in diversi formati multimediali.
- Creare un profilo di pubblicazione per scopi aziendali interni diverso da quello adottato per pubblicare i file per un cliente.
- Creare un profilo di pubblicazione standard per garantire l'uniformità dei file che vengono pubblicati.

I profili di pubblicazione vengono salvati a livello di documento e non a livello di applicazione.

Creare un profilo di pubblicazione

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fate clic sul pulsante Crea nuovo profilo .
2. Assegnate un nome al profilo di pubblicazione e fate clic su OK.
3. Specificate le impostazioni di pubblicazione per il documento e fate clic su OK.

Duplicare, modificare o eliminare un profilo di pubblicazione

❖ Nel menu a comparsa Profilo corrente (File > Impostazioni pubblicazione) selezionate il profilo di pubblicazione da utilizzare:

- Per duplicare un profilo, fate clic sul pulsante Duplica profilo . Inserite il nome del profilo nel campo di testo Nome duplicato e fate clic su OK.
- Per modificare un profilo di pubblicazione, specificate le nuove impostazioni di pubblicazione per il documento e fate clic su OK.
- Per eliminare un profilo di pubblicazione, fate clic sul pulsante Elimina profilo , quindi su OK.

Esportare un profilo di pubblicazione

1. Nel menu a comparsa Profilo corrente (File > Impostazioni pubblicazione) selezionate il profilo di pubblicazione da esportare.
2. Fate clic sul pulsante Importa/esporta profilo , quindi selezionate Esporta. Potete esportare un profilo di pubblicazione come file XML per poi importarlo in altri documenti.
3. Accettate la posizione predefinita in cui salvare il profilo di pubblicazione oppure specificate un'altra posizione e fate clic su Salva.

Importare un profilo di pubblicazione

Anche altri utenti possono creare ed esportare profili di pubblicazione che è possibile importare e selezionare come impostazioni di pubblicazione.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, fate clic su Importa/esporta profilo , quindi selezionate Importa.
2. Individuate il file XML del profilo di pubblicazione e fate clic su Apri.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Panoramica sulla pubblicazione](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Modifica in scala e memorizzazione in cache dei simboli

Modifica in scala del contenuto sullo stage

Informazioni sulla modifica in scala a 9 porzioni e sui simboli di clip filmato

Modificare i simboli di clip filmato mediante la modifica in scala a 9 porzioni

Miglioramento dei risultati di rendering con il caching bitmap

Definire il caching bitmap per un'istanza di simbolo

Specificare un colore di sfondo per un'istanza di simbolo memorizzata in cache (solo per CS5.5)

Modifica in scala del contenuto sullo stage

[Torna all'inizio](#)

Potete modificare in scala gli elementi sullo stage nei modi seguenti:

- Modificate in scala singole istanze di simboli tramite lo strumento Trasformazione libera, il pannello Proprietà e il pannello Trasformazione.
- Modificate in scala singole istanze di simboli con modifica in scala a 9 porzioni e gli strumenti e i pannello elencati sopra.
- Modificate in scala l'intero contenuto dello stage quando ridimensionate lo stage (solo CS5.5).

Modificare in scala una singola istanza di simbolo

1. Selezionate l'istanza di simbolo sullo stage.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate lo strumento Trasformazione libera nel pannello Strumenti, quindi trascinate gli angoli o i bordi dell'istanza per ridimensionarla.
 - Aprite il pannello Proprietà (Finestra > Proprietà) e modificate le proprietà relative Altezza e Larghezza dell'istanza.
 - Aprite il pannello Trasformazione (Finestra > Trasformazione) e modificate le proprietà Larghezza scala e Altezza scala dell'istanza.

Modificate in scala tutto il contenuto quando ridimensionate lo stage (solo CS5.5)

1. Scegliete **Elabora > Documento**.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni documento, immettete i nuovi valori per le dimensioni Altezza e Larghezza del documento. Queste sono le dimensioni dello stage.
3. Selezionate l'opzione **Ridimensiona contenuto con lo stage**. Fate clic su **OK**.

La modifica in scala viene applicata a tutto il contenuto in tutti i fotogrammi.

Esercitazioni e video

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Scaling Assets](#) (4:20, Adobe TV)
- Esempio di ActionScript 3.0: [Scaling and resizing assets for use on multiple screens](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

Informazioni sulla modifica in scala a 9 porzioni e sui simboli di clip filmato

[Torna all'inizio](#)

La modifica in scala a 9 porzioni consente di specificare le modalità di applicazione della modifica in scala a specifiche aree del clip filmato. Con tale tipo di modifica, potete accertarvi del corretto aspetto del clip filmato quando questo viene modificato in scala. Con la modifica in scala normale Flash Professional modifica in scala in maniera uniforme tutte le parti di un clip filmato, sia per quanto riguarda la dimensione orizzontale che quella verticale. Per molti clip filmato, questa modifica in scala uniforme può fare apparire strano l'aspetto grafico del clip, in particolare in corrispondenza degli angoli e dei bordi dei clip filmato rettangolari. Ciò è particolarmente vero nel caso dei clip filmato utilizzati come elementi di un'interfaccia utente, ad esempio i pulsanti.

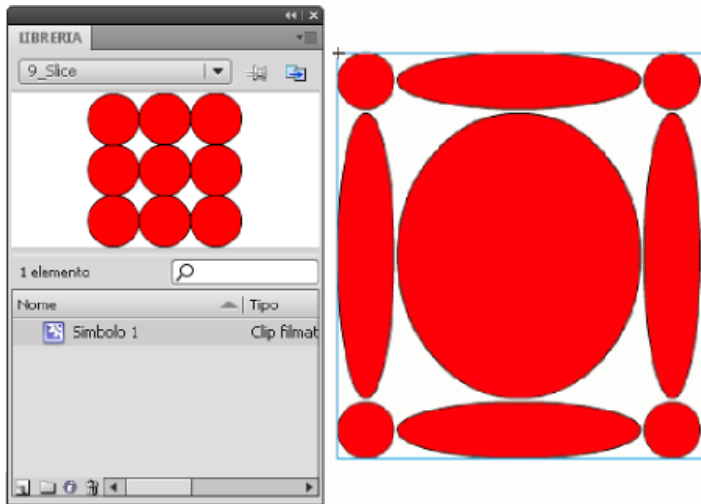
Il clip filmato viene visivamente diviso in 9 sezioni sotto forma di griglia sovrapposta e ognuna di queste 9 sezioni viene modificata in scala individualmente. Al fine di conservare l'integrità visiva del clip filmato, gli angoli non vengono modificati in scala, mentre le altre aree delle immagini vengono ingrandite o ridotte in scala (invece che allungate o accorciate) secondo necessità.

Quando a un simbolo di clip filmato è stata applicata la modifica in scala a 9 porzioni, questo appare nell'anteprima del pannello Libreria con le guide visualizzate. Se è stata attivata l'opzione **Attiva anteprima dal vivo** (Controllo > Attiva anteprima dal vivo) quando modificate in scala istanze del clip filmato sullo stage, potete vedere applicata a quest'ultimo la modifica in scala a 9 porzioni.

Nota: la modifica in scala a 9 porzioni non può essere applicata a simboli grafici o pulsanti. Le bitmap all'interno di clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata vengono modificate in scala normalmente, senza la distorsione a 9 porzioni, mentre il resto del contenuto del clip filmato viene modificato in scala in base alle guide delle 9 porzioni.

Nota: la modifica in scala a 9 porzioni viene a volte chiamata semplicemente "Scala 9".

Un clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata può contenere oggetti nidificati al suo interno, ma solo certi tipi di oggetto all'interno del clip vengono adeguatamente modificati in scala in base al metodo delle 9 porzioni. Per creare un clip filmato con oggetti interni a cui sia possibile applicare la modifica in scala a 9 porzioni quando modificate in scala il clip, gli oggetti nidificati devono essere forme, oggetti di disegno, gruppi o simboli grafici.



Simbolo per il quale è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni nel pannello Libreria e modificato in scala sullo stage

Per guardare delle esercitazioni video (in inglese) sulla modifica in scala a 9 porzioni, vedete:

- www.adobe.com/go/vid0204_it
- www.adobe.com/go/vid0205_it

Modificare i simboli di clip filmato mediante la modifica in scala a 9 porzioni

[Torna all'inizio](#)

Per impostazione predefinita, le guide porzione vengono posizionate al 25% (o 1/4) della larghezza e dell'altezza del simbolo rispetto al bordo del simbolo. In modalità di modifica dei simboli, le guide porzione appaiono con delle righe tratteggiate sovrapposte al simbolo. Le guide porzione non si agganciano quando vengono trascinate nel tavolo di montaggio. Le guide non vengono visualizzate quando il simbolo è sullo stage.

Non è possibile modificare simboli con per i quali è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni sullo stage. Viene mantenuta la modalità di modifica dei simboli.

Nota: le istanze create da un simbolo di clip filmato per il quale è stata abilitata la modifica in scala a 9 porzioni possono essere trasformate ma non modificate. La loro modifica può produrre risultati imprevedibili.

Per guardare delle esercitazioni video (in inglese) sulla modifica in scala a 9 porzioni, vedete:

- www.adobe.com/go/vid0204_it
- www.adobe.com/go/vid0205_it

Attivare la modifica in scala a 9 porzioni per un simbolo di clip filmato esistente

1. Con il documento di origine aperto, selezionate Finestra > Libreria.
2. Selezionate un simbolo di clip filmato, pulsante o immagine nel pannello Libreria.
3. Selezionate Proprietà del menu del pannello Libreria.
4. Selezionate Attiva guide per modifica in scala a 9 porzioni.

Modificare un simbolo di clip filmato con la modifica in scala a 9 porzioni attivata

1. Attivate la modalità di modifica simboli effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un'istanza del simbolo sullo stage e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica.
 - Selezionate il simbolo video nel pannello Libreria e fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh), quindi selezionate Modifica.
 - Fate doppio clic sul simbolo nel pannello Libreria.
2. Per spostare le guide orizzontali o verticali, trascinatele e quindi rilasciatele. La nuova posizione della guida per quel simbolo viene aggiornata nell'anteprima della libreria.

Miglioramento dei risultati di rendering con il caching bitmap

La funzione di caching bitmap in fase di runtime consente di ottimizzare la prestazione di riproduzione specificando che un simbolo di clip filmato statico (ad esempio un'immagine di sfondo) o un simbolo di pulsante vengano memorizzati nella memoria cache in fase di runtime. Per impostazione predefinita, Flash Player ridisegna ogni elemento vettoriale sullo stage in ciascun fotogramma. Il caching (memorizzazione nella cache) di un clip filmato o di un simbolo di pulsante sotto forma di bitmap fa in modo che Flash Player non debba ridisegnare continuamente l'elemento, poiché l'immagine è una bitmap e la sua posizione sullo stage non cambia. In questo modo si ottengono prestazioni di riproduzione notevolmente migliorate.

Ad esempio, quando realizzate un'animazione con uno sfondo complesso, create un clip filmato che contenga tutti gli elementi dello sfondo. Quindi, selezionate Memorizza in cache come bitmap per il clip filmato dello sfondo nella finestra di ispezione Proprietà. Durante la riproduzione, il rendering dello sfondo viene eseguito come bitmap archiviata alla profondità attuale dello schermo. Flash Player disegna la bitmap sullo stage in modo rapido e una sola volta, consentendo una riproduzione più veloce e più fluida dell'animazione.

Senza caching bitmap, la riproduzione dell'animazione potrebbe risultare troppo lenta.

La memorizzazione delle bitmap nella cache consente di utilizzare un clip filmato e bloccarlo in posizione automaticamente. Se un'area viene modificata, i dati vettoriali aggiornano la cache bitmap. Con questo processo si riduce il numero di operazioni di ridisegno che Flash Player deve eseguire e si ottengono prestazioni di riproduzione migliori e più rapide.

Utilizzate il caching delle bitmap in fase di runtime solo nei casi di clip filmato statici e complessi la cui posizione (non il contenuto) cambia in ogni fotogramma di un'animazione. Il miglioramento delle prestazioni di riproduzione dovuto all'uso del caching delle bitmap in fase di runtime è evidente solo nel caso di clip filmato complessi. Con i clip filmato semplici non si ottengono miglioramenti apprezzabili.

Per maggiori informazioni, vedete Quando attivare la memorizzazione nella cache in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#).

Guy Watson ha scritto un articolo dettagliato sull'uso del caching bitmap nel Centro per sviluppatori Flash Professional, intitolato [Using Bitmap Caching in Flash](#) (Uso del caching bitmap in Flash).

L'esercitazione video [Ottimizzazione di animazioni e file FLA \(7:24\) \(CS3\)](#) fornisce ulteriori consigli sull'uso del caching bitmap in runtime.

Nota: l'opzione *Usa caching bitmap in runtime* può essere utilizzata solo per i simboli di clip filmato e di pulsante.

Nelle seguenti circostanze, un clip filmato non utilizza una bitmap (anche se l'opzione Usa caching bitmap in runtime è selezionata) ma esegue il rendering del simbolo di clip filmato o pulsante mediante i dati vettoriali:

- La bitmap è troppo grande (più di 2880 pixel in una qualsiasi delle direzioni).
- Flash Player non assegna la memoria per la bitmap (e viene generato un errore di memoria esaurita).

Definire il caching bitmap per un'istanza di simbolo

1. Selezionate un simbolo di clip filmato o pulsante sullo stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionate l'opzione Memorizza in cache come bitmap (CS5) o scegliete Memorizza in cache come bitmap dal menu Rendering (CS5.5).

Specificare un colore di sfondo per un'istanza di simbolo memorizzata in cache (solo per CS5.5)

Quando per un'istanza di simbolo è attivato il caching bitmap, potete scegliere un colore di sfondo opaco per l'istanza. Per impostazione predefinita, lo sfondo è trasparente.

1. Selezionate l'istanza sullo stage.
2. Nella sezione Visualizza del pannello Proprietà selezionate Opaco dal menu Sfondo bitmap.
3. Impostate un colore di sfondo dal selettore colore.

Video ed esercitazioni

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (2:06, Adobe TV)



Impostare le preferenze in Flash

Impostare le preferenze

Impostare le preferenze generali

Impostare le preferenze di Formattazione automatica per ActionScript

Preferenze relative agli Appunti

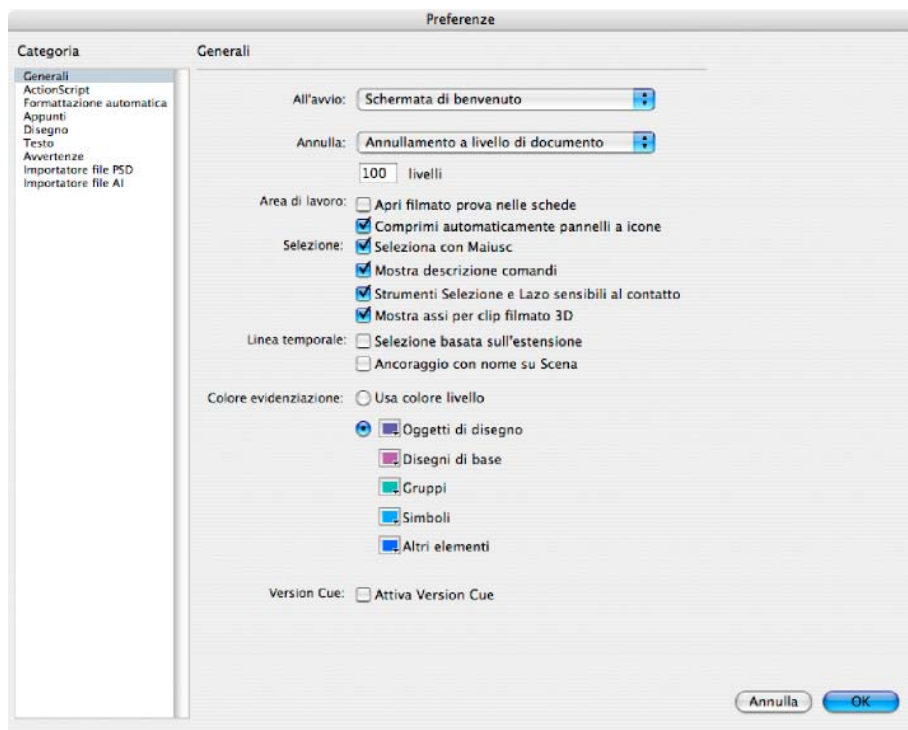
Impostare le preferenze per il testo

Impostare le preferenze per le avvertenze

Impostare le preferenze della cache di pubblicazione (solo CS5.5)

Ripristinare tutte le impostazioni predefinite per le preferenze

Potete impostare le preferenze per le operazioni generali dell'applicazione, per le operazioni di modifica e per le operazioni relative agli Appunti.



La categoria Generali nella finestra di dialogo Preferenze.

Impostare le preferenze

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Selezionate una categoria nell'elenco Categoria, quindi impostate le opzioni desiderate.

Impostare le preferenze generali

[Torna all'inizio](#)

All'avvio Consente di specificare il documento da aprire all'avvio dell'applicazione.

Annullamento a livello di documento o di oggetto L'annullamento a livello di documento conserva un unico elenco di tutte le azioni effettuate in un documento Flash Professional. L'annullamento a livello di oggetto conserva elenchi distinti relativi alle azioni effettuate sui singoli oggetti nel documento. L'annullamento a livello di oggetto garantisce una maggiore flessibilità, in quanto consente di annullare un'azione effettuata su un oggetto senza annullare anche le modifiche eseguite su altri oggetti più recentemente.

Livelli di annullamento Per impostare il numero di operazioni di annullamento/ripristino consentite, immettete un valore da 2 a 300. I livelli di annullamento richiedono l'uso della memoria, quindi più livelli di annullamento usate, maggiore sarà il fabbisogno in termini di memoria di sistema. Il valore predefinito è 100.

Area di lavoro Selezionate Apri filmato prova nelle schede per aprire una nuova scheda di documento nella finestra dell'applicazione quando selezionate Controllo > Prova filmato > Prova. Per impostazione predefinita, il filmato di prova viene aperto in una propria finestra. Per fare in modo che i pannelli in modalità Icona vengano compressi automaticamente quando fate clic al di fuori di essi, selezionate Comprimi automaticamente pannelli a icone.

Selezione Per controllare la modalità di selezione di più elementi, selezionate o deselezionate **Seleziona con Maiusc** Quando l'opzione **Seleziona con Maiusc** è disattivata, è possibile aggiungere ulteriori elementi alla selezione corrente facendo clic su di essi. Quando l'opzione **Seleziona con Maiusc** è attiva, facendo clic sugli elementi aggiuntivi si deselezionano gli altri elementi, a meno che non si tenga premuto il tasto Maiusc.

Mostra descrizione comandi Questa opzione consente di visualizzare la descrizione di un controllo quando il puntatore vi si sofferma. Per non visualizzare le descrizioni dei comandi, deselezionate questa opzione.

Sensibile al contatto Questa opzione consente di selezionare gli oggetti quando una parte qualsiasi degli stessi è inclusa nel rettangolo di selezione durante il trascinamento con gli strumenti **Selezione** o **Lazo**. Per impostazione predefinita, gli oggetti vengono selezionati solo quando si trovano completamente racchiusi nel perimetro di selezione rettangolare dello strumento.

Mostra assi per clip filmato 3D Visualizza una sovrapposizione degli assi X, Y e Z su tutti i clip filmato 3D. Ciò ne facilita l'identificazione sullo stage.

Linea temporale Per usare nella linea temporale la selezione basata sull'estensione invece che la selezione predefinita basata sul fotogramma, scegliete **Selezione basata sull'estensione**.

Ancoraggio con nome sulla scena Quando questa opzione viene selezionata, al primo fotogramma di ciascuna scena in un documento viene assegnata la funzione di ancoraggio con nome. Gli ancoraggi con nome consentono di usare i pulsanti **Avanti** e **Indietro** in un browser per passare da una scena all'altra.

Colore evidenziazione Per utilizzare il colore di contorno del livello corrente, selezionate un colore dal pannello oppure selezionate **Usa colore livello**.

Stampa (solo Windows) Per disattivare la stampa PostScript® nella stampa su una stampante PostScript, selezionate **Disattiva PostScript**. Per impostazione predefinita, questa opzione è deselezionata. Selezionate questa opzione in caso di problemi di stampa su una stampante PostScript, tenendo presente che questo rallenterà il processo di stampa.

Auto-ripristino (solo CS5.5) Se questa opzione è attivata (impostazione predefinita), Flash salva una copia di ogni file aperto a intervalli di tempo specifici, nella stessa cartella dell'originale. Se il file non è ancora stato salvato, ne viene salvata automaticamente una copia nella cartella Temp di Flash. I nomi dei file sono gli stessi degli originali, con l'indicazione di "RIPRISTINO_" all'inizio del nome del file. Se Flash Pro si chiude in modo inatteso, quando lo riavviate viene visualizzata una finestra di che vi permette di aprire il file di auto-ripristino. Quando chiudete Flash Pro normalmente, i file di auto-ripristino vengono eliminati.

Modifica in scala del contenuto (solo CS5.5) Opzioni per ridimensionare in scala il contenuto quando si ridimensiona lo stage con la finestra di dialogo **Proprietà documento** (Elabora > Documento). Per mantenere allineati gli oggetti all'angolo superiore sinistro dello stage, selezionate

Allinea in alto a sinistra. Per ridimensionare gli elementi nei livelli bloccati o nascosti della linea temporale, selezionate **Includi livelli bloccati e nascosti**.

Impostare le preferenze di Formattazione automatica per ActionScript

[Torna all'inizio](#)

❖ Selezionate le opzioni desiderate. Per visualizzare il risultato delle selezioni effettuate, vedere il riquadro di anteprima.

Preferenze relative agli Appunti

[Torna all'inizio](#)

Le preferenze relative agli Appunti consentono di controllare come vengono gestite in Flash le immagini bitmap copiate negli Appunti.

Profondità colore (Solo Windows) Specifica la profondità massima del colore dei dati di immagini copiate negli Appunti. Le immagini con una profondità maggiore vengono copiate a risoluzione inferiore. È preferibile impostare la profondità massima delle immagini che si prevede di utilizzare.

Tipo (Solo Macintosh) Specifica la profondità massima del colore dei dati di immagini copiate negli Appunti. Le immagini con una profondità maggiore vengono copiate a risoluzione inferiore. È preferibile impostare la profondità massima delle immagini che si prevede di utilizzare.

Risoluzione Indica la risoluzione da utilizzare per i dati di immagini copiate negli Appunti. È preferibile impostare la risoluzione massima delle immagini che si prevede di utilizzare.

Limite dimensioni (Solo Windows) Per specificare la quantità di RAM utilizzata quando si inserisce un'immagine bitmap negli Appunti, immettere un valore in kilobyte nel campo di testo **Limite dimensioni**. Aumentate questo valore quando lavorate con immagini bitmap di grandi dimensioni o ad alta risoluzione.

Impostare le preferenze per il testo

[Torna all'inizio](#)

- In **Mappatura caratteri predefinita**, selezionate un carattere da usare per la sostituzione dei caratteri mancanti nei documenti aperti in Flash Professional.
- Per le opzioni **Testo verticale**, selezionate **Orientamento del testo predefinito** (deselezionato per impostazione predefinita).
- Per invertire la direzione predefinita della visualizzazione del testo, selezionate **Flusso testo da destra a sinistra** (deselezionato per impostazione predefinita).
- Per disattivare la crenatura per il testo verticale, selezionate **Nessuna crenatura** (deselezionato per impostazione predefinita). La disattivazione di questa opzione è utile per aumentare la spaziatura di alcuni caratteri che usano le tabelle di crenatura.
- Per **Metodo di input**, selezionate la lingua desiderata.

[Torna all'inizio](#)

Impostare le preferenze per le avvertenze

- Per ricevere un avviso quando tentate di salvare documenti con contenuto specifico dello strumento di authoring Adobe® Flash® Professional come file Flash CS5/5.5, selezionate Avverti in caso di salvataggio per compatibilità con Adobe Flash CS4 (impostazione predefinita).
- Selezionate Avverti della modifica di URL in Avvia e Modifica, affinché venga inviato un messaggio di avvertimento se l'URL di un documento è cambiato dall'ultima apertura e modifica del documento.
- Selezionate Avverti dell'inserimento di fotogrammi durante l'importazione di contenuto affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando Flash Professional inserisce fotogrammi nel documento per adattare file audio o video importati.
- Selezionate Avverti dei conflitti di codifica nell'esportazione dei file ActionScript affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando la selezione dell'opzione Codifica predefinita potrebbe causare la perdita dei dati o il danneggiamento dei caratteri. Ad esempio, se create un file con caratteri inglesi, giapponesi e coreani e selezionate l'opzione Codifica predefinita su un sistema in lingua inglese, i caratteri giapponesi e coreani vengono danneggiati.
- Selezionate Avverti della conversione degli oggetti grafici effetto affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando tentate di modificare un simbolo a cui sono applicati effetti della linea temporale.
- Selezionate Avverti dei siti con cartella principale sovrapposta affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando create un sito in cui la cartella principale locale si sovrappone a quella di un altro sito.
- Selezionate Avverti della conversione del comportamento in simbolo affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando convertite un simbolo a cui è associato un comportamento in un simbolo di tipi diverso, ad esempio quando si converte un clip filmato in un pulsante.
- Selezionate Avverti della conversione in simbolo affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando convertite un simbolo in un simbolo di tipo diverso.
- Selezionate Avverti della conversione automatica da oggetto di disegno a gruppo, per fare in modo che Flash Professional invii un messaggio di avvertimento nel momento in cui un oggetto grafico disegnato in modalità Disegno oggetto viene convertito in gruppo.
- Selezionate Mostra avvertenze di compatibilità per i controlli delle funzioni affinché venga visualizzato un avvertimento sui controlli delle funzioni non supportate dalla versione di Flash Player a cui il file FLA fa riferimento nelle proprie impostazioni di pubblicazione.
- Avvisa per salvataggio e ripristino automatici documento (solo Flash Pro CS5.5). Se è selezionata, Flash indicherà di abilitare il salvataggio automatico per qualsiasi documento salvato e quindi modificato, se la funzione di salvataggio automatico non è già abilitata. L'avviso viene visualizzato una sola volta per ogni documento.

Impostare le preferenze della cache di pubblicazione (solo CS5.5)

[Torna all'inizio](#)

Cache pubblicazione memorizza i caratteri e i suoni MP3 per velocizzare la creazione di file SWF quando utilizzate i comandi Pubblica o Prova filmato.

Durante una sessione di Flash, la prima volta che create un file SWF da un file FLA, Flash Pro inserisce le copie compresse di tutti i caratteri e i suoni MP3 utilizzati nella cache di pubblicazione. Durante le successive operazioni di test dei filmati o di pubblicazione, se i caratteri e i suoni sono invariati nel file FLA, vengono utilizzate le versioni presenti nella cache per creare il file SWF.

Nota: vengono aggiunti alla cache di pubblicazione solo i suoni degli eventi MP3 ulteriormente compressi da Flash. L'audio in streaming non viene aggiunto alla cache.

Nelle preferenze della cache di pubblicazione sono incluse le seguenti impostazioni:

Abilita cache pubblicazione Selezionate questa opzione per abilitare o disabilitare la cache di pubblicazione.

Limite dimensione cache su disco La quantità massima di spazio su disco da utilizzare per la cache di pubblicazione.

Limite dimensione cache in memoria La quantità massima di RAM da utilizzare per la cache di pubblicazione. Quando la cache eccede questa quantità, gli elementi non utilizzati di recente vengono spostati sul disco.

Dimensione massima per elementi cache in memoria La dimensione massima di un singolo carattere o suono MP3 compresso che può essere aggiunto alla cache di pubblicazione nella RAM. Gli elementi di dimensioni superiori vengono scritti sul disco.

Per cancellare la cache di pubblicazione, scegliete Controllo > Cancella cache pubblicazione o Controllo > Cancella cache pubblicazione e prova filmato.

Ripristinare tutte le impostazioni predefinite per le preferenze

[Torna all'inizio](#)

❖ Premete e tenete premuto Ctrl+Alt+Maiusc (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc (Mac OS) mentre avviate Flash.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Incorporare i caratteri per uniformare l'aspetto del testo](#)

[Opzioni di importazione per oggetti Illustrator](#)

Gestione dei file

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.

Pubblicazione per Adobe AIR per desktop

[Informazioni su Adobe AIR](#)

[Creare un file Adobe AIR](#)

[Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione Adobe AIR](#)

[Creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione AIR](#)

[Aggiunta di una firma all'applicazione](#)

[Aggiungere o rimuovere una versione di AIR SDK](#)

Informazioni su Adobe AIR

[Torna all'inizio](#)

Adobe® AIR™ è un runtime compatibile con diversi sistemi operativi che consente di creare e distribuire applicazioni Rich Internet (RIA) complete sul desktop sfruttando le capacità di sviluppo per il Web che avete già acquisito (in Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax). AIR vi consente di lavorare in ambienti familiari, sfruttare gli strumenti e i metodi con cui avete maggiore dimestichezza e, grazie al supporto di Flash, Flex, HTML, JavaScript e Ajax, di realizzare progetti che soddisfano pienamente le vostre esigenze.

Gli utenti interagiscono con le applicazioni AIR esattamente come con le applicazioni native del desktop. Il runtime viene installato una volta nel computer dell'utente e quindi le applicazioni AIR vengono installate ed eseguite come qualunque altra applicazione desktop. La piattaforma e il framework per l'implementazione delle applicazioni forniti dal runtime hanno caratteristiche omogenee nei diversi sistemi operativi e pertanto eliminano la necessità di testare le applicazioni in più browser, garantendo funzionalità e interazioni uniformi in tutti gli ambienti desktop. Invece di sviluppare per un sistema operativo specifico, potete utilizzare il runtime come unico riferimento.

Con AIR il modo di creare, distribuire e utilizzare le applicazioni cambia radicalmente. Avete a disposizione un maggiore controllo, più spazio per la creatività e potete estendere le vostre applicazioni basate su Flash, Flex, HTML e Ajax all'ambiente desktop senza dover conoscere le tradizionali tecnologie di sviluppo desktop.

Per informazioni sui requisiti hardware e software per le applicazioni AIR desktop e mobili, vedete [Requisiti di sistema di Adobe AIR](#).

Per informazioni complete sullo sviluppo di applicazioni Adobe AIR™, vedete [Creazione di applicazioni Adobe AIR](#).

Video, esercitazioni e altre risorse

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare applicazioni AIR™ in Flash Pro.

- Video: [Converting a Flash Project to AIR \(8:32\)](#)
- Video: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3 \(5:33\)](#)
- Video: [Lynda.com Training for Developers – AIR Essential Training – Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 \(4:57\)](#)
- Video: [Designing an AIR application \(8:51\)](#)
- Video: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash \(6:24\)](#)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Articolo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Nota tecnica: [Overlay di AIR SDK per Flash Professional CS5.5](#)

Creare un file Adobe AIR

[Torna all'inizio](#)

Potete creare documenti Flash di Adobe AIR utilizzando la schermata di benvenuto di Flash o il comando File > Nuovo, oppure creare un file Flash ActionScript® 3.0 e convertirlo in un file Adobe AIR mediante la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Per creare un file Adobe AIR, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Avviate Flash. Viene visualizzata la schermata di benvenuto. Se Flash è già in esecuzione, chiudete tutti i documenti aperti per tornare alla schermata di benvenuto. Nella schermata di benvenuto, selezionate Adobe AIR 2 (CS5) o AIR (CS5.5).

Nota: se avete disattivato la schermata di benvenuto di Flash, potete visualizzarla nuovamente scegliendo *Modifica > Preferenze e selezionando Schermata di benvenuto dal menu a comparsa All'avvio nella categoria Generale*.

- Scegliete File > Nuovo e selezionate Adobe AIR 2 (CS5) o AIR (CS5.5), quindi fate clic su OK.
- Aprite un file Flash esistente e convertitelo in un file AIR selezionando Adobe AIR dal menu Lettore nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione).

Nota: (solo Flash CS5) se salvate un file Flash CS5 AIR nel formato Flash CS4, impostate manualmente la versione del lettore su AIR 1.5 nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione all'apertura del file in Flash CS4. Flash CS4 supporta solo la pubblicazione in AIR 1.5.

Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione Adobe AIR

[Torna all'inizio](#)

Potete visualizzare l'anteprima di un file SWF Flash AIR per verificare come apparirà nella finestra dell'applicazione AIR. L'anteprima è utile per visualizzare l'aspetto dell'applicazione senza dover creare un pacchetto e installare l'applicazione.

1. Verificate che l'impostazione Destinazione nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione corrisponda ad Adobe AIR.
2. Selezionate Controllo > Prova filmato > Prova o premete Ctrl+Invio.

Se non avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, Flash genera un file descrittore dell'applicazione predefinito (*swfname-app.xml*) nella stessa cartella in cui è memorizzato il file SWF. Se invece avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione, il file descrittore riflette tali impostazioni.

Per pubblicare un file AIR, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.
- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione.
- Scegliete **File > Pubblica**.
- Scegliete **File > Pubblica > Anteprima**.

Quando pubblicate un file AIR, Flash Pro crea un file SWF e un file XML descrittore dell'applicazione e inserisce delle copie di questi due file, insieme agli altri file che avete aggiunto all'applicazione, in un pacchetto di installazione AIR (*nomeswf.air*).

Nota: (solo per Windows) la pubblicazione di un'applicazione AIR non riesce se il nome del file contiene caratteri che non fanno parte dell'alfabeto inglese.

Creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione AIR

[Torna all'inizio](#)

Al termine dello sviluppo dell'applicazione, specificate le impostazioni per il file descrittore dell'applicazione AIR e il file del programma di installazione necessari per la distribuzione. Flash Pro crea il file descrittore e il file del programma di installazione insieme al file SWF quando pubblicate un file AIR.

Le impostazioni per questi file vengono specificate nella finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione. Dopo la creazione di un file AIR, questa finestra di dialogo può essere aperta dalla finestra di ispezione Proprietà o dal menu Lettore, pulsante Impostazioni, nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Creare il file del programma di installazione e il file dell'applicazione Adobe AIR

1. In Flash, aprite il file FLA o il gruppo di file che compongono l'applicazione Adobe AIR.
2. Salvate il file FLA Adobe AIR prima di aprire la finestra di dialogo Impostazioni AIR.
3. Selezionate **File > Impostazioni Adobe AIR 2**.
4. Inserite le informazioni nella finestra di dialogo Impostazioni AIR, quindi fate clic su **Pubblica**.

Quando fate clic sul pulsante **Pubblica**, viene creato un pacchetto contenente i seguenti file: il file SWF, il file descrittore dell'applicazione, i file delle icone dell'applicazione e i file elencati nella casella di testo **File inclusi**. Se non avete ancora creato un certificato digitale, quando fate clic sul pulsante **Pubblica** viene visualizzata la finestra di dialogo **Firma digitale**.

La finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione è suddivisa in quattro schede: **Generali**, **Firma**, **Icone** e **Avanzate**. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, consultate le sezioni seguenti.

Impostazioni generali

La scheda **Generali** della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione contiene le opzioni seguenti:

File di output Il nome e la posizione del file .air da creare quando si usa il comando **Pubblica**.

Tipo di output Il tipo di pacchetto da creare.

- **Pacchetto AIR** - Crea un file di installazione AIR standard basato sul presupposto che il runtime AIR possa essere scaricato separatamente durante l'installazione o sia già installato sul dispositivo di destinazione.
- **Programma di installazione Mac** - Crea un file di installazione Macintosh completo.

Applicazione con runtime incorporato - Crea un file di installazione AIR che contiene il runtime AIR e quindi non ne richiede il download al momento dell'installazione.

Programma di installazione per Windows Selezionate questa opzione per compilare un programma di installazione nativo specifico per la piattaforma Windows (.exe) invece di un programma di installazione AIR (.air) indipendente dalla piattaforma.

Nome Nome del file principale dell'applicazione. Il valore predefinito corrisponde al nome del file FLA.

Versione Opzionale. Specifica un numero di versione per l'applicazione. Il valore predefinito è 1.0.

ID applicazione Identifica l'applicazione con un ID univoco. Potete modificare l'ID predefinito se necessario. Non utilizzate spazi o caratteri speciali per l'ID. Gli unici caratteri validi sono 0-9, a-z, A-Z, . (punto) e - (trattino), con una lunghezza da 1 a 212 caratteri. Il valore predefinito è com.adobe.example.applicationName.

Descrizione Opzionale. Consente di inserire una descrizione dell'applicazione da visualizzare nella finestra del programma di installazione quando l'utente installa l'applicazione. Per impostazione predefinita, questo campo è vuoto.

Copyright Opzionale. Consente di inserire una nota di copyright. Per impostazione predefinita, questo campo è vuoto.

Stile finestra Specifica lo stile visivo delle finestre (chrome) da utilizzare per l'interfaccia utente quando l'utente esegue l'applicazione sul proprio computer. Potete specificare l'opzione Chrome di sistema (impostazione predefinita), che adotta lo stile grafico standard delle finestre utilizzato dal sistema operativo, oppure l'opzione Chrome personalizzato (opaco) o Chrome personalizzato (trasparente). Per visualizzare l'applicazione senza il chrome di sistema, selezionate Nessuno. Con Chrome di sistema, nell'applicazione vengono utilizzati i controlli standard delle finestre del sistema operativo. Con il chrome personalizzato (opaco), lo stile visivo standard di sistema viene rimosso e potete creare un aspetto personalizzato per l'interfaccia dell'applicazione. (Il chrome personalizzato deve essere creato direttamente nel file FLA.) Il chrome personalizzato (trasparente) è simile a quello opaco, ma aggiunge la trasparenza ai bordi della pagina, permettendo così di utilizzare finestre dell'applicazione che non sono di forma quadrata o rettangolare.

Modalità rendering Consente di specificare il metodo utilizzato dal runtime AIR per eseguire il rendering del contenuto grafico. Le opzioni disponibili sono:

- Automatica - Rileva automaticamente e utilizza il metodo di rendering più veloce disponibile sul dispositivo host.
- CPU - Usa la CPU.
- Diretta - Esegue il rendering mediante Stage3D. Questo è il metodo di rendering più veloce tra quelli disponibili.

Per un elenco dei processori che non supportano la modalità Diretta, vedete [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3](#).

Profili Profili da includere al momento della compilazione del file AIR. Per limitare la vostra applicazione AIR a un profilo specifico, deselezionate i profili non necessari. Per ulteriori informazioni sui profili AIR, vedete [Profili dispositivo](#).

File inclusi Specifica i file e le cartelle aggiuntivi da includere nel pacchetto dell'applicazione. Fate clic sul pulsante Più (+) per aggiungere dei file e sul pulsante della cartella per aggiungere delle cartelle. Per eliminare un file o una cartella dall'elenco, selezionatelo e fate clic sul pulsante Meno (-).

Per impostazione predefinita, il file descrittore dell'applicazione e il file SWF principale vengono aggiunti automaticamente all'elenco del pacchetto. Nell'elenco del pacchetto questi file sono visualizzati anche se non avete ancora pubblicato il file FLA di Adobe AIR. I file e le cartelle sono elencati senza alcuna gerarchia particolare. I file contenuti nelle cartelle non sono compresi nell'elenco, mentre i percorsi completi dei file sono indicati ma, se necessario, troncati.

Se avete aggiunto dei file di estensioni AIR native al percorso di libreria ActionScript, tali file appariranno anche in questo elenco.

I file di icone non sono inclusi nell'elenco. Quando Flash crea il pacchetto per i file, i file di icone vengono copiati in una cartella temporanea la cui posizione è relativa a quella del file SWF. Una volta terminata la creazione del pacchetto, Flash elimina la cartella.

Impostazioni relative alla firma

La scheda Firma della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare un certificato di firma del codice per l'applicazione.

Per ulteriori informazioni sulle firme digitali, vedete [Firma dell'applicazione](#) e [Firma digitale di un file AIR](#).

Impostazioni relative alle icone

La scheda Icone della finestra di dialogo AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare un'icona per l'applicazione, che viene visualizzata quando installate l'applicazione e la eseguite nel runtime di Adobe AIR. Potete specificare quattro dimensioni differenti per l'icona (128, 48, 32 e 16 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Ad esempio, l'icona può apparire nel browser di file nelle viste miniatura, dettaglio e affiancata, oppure come icona sul desktop e nel titolo della finestra dell'applicazione AIR, così come in altre posizioni.

Se non si specificano altri file di icone (solo Flash CS5), come immagine dell'icona viene utilizzata automaticamente l'icona di un'applicazione AIR di esempio.

Per specificare un'icona, fate clic su una dimensione icona nella parte superiore della scheda Icone, quindi specificate il file che volete utilizzare per quella dimensione. I file devono essere in formato PNG (Portable Network Graphics).

Se specificate un'immagine, essa deve avere dimensioni esatte (128 x 128, 48 x 48, 32 x 32 oppure 16 x 16). Se per una dimensione dell'icona non specificate alcuna immagine, una delle immagini specificate viene ridimensionata in Adobe AIR per creare l'immagine mancante dell'icona.

Impostazioni avanzate

La scheda Avanzate permette di specificare ulteriori impostazioni per il file descrittore dell'applicazione.

Potete specificare i tipi di file associati che saranno gestiti dall'applicazione AIR. Ad esempio, se desiderate utilizzare l'applicazione come programma principale per la gestione dei file HTML, questa impostazione deve essere specificata nella casella di testo Tipi di file associati.

Potete inoltre definire le impostazioni relative ai seguenti aspetti dell'applicazione:

- Le dimensioni e la posizione della finestra iniziale
- La cartella in cui deve essere installata l'applicazione
- La cartella del menu Programmi in cui inserire l'applicazione

La finestra di dialogo contiene le seguenti opzioni:

Tipi di file associati Consente di specificare i tipi di file associati che saranno gestiti dall'applicazione AIR. Fate clic sul pulsante Più (+) per aggiungere un nuovo tipo di file alla casella di testo dell'applicazione. Quando selezionate questo pulsante, viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni tipo di file. Il pulsante Meno (-) consente invece di rimuovere una voce selezionata dalla casella di testo. Il pulsante con l'immagine della matita visualizza la finestra di dialogo Impostazioni tipo di file e permette di modificare le impostazioni di una voce selezionata nella casella di testo. Inizialmente, i pulsanti Meno (-) e Matita sono disabilitati. Diventano disponibili quando selezionate una voce nella casella di testo, consentendo così di rimuovere o modificare la voce selezionata. Il valore predefinito della casella di testo è Nessuno.

Impostazioni iniziali della finestra Consente di specificare le dimensioni e la posizione della finestra dell'applicazione iniziale.

- Larghezza: la larghezza iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- Altezza: l'altezza iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- X: la posizione orizzontale iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- Y: la posizione verticale iniziale della finestra in pixel. Per impostazione predefinita, il campo è vuoto.
- Larghezza massima e Altezza massima: le dimensioni massime della finestra, in pixel. Per impostazione predefinita, entrambi i campi sono vuoti.
- Larghezza minima e Altezza minima: le dimensioni minime della finestra, in pixel. Per impostazione predefinita, entrambi i campi sono vuoti.
- Ingrandibile: permette di specificare se l'utente può ingrandire la finestra. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- Riducibile a icona: permette di specificare se l'utente può ridurre a icona la finestra. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- Ridimensionabile: permette di specificare se l'utente può ridimensionare la finestra. Se questa opzione non è selezionata, le opzioni Larghezza massima, Altezza massima, Larghezza minima e Altezza minima sono disabilitate. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.
- Visibile: permette di specificare se la finestra dell'applicazione è visibile inizialmente. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

Altre impostazioni Permette di specificare le seguenti informazioni aggiuntive relative all'installazione:

- Cartella di installazione: la cartella in cui viene installata l'applicazione.
- Cartella menu Programmi (solo Windows): il nome della cartella dell'applicazione nel menu Programmi.
- Usa interfaccia personalizzata per aggiornamenti: specifica quale azione viene eseguita quando un utente apre un file di installazione AIR per un'applicazione che risulta già installata. Per impostazione predefinita, AIR visualizza una finestra di dialogo che permette all'utente di aggiornare la versione installata con la versione del file AIR. Per consentire all'applicazione di gestire autonomamente gli aggiornamenti, anziché permettere all'utente di decidere in merito, selezionate questa opzione. In questo modo il comportamento predefinito non viene applicato e l'applicazione ha il controllo totale degli aggiornamenti.

Impostazioni linguistiche

Il riquadro Lingue consente di selezionare le lingue da associare all'applicazione nel negozio online delle applicazioni. Selezionando una lingua, potete permettere agli utenti dei sistemi operativi di quella lingua di scaricare la vostra applicazione. Tenete presente che queste impostazioni linguistiche non hanno alcun altro effetto sull'effettiva localizzazione dell'interfaccia utente dell'applicazione.

Se non selezionate alcuna lingua, l'applicazione viene pubblicata con tutte le lingue supportate. In questo modo potete evitare di selezionare ciascuna lingua individualmente. Le lingue elencate sono quelle supportate da Adobe AIR. Android potrebbe supportare anche altre lingue.

Impostazioni tipo di file

La finestra di dialogo Impostazioni tipo di file viene visualizzata quando fate clic sul pulsante Più (+) o sul pulsante Matita nella sezione Tipi di file

associati della scheda Avanzate per aggiungere o modificare i tipi di file associati all'applicazione AIR.

Gli unici due campi obbligatori di questa finestra di dialogo sono Nome ed Estensione. Se fate clic su OK e uno dei due campi è vuoto, viene visualizzata una finestra di dialogo di errore.

Per un tipo di file associato potete specificare le seguenti impostazioni:

Nome Il nome del tipo di file (ad esempio, Hypertext Markup Language, File di testo o Esempio).

Estensione L'estensione del nome del file (ad esempio html, txt o xmpl); potete utilizzare fino a 39 caratteri alfanumerici standard, [A-Z, a-z, 0-9], senza il punto iniziale.

Descrizione Opzionale. Descrizione del tipo di file (ad esempio File video Adobe).

Tipo di contenuto Opzionale. Specifica il tipo MIME del file.

Impostazioni icona tipo di file Opzionale. Consente di specificare un'icona associata al tipo di file. Potete specificare quattro dimensioni differenti per l'icona (128x128, 48x48, 32x32 e 16x16 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Ad esempio, l'icona può apparire nel browser di file nelle viste miniatura, dettaglio e affiancata,

Se specificate un'immagine, questa deve essere delle dimensioni che avete impostato. Se non specificate un file per una particolare dimensione, AIR utilizza l'immagine con la dimensione più vicina e la ridimensiona per il tipo non specificato.

Per specificare un'icona, fate clic sulla cartella corrispondente alle dimensioni dell'icona e selezionate un file di icona da utilizzare o immettetene il percorso e il nome nella casella di testo accanto al messaggio di richiesta. L'icona deve essere in formato PNG.

I nuovi tipi di file creati vengono indicati nella casella di riepilogo Tipi di file associati della finestra di dialogo Impostazioni avanzate.

Errore durante la creazione del file dell'applicazione e del file del programma di installazione

La creazione dei file dell'applicazione e del programma di installazione non riesce nei seguenti casi:

- La stringa dell'ID dell'applicazione ha una lunghezza non corretta o contiene caratteri non validi. La stringa dell'ID può contenere da 1 a 212 caratteri e includere i seguenti caratteri: 0-9, a-z, A-Z, . (punto), - (trattino).
- I file inseriti nell'elenco dei file inclusi non esistono.
- Le dimensioni dei file di icone personalizzati non sono corrette.
- La cartella di destinazione AIR non è accessibile in scrittura.
- Non avete firmato l'applicazione o non avete specificato che l'applicazione Adobe AIR verrà firmata in seguito.

Aggiunta di una firma all'applicazione

[Torna all'inizio](#)

Tutte le applicazioni Adobe AIR devono essere firmate per poter essere installate su un altro sistema. Tuttavia, Flash consente di creare file di installazione Adobe AIR senza firma in modo che l'applicazione possa essere firmata in un secondo momento. I file non firmati sono detti pacchetti AIRI (AIR Intermediate). Questa possibilità è utile nei casi in cui il certificato si trova su un computer diverso oppure la firma delle applicazioni viene gestita separatamente rispetto all'attività di sviluppo.

Firmare un'applicazione Adobe AIR con un certificato digitale acquistato da un'autorità di certificazione

1. Scegliete File > Impostazioni Adobe AIR 2, quindi fate clic sulla scheda Firma.

In questa scheda sono disponibili due pulsanti che consentono di firmare l'applicazione Adobe AIR con un certificato digitale oppure di preparare un pacchetto AIRI. Se firmate l'applicazione AIR, potete utilizzare un certificato digitale emesso da un'autorità di certificazione oppure creare un certificato autofirmato. Un certificato autofirmato è facile da creare ma non garantisce lo stesso livello di affidabilità assicurato da un certificato emesso da un'autorità di certificazione.

2. Selezionate un file di certificato dal menu a comparsa oppure fate clic sul pulsante Sfoglia per individuarlo.
3. Selezionate il certificato.
4. Immettete una password.
5. Fate clic su OK.

Per ulteriori informazioni sulla firma delle applicazioni AIR, vedete [Firma digitale di un file AIR](#).

Creare un certificato digitale autofirmato

1. Fate clic sul pulsante Crea. Viene visualizzata la finestra di dialogo Crea certificato digitale autofirmato.
2. Impostate le opzioni Nome editore, Unità organizzativa, Nome organizzazione, Paese, Password e Conferma password. Per il paese potete selezionare un valore dal menu oppure inserire un codice di paese a due lettere non presente nel menu. Per un elenco di codici paese

validi, vedete http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Specificate il tipo di certificato.

L'opzione Tipo si riferisce al livello di sicurezza del certificato: 1024-RSA utilizza una chiave a 1024 bit (meno sicura), mentre 2048-RSA utilizza una chiave a 2048 bit (più sicura).

4. Salvate le informazioni in un file di certificato specificandolo nel campo Salva con nome o facendo clic sul pulsante Sfoglia per selezionarlo da una cartella.

5. Fate clic su OK.

6. Nella finestra di dialogo Firma digitale, immettete la password assegnata al punto 2 di questa procedura, quindi fate clic su OK.

Per fare in modo che Flash memorizzi la password utilizzata per la sessione corrente, fate clic su Ricorda la password per questa sessione.

Se l'opzione Indicazione data/ora è deselezionata quando fate clic su OK, una finestra di dialogo segnala che l'applicazione non potrà essere installata dopo la scadenza del certificato digitale. Se in risposta all'avviso fate clic su Sì, l'indicazione di data e ora viene disattivata. Se fate clic su No, l'opzione Indicazione data/ora viene selezionata e attivata automaticamente.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di un certificato digitale autofirmato, vedete [Firma digitale di un file AIR](#).

Potete anche creare un'applicazione AIR Intermediate (AIRI) priva di firma digitale. In questo caso, tuttavia, gli utenti non potranno installare l'applicazione sul desktop finché non viene aggiunta la firma digitale.

Preparare un pacchetto AIRI da firmare successivamente

- Nella scheda Firma, selezionate Prepara un file AIR Intermediate (AIRI) da firmare in seguito, quindi fate clic su OK.

Lo stato della firma digitale cambia per indicare che avete scelto di preparare un pacchetto AIRI che verrà firmato in seguito, e il pulsante Imposta diventa Cambia.

Se scegliete di firmare l'applicazione in seguito, dovrete utilizzare lo strumento da riga di comando ADT (Air Developer Tool) incluso in Flash Pro e nell'SDK di AIR. Per ulteriori informazioni, consultate [Creazione di applicazioni Adobe AIR](#).

Aggiungere o rimuovere una versione di AIR SDK

[Torna all'inizio](#)

Potete aggiungere nuove release e versioni personalizzate di AIR SDK a Flash Pro. Dopo l'aggiunta, il nuovo SDK appare nell'elenco dei lettori di destinazione in Impostazioni pubblicazione.

Per aggiungere una nuova versione dell'SDK:

- Scaricate la nuova cartella AIR SDK.
- In Flash Pro, scegliete Aiuto > Gestisci AIR SDK.
- Nella finestra di dialogo Gestisci AIR SDK, fate clic sul pulsante più "+", quindi scegliete la cartella del nuovo AIR SDK. Fate clic su OK.
- Fare clic su OK nella finestra di dialogo AIR SDK.

Il nuovo SDK appare nell'elenco dei lettori di destinazione in Impostazioni pubblicazione. La versione minima accettabile del kit SDK deve essere successiva alla versione inclusa in Flash Pro.

Per rimuovere una versione dell'SDK:

- In Flash Pro, scegliete Aiuto > Gestisci AIR SDK.
- Nella finestra di dialogo Gestisci AIR SDK, selezionate l'SDK da rimuovere.
- Fate clic sul pulsante meno "-". Fate clic su OK.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Pubblicazione di applicazioni AIR for Android

[Creare un file Adobe AIR for Android](#)

[Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione AIR for Android](#)

[Creazione di applicazioni AIR for Android](#)

[Impostazioni linguistiche](#)

A partire da Professional CS5.5, potete pubblicare contenuti per Adobe® AIR™ for Android, un sistema operativo per dispositivi mobili di Google.

In questo articolo viene descritta la configurazione delle impostazioni di pubblicazione di AIR for Android in Flash Professional. Per informazioni complete sullo sviluppo di applicazioni Adobe AIR™, vedete [Creazione di applicazioni Adobe AIR](#).

Per informazioni sui requisiti hardware e software per le applicazioni AIR desktop e mobili, consultate la pagina [Requisiti di sistema di Adobe AIR](#).

Per consultare la documentazione AIR completa per gli sviluppatori, vedete i [materiali di riferimento su Adobe AIR](#).

Video ed esercitazioni

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) illustrano come creare applicazioni AIR™ for Android in Flash Pro.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing an AIR for Android app](#) (6:13, Adobe TV)
- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Articolo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)

Nota: (solo per AIR 3.7) Compilazione di applicazioni solo con il runtime autonomo (Android)

Con AIR 3.7, se si compilano applicazioni AIR for Android per qualsiasi tipo di destinazione, il runtime AIR viene incorporato nell'applicazione. L'esperienza utente ne risulta migliorata, perché non è necessario scaricare il runtime AIR separatamente. Un effetto secondario potrebbe essere, tuttavia, un aumento delle dimensioni dell'app di circa 9 MB.

Flash Professional visualizza degli avvisi se un'applicazione AIR for Android è stata compilata utilizzando l'opzione Runtime condiviso.

Creare un file Adobe AIR for Android

[Torna all'inizio](#)

Potete creare documenti di Adobe AIR for Android in Flash tramite il comando File > Nuovo. Potete inoltre creare un file FLA ActionScript® 3.0 e convertirlo in un file AIR for Android tramite la finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.

Per creare un file AIR for Android, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete AIR for Android nella schermata introduttiva o nella finestra di dialogo Nuovo documento (File > Nuovo).
- Aprire un file FLA esistente e convertitelo in un file AIR for Android. Selezionate AIR for Android dal menu Destinazione nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione).

Visualizzare in anteprima o pubblicare un'applicazione AIR for Android

[Torna all'inizio](#)

Potete visualizzare l'anteprima di un file SWF Flash AIR for Android per verificare come apparirà nella finestra dell'applicazione AIR. L'anteprima è utile per visualizzare l'aspetto dell'applicazione senza dover creare un pacchetto e installare l'applicazione.

1. Verificate che l'opzione Destinazione della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione sia impostata su AIR for Android.
2. Selezionate Controllo > Prova filmato > Prova o premete Ctrl+Invio.

Se non avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo Impostazioni applicazione e programma di installazione, Flash genera un file descrittore dell'applicazione predefinito (*swfname-app.xml*). Flash crea il file nella stessa cartella in cui viene scritto il file SWF. Se invece avete configurato le impostazioni dell'applicazione tramite la finestra di dialogo Impostazioni applicazione e programma di installazione, il file descrittore riflette tali impostazioni.

Per pubblicare un file AIR for Android, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo **Impostazioni pubblicazione**.
- Fate clic sul pulsante **Pubblica** nella finestra di dialogo **Impostazioni AIR for Android**.
- Scegliete **File > Pubblica**.
- Scegliete **File > Pubblica > Anteprima**.

Quando pubblicate un file AIR, Flash Pro crea un file SWF e un file descrittore dell'applicazione XML. Flash inserisce quindi copie di questi due file, insieme agli altri file che avete aggiunto all'applicazione, in un pacchetto di installazione AIR (*swfname.apk*).

Creazione di applicazioni AIR for Android

[Torna all'inizio](#)

Al termine dello sviluppo dell'applicazione, specificate le impostazioni per il file descrittore dell'applicazione AIR for Android e il file del programma di installazione necessari per la distribuzione. Flash Pro crea il file descrittore e il file del programma di installazione insieme al file SWF quando pubblicate un file AIR for Android.

Le impostazioni per questi file vengono specificate nella finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione**. Dopo aver creato un file AIR for Android, potete aprire questa finestra di dialogo dalla finestra di ispezione **Proprietà del documento**. Potete inoltre accedere a questa finestra dal pulsante **Impostazioni** del menu **Lettore** nella scheda **Flash** della finestra di dialogo **Impostazioni pubblicazione**.

Creare il file dell'applicazione Adobe AIR

1. In Flash, aprite il file FLA o il gruppo di file che compongono l'applicazione Adobe AIR.
2. Salvate il file FLA AIR for Android prima di aprire la finestra di dialogo **AIR - Impostazioni applicazione e programma di installazione**.
3. Selezionate **File > Impostazioni AIR for Android**.
4. Inserite le informazioni nella finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione**, quindi fate clic su **Pubblica**.

Quando fate clic sul pulsante **Pubblica**, vengono inseriti nel pacchetto i seguenti file:

- Il file SWF
- Il file descrittore dell'applicazione
- I file di icone dell'applicazione
- I file elencati nella casella di testo **File inclusi**

Nota: La pubblicazione di un'applicazione AIR for Android non riesce se il nome file specificato per il file FLA o SWF contiene caratteri a doppio byte.

La finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione** è suddivisa in quattro schede: **Generale**, **Distribuzione**, **Icone** e **Autorizzazioni**.

Impostazioni generali

La scheda **Generali** della finestra di dialogo **AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione** contiene le opzioni seguenti:

File di output Il nome e la posizione del file AIR da creare quando si usa il comando **Pubblica**. L'estensione del nome file di output è **APK**.

Nome applicazione Nome utilizzato dal programma di installazione dell'applicazione AIR per generare il nome file e la cartella dell'applicazione. Il nome può contenere solo caratteri validi per i nomi di file o di cartella. Per impostazione predefinita, viene indicato il nome del file SWF.

ID applicazione Identifica l'applicazione con un ID univoco. Potete modificare l'ID predefinito se necessario. Non utilizzate spazi o caratteri speciali per l'ID. Gli unici caratteri validi sono 0-9, a-z, A-Z e . (punto), con una lunghezza da 1 a 212 caratteri. Il valore predefinito è `com.adobe.example.applicationName`.

Versione Opzionale. Specifica un numero di versione per l'applicazione. Il valore predefinito è 1.0.

Etichetta versione Opzionale. Una stringa che descrive la versione.

Rapporto Consente di selezionare **Verticale**, **Orizzontale** o **Orientamento automatico** per l'applicazione. Quando insieme a **Orientamento automatico** è selezionato **Automatico**, l'applicazione viene avviata sul dispositivo in base all'orientamento corrente.

Schermo intero Imposta l'applicazione per l'esecuzione in modalità a tutto schermo. Questa opzione è selezionata per impostazione predefinita.

Orientamento automatico Consente all'applicazione di passare dalla modalità di visualizzazione verticale a quella orizzontale, a seconda dell'orientamento corrente del dispositivo. Questa opzione è selezionata per impostazione predefinita.

Modalità rendering Consente di specificare il metodo utilizzato dal runtime AIR per eseguire il rendering del contenuto grafico. Le opzioni disponibili sono:

- Automatica - Rileva automaticamente e utilizza il metodo di rendering più veloce disponibile sul dispositivo host.
- CPU - Usa la CPU.
- GPU - Usa la GPU. Se la GPU non è disponibile, viene utilizzata la CPU.
- Diretta - Esegue il rendering mediante Stage3D. Questo è il metodo di rendering più veloce tra quelli disponibili.

Per un elenco dei processori che non supportano la modalità Diretta, vedete [Stage3D unsupported chipsets, drivers | Flash Player 11, AIR 3](#).

File inclusi Specifica i file e le cartelle aggiuntivi da includere nel pacchetto dell'applicazione. Fate clic sul pulsante Più (+) per aggiungere dei file e sul pulsante della cartella per aggiungere delle cartelle. Per eliminare un file o una cartella dall'elenco, selezionatelo e fate clic sul pulsante Meno (-).

Per impostazione predefinita, il file descrittore dell'applicazione e il file SWF principale vengono aggiunti automaticamente all'elenco del pacchetto. Nell'elenco del pacchetto questi file sono visualizzati anche se non avete ancora pubblicato il file FLA di Adobe AIR. I file e le cartelle sono elencati senza alcuna gerarchia particolare. I file contenuti nelle cartelle non sono compresi nell'elenco, mentre i percorsi completi dei file sono indicati ma, se necessario, troncati.

Se avete aggiunto dei file di estensioni AIR native al percorso di libreria ActionScript, tali file appariranno anche in questo elenco.

I file di icone non sono inclusi nell'elenco. Quando Flash crea il pacchetto per i file, i file di icone vengono copiati in una cartella temporanea la cui posizione è relativa a quella del file SWF. Una volta terminata la creazione del pacchetto, Flash elimina la cartella.

Impostazioni di distribuzione

La scheda Distribuzione della finestra di dialogo AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare le impostazioni seguenti:

Certificato Il certificato digitale per l'applicazione. Potete selezionare un certificato esistente o crearne uno nuovo. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un certificato digitale, vedete Aggiunta di una firma all'applicazione. I certificati per le applicazioni Android devono avere un periodo di validità impostato su un minimo 25 anni.

Password La password per il certificato digitale selezionato.

Tipo di distribuzione Specifica il tipo di pacchetto da creare.

- L'impostazione Release dispositivo consente di creare pacchetti per il canale commerciale o qualsiasi altro mezzo di distribuzione, ad esempio un sito Web.
- L'impostazione Release emulatore permette di creare pacchetti per l'esecuzione del debug nel simulatore di dispositivi mobili.
- L'impostazione Debug consente di eseguire il debug sul dispositivo, inclusa l'impostazione di punti di interruzione in Flash e il debug in remoto dell'applicazione in esecuzione sul dispositivo Android. Potete anche scegliere l'interfaccia di rete e l'indirizzo IP da utilizzare nelle sessioni di debug.

Runtime AIR Specifica come deve comportarsi l'applicazione sui dispositivi sui quali non è già installato il runtime AIR.

- **Incorpora il runtime AIR nell'applicazione** aggiunge il runtime al pacchetto di installazione dell'applicazione in modo che non sia necessario scaricarlo. Di conseguenza, le dimensioni del pacchetto dell'applicazione risultano sensibilmente più grandi.
- **Scarica il runtime AIR da...** fa in modo che il pacchetto di installazione scarichi il runtime dalla posizione specificata durante l'installazione.

Dopo la pubblicazione Potete specificare se installare l'applicazione su un dispositivo Android attualmente connesso o avviare immediatamente l'applicazione dopo l'installazione.

Impostazioni relative alle icone

La scheda Icone della finestra di dialogo AIR for Android - Impostazioni applicazione e programma di installazione consente di specificare un'icona per l'applicazione Android, che viene visualizzata quando installate l'applicazione e la eseguite nel runtime di AIR for Android. Potete specificare tre dimensioni differenti per l'icona (72, 48 e 36 pixel) corrispondenti alle diverse viste in cui sarà visualizzata. Le icone che scegliete per Android non devono corrispondere esattamente a queste dimensioni.

Per specificare un'icona, fate clic su una dimensione icona nella scheda Icone, quindi specificate il file che volete utilizzare per quella dimensione. I file devono essere in formato PNG (Portable Network Graphics).

Se per una dimensione dell'icona non specificate alcuna immagine, una delle immagini specificate viene ridimensionata in Adobe AIR per creare l'immagine mancante dell'icona.

Impostazioni delle autorizzazioni

La scheda Autorizzazioni consente di specificare a quali servizi e dati può accedere l'applicazione sul dispositivo.

- Per applicare un'autorizzazione, selezionate la relativa casella di controllo.
- Per vedere una descrizione di un'autorizzazione, fate clic sul nome dell'autorizzazione. La descrizione viene visualizzata sotto l'elenco delle autorizzazioni.
- Per gestire manualmente le autorizzazioni invece di utilizzare la finestra di dialogo, selezionate "Gestisci manualmente autorizzazioni e aggiunte manifest nel file descrittore dell'applicazione".

Impostazioni linguistiche

[Torna all'inizio](#)

Il riquadro Lingue consente di selezionare le lingue da associare all'applicazione nel negozio online delle applicazioni. Selezionando una lingua, potete permettere agli utenti del sistema operativo Android di quella lingua di scaricare la vostra applicazione. Tenete presente che queste impostazioni linguistiche non hanno alcun altro effetto sull'effettiva localizzazione dell'interfaccia utente dell'applicazione.

Se non selezionate alcuna lingua, l'applicazione viene pubblicata con tutte le lingue supportate. In questo modo potete evitare di selezionare ciascuna lingua individualmente. Le lingue elencate sono quelle supportate da Adobe AIR. Android potrebbe supportare anche altre lingue.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Impostazioni di pubblicazione

[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Flash \(.swf\)](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWC e i proiettori](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Wrapper HTML](#)
[Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file GIF](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file JPEG](#)
[Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file PNG](#)
[Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione](#)
[Uso dei profili di pubblicazione](#)

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Flash (.swf)

[Torna all'inizio](#)

Nota: (solo CS5.5) è possibile anche specificare le impostazioni di pubblicazione per la versione del lettore e la versione di ActionScript nella finestra di ispezione Proprietà. Deselezionate tutti gli elementi sullo stage per visualizzare le proprietà Documento nella finestra di ispezione Proprietà.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, quindi selezionate una versione di Flash Player dal menu a comparsa Lettore. Non tutte le funzioni di funzionano nei file SWF pubblicati che hanno come destinazione le versioni di Flash Player precedenti a Flash Player 10. Per definire il rilevamento di Flash Player, fate clic sulla categoria Wrapper HTML nella colonna di sinistra e selezionate Rileva versione di Flash, quindi immettete la versione di Flash Player da rilevare.

Nota: in Flash Pro CS5.5, l'impostazione Flash Player 10.2 crea un file SWF utilizzando la versione 11 del formato SWF. L'impostazione Flash Player 10 & 10.1 crea un file SWF utilizzando la versione 10 del formato.

2. Selezionate la versione ActionScript® dal menu a comparsa Script. Se selezionate ActionScript 2.0 o 3.0 e avete creato delle classi, facendo clic sul pulsante Impostazioni ActionScript potete impostare un percorso di classe relativo per i file di classe diverso dal percorso di directory predefinito impostato nelle Preferenze.

Nota: Flash Professional CC supporta unicamente ActionScript 3.0.

3. Per controllare la compressione bitmap, fate clic sulla categoria Flash nella colonna sinistra e modificate il valore Qualità JPEG. Le immagini di qualità inferiore producono file di dimensioni ridotte, mentre quelle di qualità superiore producono file di dimensioni maggiori. Provate diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso tra dimensioni e qualità. 100 fornisce la qualità migliore e la compressione minore.

Per rendere più morbide le immagini JPEG molto compresse, selezionate Attiva deblocking JPEG. Questa opzione riduce i disturbi tipici della compressione JPEG, quale la tipica comparsa di blocchi di 8x8 pixel nell'immagine. Alcune immagini JPEG possono perdere una piccola quantità di dettaglio quando questa opzione è selezionata.

4. Per impostare la frequenza di campionamento e la compressione per tutto l'audio in streaming e tutti i suoni associati agli eventi del file SWF, fate clic sui valori accanto a Flusso audio o Evento audio, quindi selezionate le opzioni secondo necessità.

Nota: la riproduzione dell'audio in streaming inizia non appena sono stati scaricati dati sufficienti per i primi fotogrammi; l'audio in streaming viene sincronizzato con la linea temporale. Un suono associato a un evento non viene riprodotto fino a quando non è stato scaricato completamente e continua ad essere riprodotto fino a quando non viene esplicitamente interrotto.

5. Per ignorare i suoni specificati nella sezione Audio della finestra di ispezione Proprietà, selezionate Ignora impostazioni audio. Selezionate questa opzione per creare una versione a bassa fedeltà e di dimensioni ridotte di un file SWF.

Nota: se l'opzione Ignora impostazioni audio è deselezionata, Flash Pro analizza tutto l'audio in streaming del documento (incluso l'audio del video importato) e pubblica tutto l'audio in streaming in base all'impostazione individuale più alta. Questa procedura può aumentare le dimensioni del file se uno o più segnali audio in streaming hanno un'impostazione di esportazione elevata.

6. Per esportare suoni adatti ai dispositivi mobili, al posto del suono originale della libreria, selezionate Esporta audio dispositivo. Fate clic su OK.

7. Per configurare le impostazioni avanzate, selezionate una qualsiasi delle opzioni seguenti:

Comprimi filmato (Attivata per impostazione predefinita) Comprime il file SWF per ridurre le dimensioni del file e il tempo di download.

Sono disponibili due modalità di compressione:

- Deflate - Modalità di compressione meno recente, compatibile con Flash Player 6.x e versioni successive.
- LZMA - Questa modalità è più efficiente fino al 40% rispetto al metodo Deflate ed è compatibile solo con Flash Player 11.x e versioni successive o AIR 3.x e versioni successive. La compressione LZMA è particolarmente efficiente con i file FLA che contengono molto

codice ActionScript o molta grafica vettoriale. Se è selezionato SWC in Impostazioni pubblicazione, è disponibile solo la compressione Deflate.

Includi livelli nascosti (Impostazione predefinita) Esporta tutti i livelli nascosti del documento Flash. Deselezionando Esporta livelli nascosti si impedisce che tutti i livelli (compresi quelli nidificati nei clip filmato) contrassegnati come nascosti vengano esportati nel file SWF di destinazione. In questo modo potete provare comodamente diverse versioni dei documenti Flash rendendo i livelli invisibili.

Includi metadati XMP (Impostazione predefinita) Esporta tutti i metadati immessi nella finestra di dialogo Informazioni file. Fate clic sul pulsante Modifica metadati XMP per questo documento per aprire la finestra di dialogo. Potete aprire la finestra di dialogo Informazioni file anche selezionando File > Informazioni file. I metadati sono visibili quando il file SWF viene selezionato in Adobe® Bridge.

Genera rapporto dimensioni Genera un rapporto che elenca la quantità di dati nel contenuto Flash Pro finale, per ciascun file.

Ometti istruzioni trace Fa sì che Flash Pro ignori le istruzioni trace di ActionScript nel file SWF corrente. Quando questa opzione è selezionata, le informazioni relative alle istruzioni trace non vengono visualizzate nel pannello Output. Per ulteriori informazioni, vedete [Panoramica del pannello Output](#).

Consenti debug Attiva il Debugger e consente il debug remoto di un file SWF di Flash Pro. Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF.

Proteggi da importazione Impedisce ad altri utenti di importare un file SWF e riconvertirlo in un documento Flash (FLA). Questa opzione consente di applicare la protezione con password al file SWF di Flash Pro.

8. **(Solo in Flash Professional CC)** Potete scegliere di attivare i dati di telemetria dettagliati per il file SWF selezionando l'opzione corrispondente. Con questa opzione attivata, Adobe Scout è in grado di registrare i dati di telemetria per il file SWF. Per ulteriori informazioni, vedete [Uso di Adobe Scout con Flash Professional CC](#).
9. Se state utilizzando ActionScript 2.0 e avete selezionato Consenti debug o Proteggi da importazione, immettete una password nel campo di testo Password. Se si aggiunge una password, per poter eseguire il debug del file SWF o poterlo importare, gli altri utenti devono immettere la password. Per rimuovere la password, cancellate il contenuto del campo di testo Password e ripetete la pubblicazione. Per ulteriori informazioni sul debugger, vedete [Debug di ActionScript 1.0 e 2.0](#). Se state utilizzando ActionScript 3.0, vedete [Debug di ActionScript 3.0](#).

Nota: ActionScript 1.0 e 2.0 non sono supportati in Flash Professional CC. Per ulteriori informazioni, vedete [Apertura di file Flash Pro CS6 con Flash Pro CC](#).

10. Per impostare un intervallo massimo durante il quale è possibile eseguire gli script nel file SWF, immettete un valore in Limite temporale script. Flash Player annulla l'esecuzione di tutti gli script che superano il limite.
11. Selezionate il modello di sicurezza Flash Pro da utilizzare dal menu a comparsa Sicurezza riproduzione locale. Specificate se desiderate che ai file SWF pubblicati sia garantito l'accesso locale o di rete.

Accedi solo ai file locali Questa impostazione consente al file SWF pubblicato di interagire con i file e le risorse nel sistema locale, ma non in rete.

Accedi solo alla rete Questa impostazione consente al file SWF pubblicato di interagire con i file e le risorse in rete, ma non nel sistema locale.

12. Per consentire al file SWF di utilizzare l'accelerazione hardware, selezionate una delle opzioni seguenti nel menu Accelerazione hardware:

Livello 1 - Diretta La modalità Diretta migliora la riproduzione poiché consente a Flash Player di disegnare direttamente sullo schermo anziché farlo fare al browser.

Livello 2 - GPU In modalità GPU, in Flash Player viene utilizzata la potenza di elaborazione disponibile della scheda grafica per la riproduzione dei video e la creazione di effetti compositi con la grafica dei livelli. Le prestazioni dipendono quindi dell'hardware della scheda grafica dell'utente. Utilizzate questa opzione se prevedete che gli utenti dispongano di schede grafiche di fascia alta.

Se il sistema di riproduzione non dispone di hardware sufficiente per consentire l'accelerazione, viene impostata automaticamente la modalità di disegno normale. Per ottenere risultati ottimali con le pagine Web che contengono più file SWF, abilitate l'accelerazione hardware per uno solo dei file SWF. L'accelerazione hardware non viene utilizzata nella modalità di prova del filmato.

Quando pubblicate il file SWF, il file HTML che lo incorpora contiene un parametro HTML wmode. Se scegliete l'accelerazione hardware di livello 1 o 2, il parametro HTML wmode viene impostato, rispettivamente, su "direct" o "gpu". Se attivate l'accelerazione hardware, viene ignorata l'eventuale impostazione di Modalità finestra eseguita nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, perché questa impostazione è memorizzata anche nel parametro wmode del file HTML.

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWC e i proiettori

[Torna all'inizio](#)

Un file [SWC](#) viene utilizzato per la distribuzione dei componenti. Il file SWC contiene un clip compilato, il file di classe ActionScript del componente

e altri file che descrivono il componente.

I proiettori sono file Flash che contengono sia il file SWF pubblicato che Flash Player. I proiettori possono essere riprodotti come una comune applicazione, senza richiedere un browser Web, il plugin Flash Player o Adobe AIR.

- Per pubblicare un file SWC, selezionate SWC nella colonna sinistra della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione e fate clic su **Pubblica**.
- Per pubblicare un Proiettore Windows, selezionate Proiettore Win nella colonna sinistra e fate clic su **Pubblica**.
- Per pubblicare un Proiettore Macintosh, selezionate Proiettore Mac nella colonna sinistra e fate clic su **Pubblica**.

Per salvare un file SWC file o un proiettore con un nome file diverso dal file FLA originale, immettete un nome per il file di output.

Nota: *(Flash Professional CS6 e versioni successive) i proiettori non sono supportati.*

Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file Wrapper HTML

[Torna all'inizio](#)

Per riprodurre un contenuto Flash Pro in un browser Web, è necessario un documento HTML che attivi il file SWF e specifichi le impostazioni del browser. Il comando **Pubblica** genera automaticamente questo documento in base ai parametri contenuti in un documento modello HTML.

Quest'ultimo può essere qualsiasi file di testo contenente le variabili di modello appropriate, inclusi file HTML semplici, file contenenti codice per interpreti speciali quali ColdFusion® o ASP (Active Server Pages) oppure modelli forniti con Flash Pro.

Per immettere manualmente i parametri HTML per Flash Pro o per personalizzare un modello integrato, utilizzate un editor HTML.

I parametri HTML determinano il punto della finestra in cui appare il contenuto Flash, il colore dello sfondo, le dimensioni del file SWF e così via, e definiscono gli attributi dei tag `object` ed `embed`. Potete modificare queste e altre impostazioni nella scheda HTML della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione. Se modificate queste impostazioni, vengono ignorate le opzioni definite nel file SWF.

Definizione delle impostazioni

1. Selezionate **File > Impostazioni pubblicazione** e fate clic sulla categoria **Wrapper HTML** nella colonna di sinistra della finestra di dialogo.
2. Utilizzate il nome di file predefinito, che corrisponde al nome del documento, oppure immettete un nome univoco, comprensivo dell'estensione `.html`.
3. Per selezionare un modello installato da utilizzare, sceglietene uno dal menu a comparsa **Modello**. Per visualizzare una descrizione del modello selezionato, fate clic su **Informazioni**. La selezione predefinita è il modello **Solo Flash**.
4. Se avete un modello HTML diverso da **Mappa immagine** e impostate la versione di Flash Player 4 o successiva, selezionate **Rileva versione di Flash**. Per ulteriori informazioni, consultate [Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player](#).

Nota: *l'opzione Rileva versione di Flash consente di configurare il documento in modo che rilevi la versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale, indirizzandolo a una pagina HTML alternativa nel caso in cui non disponga del lettore previsto. La pagina HTML alternativa contiene un collegamento per scaricare l'ultima versione di Flash Player.*

5. Selezionate un'opzione per **Dimensione** per impostare i valori degli attributi `width` e `height` nei tag HTML `object` e `embed`:

Adatta a filmato (Impostazione predefinita) Utilizza le dimensioni del file SWF.

Pixel Usa la Larghezza e l'Altezza che specificate. Immettete il numero di pixel per la larghezza e l'altezza.

Percentuale Il file SWF occupa la percentuale della finestra del browser che specificate qui. Immettete le percentuali per la larghezza e l'altezza che volete utilizzare.

6. Per controllare la riproduzione e le funzioni del file SWF, selezionate le seguenti opzioni per **Riproduzione**:

Pausa all'avvio Mette in pausa il file SWF fino a quando un utente non fa clic su un pulsante o non seleziona **Riproduci** dal menu di scelta rapida. Per impostazione predefinita, l'opzione è **deselezionata** e il contenuto viene riprodotto non appena viene caricato (il parametro `PLAY` è impostato su `true`).

Ciclo Ripete la riproduzione del video quando viene raggiunto l'ultimo fotogramma. Deselezionate questa opzione per arrestare il contenuto quando raggiunge l'ultimo fotogramma. Per impostazione predefinita il parametro `LOOP` è attivato.

Visualizza menu Visualizza un menu di scelta rapida quando l'utente fa clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fa clic tenendo premuto il tasto `Ctrl` (Macintosh) sul file SWF. Per visualizzare solo la voce **Informazioni su Flash** nel menu di scelta rapida, **deselezionate** questa opzione. Per impostazione predefinita, questa opzione è **selezionata** (il parametro `MENU` è impostato su `true`).

Carattere dispositivo (Solo Windows) Sostituisce i caratteri non installati sul sistema dell'utente con caratteri di sistema con antialiasing (con i bordi smussati). Se utilizzate i caratteri del dispositivo, la leggibilità del testo di piccole dimensioni aumenta ed è possibile ridurre le dimensioni del file SWF. Questa opzione ha effetto solo sui file SWF contenenti testo statico (testo inserito durante la creazione del file SWF e che non cambia quando viene visualizzato il contenuto) impostato per essere visualizzato con i caratteri del dispositivo.

7. Per bilanciare il tempo di elaborazione e l'aspetto, come descritto nell'elenco seguente, selezionate le opzioni di **Qualità**. Queste opzioni

impostano il valore del parametro **QUALITY** nei tag **object** ed **embed**.

Bassa Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza l'antialiasing.

Bassa automatica Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato automaticamente.

Alta automatica Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzate questa impostazione per emulare l'impostazione **Visualizza > Antialiasing**.

Media Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. L'impostazione Media produce una qualità migliore dell'impostazione **Bassa** ma peggiore dell'impostazione **Alta**.

Alta (Impostazione predefinita) Privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF contiene animazioni, le bitmap non vengono smussate; in caso contrario, le bitmap vengono smussate.

Best Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e le bitmap vengono sempre smussate.

8. Selezionate un'opzione per Modalità finestra, che controlla l'attributo **HTML wmode** nei tag **object** ed **embed**. La modalità finestra modifica la relazione tra la finestra virtuale o il riquadro di delimitazione del contenuto e il contenuto della pagina HTML come descritto nell'elenco seguente:

Finestra (Impostazione predefinita) Non incorpora nessun attributo relativo alle finestre nei tag **object** ed **embed**. Lo sfondo del contenuto è opaco e utilizza il colore di sfondo HTML. Il codice HTML non consente il rendering sopra o sotto il contenuto Flash Pro.

Opaca senza finestra Imposta uno sfondo opaco per il contenuto Flash Pro, oscurando qualsiasi elemento si trovi al di sotto del contenuto. Questo consente al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto.

Trasparente senza finestra Rende trasparente lo sfondo del contenuto Flash Pro, consentendo al contenuto HTML di essere visualizzato sopra e sotto il contenuto. Per i browser che supportano le modalità senza finestra, vedete [Parametri e attributi per i tag object ed embed](#).

Se attivate l'accelerazione hardware nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, la modalità finestra selezionata viene ignorata e impostata automaticamente su **Finestra**.

Per una dimostrazione di come impostare la modalità finestra, consultate la nota tecnica [Creazione di uno sfondo trasparente in un file SWF](#).

Nota: *in alcuni casi, il rendering complesso nella modalità Trasparente senza finestra può comportare un'animazione più lenta quando anche le immagini HTML sono complesse.*

Diretta Utilizza il metodo di rendering Stage3D, che sfrutta la GPU quando è possibile. Quando usate la modalità Diretta, non è possibile sovrapporre altra grafica non-SWF sul file SWF nella pagina HTML. La modalità Diretta è obbligatoria quando si usa il [framework Starling](#).

Per un elenco dei processori che non supportano Stage3D, vedete http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Per visualizzare messaggi di errore nel caso in cui le impostazioni dei tag siano in conflitto, ad esempio se in un modello esiste un riferimento a un'immagine alternativa che non è stata specificata, selezionate **Mostra messaggio di avviso**.
10. Per posizionare il contenuto Flash all'interno dei limiti specificati, se avete modificato la larghezza e l'altezza originali del documento, selezionate un'opzione per **Scala**. L'opzione **Scala** imposta il parametro **SCALE** nei tag **HTML object** e **embed**.

Predefinita (Mostra tutto) Rende visibile l'intero documento nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dei file SWF. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Nessun bordo Scala il documento in modo da riempire l'area specificata e mantiene le proporzioni originali del file SWF senza distorsione, se necessario eseguendo il ritaglio del file SWF.

Adatta esattamente Visualizza l'intero documento nell'area specificata senza mantenere le proporzioni originali e potrebbe causare una distorsione.

Nessuna scala Evita che il documento sia ridimensionato in scala quando la finestra di Flash Player viene ridimensionata.

11. Per posizionare la finestra del file SWF all'interno della finestra del browser, selezionate una delle opzioni di Allineamento HTML seguenti:

Valore predefinito Centra il contenuto nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

A sinistra, A destra o In alto Allineano i file SWF lungo il rispettivo bordo della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti se necessario.

12. Per impostare il posizionamento del contenuto Flash all'interno della finestra dell'applicazione e l'eventuale modalità di ritaglio, selezionate le opzioni Allineamento Flash orizzontale e Allineamento Flash verticale. Queste opzioni impostano il parametro SALIGN dei tag HTML object e embed.

Parametri e attributi per i tag object ed embed

I parametri e gli attributi di tag seguenti descrivono il codice HTML creato con il comando Pubblica. Fate riferimento a questo elenco quando scrivete codice HTML personalizzato per visualizzare contenuto Flash Pro. Salvo diversa indicazione, tutti gli elementi sono validi sia per il tag object che per il tag embed. Le voci opzionali sono indicate come tali. Internet Explorer riconosce i parametri utilizzati con il tag object; Netscape riconosce il tag embed. Gli attributi vengono usati sia con il tag object che con il tag embed. Durante la personalizzazione di un modello, potete sostituire una variabile di modello al valore (identificato nella sezione Valore dei singoli parametri nell'elenco seguente).

Nota: gli attributi e i parametri elencati in questa sezione vengono riportati in lettere minuscole per conformità con lo standard XHTML.

devicefont (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica se deve essere eseguito il rendering degli oggetti di testo statico in caratteri dispositivo, anche se non è selezionata l'opzione Carattere dispositivo. Questo attributo si applica quando i caratteri necessari sono disponibili nel sistema operativo.

Valore: true | false

Variabile di modello: \$DE

src (attributo) Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag embed.

Valore: movieName.swf

Variabile di modello: \$M0

movie (parametro) Specifica il nome del file SWF da caricare. Si applica solo al tag object.

Valore: movieName.swf

Variabile di modello: \$M0

classid (attributo) Identifica il controllo ActiveX per il browser. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag object.

Valore: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

width (attributo) Specifica la larghezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Valore: n o n%

Variabile di modello: \$W1

height (attributo) Specifica l'altezza dell'applicazione in pixel o in percentuale rispetto alla finestra del browser.

Nota: poiché le applicazioni Flash Pro sono scalabili, la qualità non peggiora cambiando le dimensioni purché si mantengano le proporzioni. Ad esempio, le seguenti dimensioni hanno tutte un rapporto di 4:3: 640 x 480 pixel, 320 x 240 pixel e 240 x 180 pixel.

Valore: n o n%

Variabile di modello: \$HE

codebase (attributo) Identifica la posizione del controllo ActiveX Flash Player in modo che il browser possa eseguirne lo scaricamento automatico se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag object.

Valore: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

pluginspage (attributo) Identifica la posizione del plug-in Flash Player in modo che l'utente possa scaricarlo se non è già installato. Il valore deve essere immesso esattamente come indicato. Si applica solo al tag embed.

Valore: http://www.adobe.com/it/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

swliveconnect (attributo) Questo attributo è opzionale e specifica se il browser deve avviare Java™ quando Flash Player viene caricato per la prima volta. Il valore predefinito è false se questo attributo è omesso. Se utilizzate JavaScript e Flash Pro sulla stessa pagina, Java deve essere in esecuzione affinché il comando fscommand() funzioni. Tuttavia, se utilizzate JavaScript solo per il rilevamento del browser o per uno scopo che non è in relazione con le azioni fscommand(), potete impedire l'avvio di Java impostando SWLIVECONNECT su false. Potete inoltre forzare l'avvio di Java quando non si utilizza JavaScript impostando esplicitamente l'attributo SWLIVECONNECT su true. L'avvio di Java aumenta considerevolmente il tempo necessario per avviare un file SWF; impostate questo tag su true solo se effettivamente necessario. Si applica solo al tag embed.

Utilizzate l'azione fscommand() per avviare Java da un file di proiettore autonomo.

Valore: true | false

play (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica se la riproduzione dell'applicazione viene avviata appena inizia il caricamento nel browser Web. Se l'applicazione Flash Pro è interattiva, potete lasciare che sia l'utente ad avviare la riproduzione facendo clic su un pulsante o

eseguendo altre operazioni. In questo caso, impostate l'attributo `play` su `false` per evitare l'avvio automatico dell'applicazione. Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omesso.

Valore: `true` | `false`

Variabile di modello: `$PL`

loop (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica se il contenuto viene ripetuto indefinitamente o se si arresta al raggiungimento dell'ultimo fotogramma. Il valore predefinito è `true` se questo attributo viene omesso.

Valore: `true` | `false`

Variabile di modello: `$LO`

quality (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica il livello di antialiasing da utilizzare. Poiché l'antialiasing richiede un processore più veloce per smussare ogni fotogramma del file SWF prima del rendering sullo schermo, selezionate uno dei valori seguenti, a seconda che sia più importante la velocità o la qualità:

Bassa Privilegia la velocità di riproduzione rispetto alla qualità e non utilizza mai l'antialiasing.

Autolow Migliora inizialmente la velocità, ma ottimizza la qualità quando possibile. La riproduzione inizia con l'antialiasing disattivato. Se Flash Player rileva che il processore è in grado di gestirlo, l'antialiasing viene attivato. Nota: i file SWF creati con ActionScript 3.0 non riconoscono il valore `autolow`.

Autohigh Bilancia velocità di riproduzione e qualità, ma se necessario dà priorità alla velocità di riproduzione anziché alla qualità. La riproduzione inizia con l'antialiasing attivato. Se la frequenza dei fotogrammi scende sotto quella specificata, l'antialiasing viene disattivato per migliorare la velocità di riproduzione. Utilizzate questa impostazione per emulare il comando Antialiasing (Visualizza > Modalità anteprima > Antialiasing).

Media Applica l'antialiasing, ma non smussa le bitmap. Produce una qualità migliore rispetto all'impostazione Bassa ma peggiore rispetto all'impostazione Alta.

Alta High privilegia la qualità sulla velocità di riproduzione e applica sempre l'antialiasing. Se il file SWF non contiene animazioni, le bitmap vengono smussate, altrimenti le bitmap non vengono smussate.

Best Offre la migliore qualità di visualizzazione e non considera la velocità di riproduzione. Tutto l'output è sottoposto ad antialiasing e tutte le bitmap vengono smussate.

Il valore predefinito per `quality` è `high` se questo attributo viene omesso.

Valore: `low` | `medium` | `high` | `autolow` | `autohigh` | `best`

Variabile di modello: `$QU`

bgcolor (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e specifica il colore di sfondo dell'applicazione. Utilizzate questo attributo per ignorare l'impostazione del colore di sfondo specificata nel file SWF. Questo attributo non incide sul colore di sfondo della pagina HTML.

Valore: `#RRGGBB` (valore RGB esadecimale)

Variabile di modello: `$BG`

scale (attributo/parametro) Questo attributo è opzionale e definisce come viene posizionata l'applicazione all'interno della finestra del browser se i valori `width` e `height` sono percentuali.

Showall (impostazione predefinita) Rende visibile l'intera applicazione nell'area specificata senza distorsione, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione. Ai due lati dell'applicazione possono apparire dei bordi.

Noborder Scala il contenuto in modo da riempire l'area specificata, senza distorsione ma con eventuale ritaglio, mantenendo le proporzioni originali dell'applicazione.

Exactfit Rende visibile l'intero contenuto nell'area specificata senza cercare di mantenere le proporzioni originali. Potrebbero verificarsi delle distorsioni.

Il valore predefinito è `showall` se questo attributo è omesso (e i valori `width` e `height` sono percentuali).

Valore: `showall` | `noborder` | `exactfit`

Variabile di modello: `$SC`

align (attributo) Specifica il valore `align` per i tag `object`, `embed` e `img` e determina in che modo la finestra del file SWF viene posizionata all'interno della finestra del browser.

Valore predefinito Centra l'applicazione nella finestra del browser e ritaglia i bordi se la finestra del browser è più piccola dell'applicazione.

L, R e T Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro o superiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti in base alle necessità.

salig (parametro) Questo attributo è opzionale e specifica dove viene posizionato un file SWF modificato in scala all'interno dell'area definita dalle impostazioni width e height.

L, R e T Allineano l'applicazione rispettivamente lungo il bordo sinistro, destro o superiore della finestra del browser e ritagliano i tre lati rimanenti in base alle necessità.

TL e TR Allineano l'applicazione rispettivamente all'angolo superiore sinistro e all'angolo superiore destro della finestra del browser e ritagliano il lato inferiore e il lato destro o sinistro rimanente in base alle necessità.

Se questo attributo è omissso, il contenuto è centrato nella finestra del browser.

Valore: L | R | T | B | TL | TR

Variabile di modello: \$SA

base (attributo) Questo attributo è opzionale e specifica la directory base o l'URL usati per risolvere tutte le dichiarazioni di percorso relativo nel file SWF. Questo attributo è utile se i file SWF sono in una cartella diversa da quella degli altri file.

Valore: directory base o URL

menu (attributo/parametro) (Opzionale) Specifica il tipo di menu visualizzato quando lo spettatore fa clic sull'area dell'applicazione nel browser con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Comando (Macintosh).

true Visualizza l'intero menu, che offre all'utente numerose opzioni per il miglioramento o il controllo della riproduzione.

false Visualizza un menu contenente solo l'opzione Informazioni su Adobe Flash Player 6 e l'opzione Impostazioni.

Il valore predefinito è true se questo attributo viene omissso .

Valore: true | false

Variabile di modello: \$ME

wmode (attributo/parametro) (Opzionale) Consente di utilizzare le funzionalità di contenuto Flash Pro trasparente, posizionamento assoluto e livelli di Internet Explorer 4.0. Per un elenco dei browser supportati da questo parametro/attributo, vedete [Pubblicazione dei documenti Flash](#). Il parametro wmode viene inoltre utilizzato per l'accelerazione hardware in Flash Player 9 e versioni successive.

Per ulteriori informazioni sull'accelerazione hardware, vedete [Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF](#).

Il valore predefinito è Window se questo attributo è omissso. Si applica solo a object.

Finestra Riproduce l'applicazione in una finestra rettangolare su una pagina Web. Indica che l'applicazione Flash Pro non ha alcuna interazione con i livelli HTML ed è sempre l'elemento di livello più alto.

Opaco Nasconde tutto ciò che si trova dietro l'applicazione sulla pagina.

Trasparente Rende visibile lo sfondo della pagina HTML attraverso tutte le aree trasparenti dell'applicazione, ma può rallentare le prestazioni dell'animazione.

Opaque windowless e Transparent windowless Entrambi interagiscono con i livelli HTML, consentendo ai livelli sopra il file SWF di coprire l'applicazione. La differenza tra i due è che Transparent, al contrario di Opaque, lascia trasparire i livelli HTML sottostanti al file SWF attraverso lo sfondo del file SWF.

Direct Livello 1 - È attivata l'accelerazione hardware in modalità diretta. Le impostazioni dell'altra modalità finestra vengono applicate solo quando l'accelerazione hardware è disattivata.

GPU Livello 2 - È attivata l'accelerazione hardware in modalità GPU. Le impostazioni dell'altra modalità finestra vengono applicate solo quando l'accelerazione hardware è disattivata.

Valore: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Variabile di modello: \$WM

allowscriptaccess (attributo/parametro) Utilizzate allowscriptaccess per consentire all'applicazione Flash Pro di comunicare con la pagina HTML che la contiene. Le operazioni fscommand() e getURL() possono determinare l'uso delle autorizzazioni della pagina HTML da parte di JavaScript, che potrebbero essere diverse dalle autorizzazioni dell'applicazione Flash Pro. Questo ha conseguenze importanti sulla sicurezza nei diversi domini.

always Consente di eseguire operazioni di scrittura in qualsiasi momento.

never Impedisce tutte le operazioni di scrittura.

samedomain Consente le operazioni di scrittura soltanto se l'applicazione Flash Pro risiede nello stesso dominio della pagina HTML.

Il valore predefinito utilizzato da tutti i modelli di pubblicazione HTML è samedomain.

Valore: always | never | samedomain

SeamlessTabbing (parametro) (Opzionale) Consente di impostare il controllo ActiveX per eseguire la "tabulazione invisibile" in modo che l'utente possa spostarsi fuori dell'applicazione Flash Pro mediante la tabulazione. Questo parametro funziona solo in Windows con il controllo ActiveX di Flash Player, versione 7 e successive.

true (o omissso) Imposta il controllo ActiveX in modo che venga eseguita la tabulazione invisibile: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso l'applicazione Flash Pro mediante la tabulazione, la pressione successiva del tasto di tabulazione attiva l'area al di fuori dell'applicazione Flash Pro nel contenuto HTML circostante o sulla barra di stato del browser se non esiste contenuto attivabile nell'area HTML dopo l'applicazione Flash Pro.

false Imposta il controllo ActiveX in modo che si comporti come nella versione 6 e precedenti: dopo che gli utenti si sono spostati attraverso tutta l'applicazione Flash Pro, la pressione successiva del tasto di tabulazione tornerà ad attivare il punto iniziale dell'applicazione Flash Pro. In questo modo non è possibile utilizzare il tasto di tabulazione per spostare l'attivazione al di fuori dell'applicazione Flash Pro.

Valore: true | false

Esempio di uso dei tag object ed embed

Per object, quattro impostazioni (height, width, classid e codebase) appaiono nel tag object; tutte le altre impostazioni sono parametri che appaiono in tag separati, denominati param, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="movienome.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

Per il tag embed, tutte le impostazioni (quali height, width, quality e loop) sono attributi che appaiono tra le parentesi ad angolo del tag di apertura embed, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/it/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed>
```

Per utilizzare entrambi i tag, posizionate il tag embed prima del tag object di chiusura, come illustrato nell'esempio seguente:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="movienome.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/it/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed> </object>
```

Nota: se usate i tag object ed embed, usate valori identici per ogni attributo o parametro per garantire una riproduzione coerente nei vari browser. Il parametro `swflash.cab#version=9,0,0,0` è opzionale; omettetelo soltanto se non desiderate controllare il numero di versione.

Browser che supportano le modalità senza finestra

Per informazioni dettagliate relative al supporto browser Web per l'attributo WMODE, consultate la [tabella nella nota tecnica 12701: Attributi dei tag OBJECT ed EMBED in Flash](#).

Definire le impostazioni di pubblicazione per il rilevamento di Flash Player

[Torna all'inizio](#)

L'opzione Rileva versione di Flash consente di configurare il documento in modo che rilevi la versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale, indirizzandolo a una pagina HTML alternativa nel caso in cui non disponga del lettore previsto. La pagina HTML alternativa contiene un collegamento per scaricare l'ultima versione di Flash Player.

La funzione di rilevamento di Flash Player è disponibile solo per le impostazioni di pubblicazione impostate per Flash Player 4 o versioni successive e per i file SWF incorporati nei modelli Solo Flash o Flash HTTPS.

Nota: Flash Player 5 e versioni successive sono installati sul 98% dei computer connessi a Internet e ciò rende la funzione di rilevamento di Flash Player un metodo ragionevole con cui garantire che gli utenti finali dispongano della versione corretta di Flash Pro con cui visualizzare il contenuto.

I seguenti modelli HTML non supportano il rilevamento di Flash Player perché il codice JavaScript presente in tali modelli è in conflitto con il codice JavaScript utilizzato per rilevare Flash Player.

- Flash Pro per PocketPC 2003
- Flash Pro con informazioni di traccia AICC
- Flash Pro con FSCommand
- Flash Pro con ancoraggi con nome
- Flash Pro con informazioni di traccia SCORM

Nota: il modello HTML Mappa immagine non supporta il rilevamento del lettore poiché non incorpora Flash Player.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic sulla categoria Wrapper HTML nella colonna di sinistra.
2. Selezionate uno dei modelli Solo Flash o il modello Flash HTTPS nel menu a comparsa Modello. Questi modelli supportano il detection kit HTML per pagina singola. Ognuno di questi modelli abilita la casella di controllo Rileva versione di Flash e le caselle di testo relative al numero di versione.
3. Selezionate la casella di controllo Rileva versione di Flash. Il file SWF viene incorporato in una pagina Web che include il codice di rilevamento di Flash Player. Se questo codice rileva sul computer dell'utente finale una versione accettabile di Flash Player, il file SWF viene riprodotto come previsto.
4. (Facoltativo) Per specificare con esattezza le revisioni di Flash Player, utilizzate le caselle di testo Revisione principale e Revisione secondaria. Ad esempio, potete specificare la versione 10.1.2 di Flash Player se essa fornisce una specifica funzionalità per visualizzare il file SWF.

Quando pubblicate il file SWF, Flash Pro crea una sola pagina HTML in cui vengono incorporati il file SWF e il codice di rilevamento di Flash Player. Se un utente finale non dispone della versione di Flash Pro che è stata specificata per la visualizzazione del file SWF, viene visualizzata una pagina HTML con un collegamento che consente di scaricare la versione più recente di Flash Player.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file GIF

[Torna all'inizio](#)

Utilizzate i file GIF per esportare disegni e semplici animazioni da Flash Pro e utilizzarle nelle pagine Web. I file GIF standard sono delle bitmap compresse.

Un file GIF animato (a volte indicato come GIF89a) offre un modo semplice per esportare brevi sequenze di animazione. Flash Pro ottimizza un GIF animato, memorizzando solo i cambiamenti da fotogramma a fotogramma.

Flash Pro esporta come GIF il primo fotogramma del file SWF, a meno che non abbiate contrassegnato per l'esportazione un fotogramma chiave diverso immettendo l'etichetta di fotogramma **#Static** nella finestra di ispezione Proprietà. Flash Pro esporta tutti i fotogrammi del file SWF corrente in un file GIF animato, a meno che non venga specificato un intervallo di fotogrammi da esportare immettendo le etichette **#First** e **#Last** nei fotogrammi chiave appropriati.

Flash Pro è in grado di generare una mappa dell'immagine per un file GIF per mantenere i collegamenti agli URL dei pulsanti nel filmato originale. Utilizzate la finestra di ispezione Proprietà per inserire l'etichetta **#Map** nel fotogramma chiave in cui creare la mappa dell'immagine. Se non create un'etichetta di fotogramma, Flash Pro crea una mappa dell'immagine usando i pulsanti nell'ultimo fotogramma del file SWF. Potete creare una mappa dell'immagine solo se nel modello selezionato è presente la variabile di modello \$IM.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione e fate clic su Immagine GIF nella colonna di sinistra della finestra di dialogo.
2. Per il nome del file GIF utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .gif.
3. Selezionate le opzioni per il file GIF:

Dimensione Selezionate Adatta a filmato per far corrispondere le dimensioni dell'immagine GIF a quelle del file SWF e mantenere le proporzioni dell'immagine originale, oppure immettete dei valori in pixel per la larghezza e l'altezza per l'immagine bitmap esportata.

Riproduzione Determina se Flash Pro deve creare un'immagine statica (Statica) o un file GIF animato (Animata). Se scegliete Animata, selezionate Ripetizione ciclica continua o immettete il numero di ripetizioni.

4. Per specificare ulteriori impostazioni relative all'aspetto del file GIF esportato, espandete la sezione Colori e selezionate una delle opzioni seguenti:

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Ottimizzare i colori Rimuove gli eventuali colori inutilizzati dalla tavola dei colori di un file GIF. Questa opzione riduce le dimensioni del file senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumenta leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata. Una tavolozza adattata analizza i colori dell'immagine e crea una tavola colori unica per il file GIF selezionato.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Interlaccia Visualizza in modo incrementale il file GIF esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file GIF animato.

Attenua Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, l'attenuazione aumenta le dimensioni del file GIF e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportate un'immagine senza attenuazione se appare un alone o se state posizionando una trasparenza GIF su uno sfondo a più colori.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Dithering uniformi Applica il dithering ai colori uniformi oltre che ai gradienti.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Elimina gradienti (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente di un file SWF in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni di un file GIF e spesso sono di scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se utilizzate questa opzione selezionate attentamente il primo colore dei gradienti.

5. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Per determinare la trasparenza dello sfondo dell'applicazione e la conversione delle impostazioni alfa in GIF, selezionate una delle opzioni seguenti per Trasparente:

Opaco Rende lo sfondo di un colore uniforme.

Trasparente Rende lo sfondo trasparente.

Alfa Imposta la trasparenza parziale. Per Soglia specificate un valore compreso tra 0 e 255. Un valore più basso si traduce in una maggiore trasparenza. Un valore di 128 corrisponde a una trasparenza del 50%.

6. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Per specificare come vengono combinati i pixel dei colori disponibili allo scopo di simulare i colori che non sono presenti nella tavolozza corrente, selezionate un'opzione di dithering. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file.

Nessuno Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.

Ordinato Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.

Diffusione Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre funziona solo se è selezionata la tavolozza dei colori Web 216.

7. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Selezionate uno dei Tipi tavolozza seguenti per definire la tavolozza dei colori dell'immagine:

Web 216 Utilizza la tavolozza standard a 216 colori supportata dai browser per creare l'immagine GIF, offrendo una buona qualità dell'immagine e l'elaborazione più veloce sul server.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file GIF selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine (pur aumentando le dimensioni del file). Per ridurre le dimensioni di un file GIF con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza. Per impostare il numero di colori usati nell'immagine GIF, immettete un valore per Massimo colori. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.

Adattata Web Snap È un'opzione identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza dei colori Web 216. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash Pro utilizza i colori disponibili nella tavolozza Web 216. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza Web 216 è attiva su un sistema a 256 colori. Per impostare il numero di colori usati nell'immagine GIF, immettete un valore per Massimo colori. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.

Personalizzata Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza Web 216. Per utilizzare questa opzione dovete avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fate clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionate un file tavolozza. Flash Pro supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato da alcune applicazioni grafiche.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file JPEG

[Torna all'inizio](#)

Il formato JPEG consente di pubblicare un file FLA come bitmap a 24 bit ad alta compressione. In generale, il formato GIF è il migliore per l'esportazione di immagini al tratto, mentre JPEG è preferibile per immagini con toni continui, quali fotografie, gradienti o bitmap incorporate.

Flash Pro esporta come JPEG il primo fotogramma del file SWF, a meno che esso non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave inserendo l'etichetta di fotogramma **#Static** nella linea temporale.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, quindi selezionate Immagine JPEG nella colonna di sinistra.
2. Per il nome del file JPEG utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .jpg.
3. Selezionate le opzioni per il file JPEG:

Dimensione Selezionate Adatta a filmato per far corrispondere le dimensioni dell'immagine JPEG a quelle dello stage e mantenere le proporzioni dell'immagine originale, oppure immettete dei valori in pixel per la larghezza e l'altezza per l'immagine bitmap esportata.

Qualità Trascinate il cursore o immettete un valore per controllare la quantità di compressione del file JPEG. Più bassa è la qualità dell'immagine, minori saranno le dimensioni del file e viceversa. Per determinare il miglior compromesso fra dimensioni e qualità, provate diverse impostazioni.

Nota: per modificare l'impostazione di compressione dell'oggetto, impostate la qualità di esportazione delle bitmap per ogni oggetto usando la finestra di dialogo *Proprietà bitmap*. Se selezionate l'opzione di compressione predefinita nella finestra di dialogo *Proprietà bitmap*, viene applicata l'opzione **Qualità JPEG** di *Impostazioni pubblicazione*.

Progressivo Selezionate Progressivo per visualizzare le immagini JPEG in modo incrementale in un browser Web, in modo da farle apparire più velocemente se caricate mediante un collegamento di rete lento. Questa opzione è simile all'interlacciamento delle immagini GIF e PNG.

4. Fate clic su OK.

Definire le impostazioni di pubblicazione per i file PNG

[Torna all'inizio](#)

PNG è l'unico formato bitmap utilizzabile da più piattaforme che supporta la trasparenza (un canale alfa). È anche il formato di file nativo di Adobe® Fireworks®.

Flash Pro esporta come PNG il primo fotogramma del file SWF, a meno che non venga contrassegnato per l'esportazione un altro fotogramma chiave immettendo l'etichetta di fotogramma **#Static** nella linea temporale.

1. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione, quindi selezionate Immagine PNG nella colonna di sinistra.
2. Per il nome del file PNG utilizzate il nome di file predefinito o immettete un nuovo nome con l'estensione .png.
3. Per l'opzione Dimensione, selezionate Adatta a filmato per far corrispondere le dimensioni dell'immagine PNG a quelle del file SWF e mantenere le proporzioni dell'immagine originale, oppure immettete dei valori in pixel per la larghezza e l'altezza per la bitmap esportata.
4. Per Profondità bit, impostate il numero di bit per pixel e i colori da utilizzare nella creazione dell'immagine. A una profondità di bit maggiore corrispondono dimensioni del file superiori.

8 bit per canale (bpc) per un'immagine a 256 colori

24 bit per migliaia di colori

24 bit con alfa per migliaia di colori con trasparenza (32 bpc).

5. Per specificare le impostazioni relative all'aspetto del file PNG esportato, selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Ottimizzare i colori Rimuove gli eventuali colori non usati dalla tavola colori del file PNG, riducendo le dimensioni del file di 1000-1500 byte senza alterare la qualità dell'immagine, ma aumentando leggermente i requisiti di memoria. Questa opzione non ha alcun effetto su una tavolozza adattata.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Interlaccia Visualizza in modo incrementale il file PNG esportato in un browser mentre viene scaricato. L'interlacciamento consente di vedere il contenuto grafico di base prima che il file venga completamente scaricato e può velocizzare lo scaricamento in caso di collegamento di rete lento. Non interlacciare un file PNG animato.

Attenua Applica l'antialiasing a una bitmap esportata per produrre un'immagine bitmap di qualità superiore e migliorare la qualità di visualizzazione del testo. Tuttavia, la smussatura aumenta le dimensioni del file PNG e può causare la comparsa di un alone di pixel grigi intorno a un'immagine sottoposta ad antialiasing posizionata su uno sfondo colorato. Esportate un'immagine senza smussatura se appare un alone o se state posizionando una trasparenza PNG su uno sfondo a più colori.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Dithering uniformi Applica il dithering ai colori uniformi e ai gradienti.

(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti) Elimina gradienti (Disattivata per impostazione predefinita) Converte tutti i riempimenti a gradiente dell'applicazione in colori uniformi usando il primo colore del gradiente. I gradienti aumentano le dimensioni del file PNG e spesso sono di scarsa qualità. Per evitare risultati imprevisti, se utilizzate questa opzione selezionate attentamente il primo colore dei gradienti.

6. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Se avete selezionato 8 bpc per Profondità bit, selezionate un'opzione di Dithering per specificare come vengono combinati i pixel dei colori disponibili allo scopo di simulare i colori che non sono presenti nella tavolozza corrente. Il dithering può migliorare la qualità del colore, ma aumenta le dimensioni del file. Selezionate le opzioni desiderate tra le seguenti:

Nessuno Disattiva il dithering e sostituisce i colori non contenuti nella tavola colori di base con i colori uniformi della tavola maggiormente somigliante al colore specificato. La disattivazione del dithering permette di ottenere file di dimensioni più piccole, ma con colori poco soddisfacenti.

Ordinato Produce un dithering di buona qualità con il minor aumento possibile delle dimensioni del file.

Diffusione Produce il dithering migliore ma aumenta le dimensioni del file e il tempo di elaborazione. Inoltre, funziona solo con la tavolozza dei colori Web 216 selezionata.

7. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Se avete selezionato 8 bpc per Profondità bit, scegliete uno dei Tipi tavolozza seguenti per definire la tavolozza dei colori dell'immagine PNG:

Web 216 Utilizza la tavolozza a 216 colori web-safe standard per creare l'immagine PNG, offrendo una buona qualità dell'immagine e un'elaborazione più veloce sul server.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un file PNG creato con la tavolozza a 216 colori web-safe.

Adattata Web Snap Identica all'opzione Adattata salvo per il fatto che converte colori molto simili alla tavolozza a 216 colori web-safe. La tavolozza dei colori risultante è ottimizzata per l'immagine ma, quando è possibile, Flash Pro utilizza i colori disponibili nella tavolozza web-safe a 216 colori. I colori migliori per l'immagine si ottengono quando la tavolozza a 216 colori web-safe è attiva su un sistema a 256 colori. Per ridurre le dimensioni di un file PNG con una tavolozza adattata, servirsi dell'opzione Massimo colori per diminuire il numero di colori della tavolozza.

Personalizzata Consente di specificare una tavolozza ottimizzata per l'immagine selezionata. La tavolozza personalizzata viene elaborata alla stessa velocità della tavolozza a 216 colori web-safe. Per utilizzare questa opzione dovete avere familiarità con la creazione e l'uso di tavolozze personalizzate. Per selezionare una tavolozza personalizzata, fate clic sul pulsante Tavolozza (l'icona a forma di cartella visualizzata a fianco del campo di testo Tavolozza) e selezionate un file tavolozza. Flash Pro supporta le tavolozze salvate nel formato ACT esportato dalle principali applicazioni grafiche.

8. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Se avete selezionato la tavolozza Adattata o Adattata Web Snap, immettete un valore per Massimo colori per impostare il numero di colori usati nell'immagine PNG. Un numero di colori limitato può generare un file di dimensioni ridotte ma incide negativamente sulla qualità dei colori dell'immagine.
9. **(Solo Flash Professional CS6 e versioni precedenti)** Per scegliere un metodo di filtraggio linea per linea che renda il file PNG più comprimibile e provare le diverse opzioni per una determinata immagine, selezionate una delle seguenti Opzioni filtro:

Nessuno Disattiva il filtraggio.

Sotto Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel precedente.

Su Trasmette la differenza tra ogni byte e il valore del byte corrispondente del pixel immediatamente superiore.

Medio Utilizza la media di due pixel adiacenti (sinistro e superiore) per prevedere il valore di un pixel.

Paeth Calcola una semplice funzione lineare dei tre pixel adiacenti (sinistro, superiore e superiore sinistro), quindi sceglie per la previsione il pixel adiacente più vicino al valore calcolato.

Adattato Analizza i colori dell'immagine e crea una tabella di colori univoca per il file PNG selezionato. Questa opzione è ideale per i sistemi che visualizzano migliaia o milioni di colori, in quanto crea i colori più accurati per l'immagine ma genera un file più grande rispetto a un file PNG creato con la tavolozza Web 216. Per ridurre le dimensioni di un file PNG creato con una tavolozza adattata, diminuite il numero di colori della tavolozza.

Anteprima del formato e delle impostazioni di pubblicazione

[Torna all'inizio](#)

Il comando Anteprima pubblicazione esporta il file e apre l'anteprima nel browser predefinito. In caso di anteprima di un video QuickTime, Anteprima pubblicazione avvia QuickTime video Player. In caso di anteprima di un proiettore, Flash Pro avvia il proiettore.

- Selezionate File > Anteprima pubblicazione, quindi selezionate il formato di file da visualizzare in anteprima.

Usando i valori di Impostazioni pubblicazione correnti, Flash Pro crea un file del tipo specificato nella stessa posizione del file FLA. Il file rimane in questa posizione fino a quando non viene sovrascritto o eliminato.

Nota: se un file FLA creato in Flash Professional CC viene aperto in Flash Professional CS6, le opzioni di pubblicazione dei campi non disponibili in Flash Pro CC vengono impostate sui valori predefiniti.

Uso dei profili di pubblicazione

[Torna all'inizio](#)

I profili di pubblicazione consentono di effettuare le seguenti operazioni:

- Salvare una configurazione del profilo di pubblicazione, esportare e importare il profilo di pubblicazione e usarlo in altri documenti o renderlo disponibile per gli altri utenti.
- Importare i profili di pubblicazione da utilizzare nei documenti.
- Creare profili per la pubblicazione in diversi formati multimediali.
- Creare un profilo di pubblicazione per scopi aziendali interni diverso da quello adottato per pubblicare i file per un cliente.
- Creare un profilo di pubblicazione standard per garantire l'uniformità dei file che vengono pubblicati.

I profili di pubblicazione vengono salvati a livello di documento e non a livello di applicazione.

Creare un profilo di pubblicazione

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Crea profilo.
2. Assegnate un nome al profilo di pubblicazione e fate clic su OK.
3. Specificate le impostazioni di pubblicazione per il documento e fate clic su OK.

Duplicare, modificare o eliminare un profilo di pubblicazione

- Nel menu a comparsa Profilo della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione), selezionate il profilo di pubblicazione da utilizzare:
 - Per creare un profilo duplicato, fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Duplica profilo. Inserite il nome del profilo nel campo di testo Nome duplicato e fate clic su OK.
 - Per modificare un profilo di pubblicazione, selezionatelo nel menu Profilo, specificate le nuove impostazioni di pubblicazione per il documento e fate clic su OK.
 - Per eliminare un profilo pubblicato, fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Elimina profilo. Fate clic su OK.

Esportare un profilo di pubblicazione

1. Nel menu a comparsa Profilo della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione), selezionate il profilo di pubblicazione da esportare:
2. Fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Esporta profilo. Potete esportare il profilo di pubblicazione come file XML per poi importarlo in altri documenti.
3. Accettate la posizione predefinita in cui salvare il profilo di pubblicazione oppure specificate un'altra posizione e fate clic su Salva.

Importare un profilo di pubblicazione

Anche altri utenti possono creare ed esportare profili di pubblicazione che è possibile importare e selezionare come impostazioni di pubblicazione.

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione), fate clic sul menu Opzioni profilo e scegliete Importa profilo.
 2. Individuate il file XML del profilo di pubblicazione e fate clic su Apri.
- [Uso dei profili di pubblicazione](#)
 - [Suono](#)
 - [Uso dei suoni in Flash Lite](#)
 - [Modelli di pubblicazione HTML](#)
 - [Creare una mappa immagine da sostituire a un file SWF](#)
 - [Importare ed esportare le tavolozze di colori](#)
 - [Impostare le proprietà delle bitmap](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Pubblicazione dei documenti Flash

[Panoramica sulla pubblicazione](#)

[Documenti HTML](#)

[Rilevamento della presenza di Flash Player](#)

[Pubblicazione per dispositivi mobili](#)

[Pubblicazione di documenti Flash protetti](#)

[Flash Player](#)

[Aggiornare o reinstallare Flash Player](#)

[Configurare un server per Flash Player](#)

[Ottimizzazione del motore di ricerca per il contenuto Flash](#)

[Informazioni su Omniture e Flash](#)

Panoramica sulla pubblicazione

[Torna all'inizio](#)

Potete riprodurre il contenuto nei seguenti modi:

- Nei browser Internet provvisti di Flash Player
- Come applicazione autonoma (denominata proiettore)
- Con il controllo ActiveX Flash in Microsoft Office e altri host ActiveX
- Con Flash Xtra in Director® e Authorware® di Adobe®

Per impostazione predefinita, il comando **Pubblica** crea un file SWF di Flash Pro e un documento HTML che inserisce il contenuto Flash nella finestra di un browser. Inoltre, questo comando crea e copia i file di rilevamento per Macromedia Flash 4 di Adobe e versioni successive. Se modificate le impostazioni di pubblicazione, Flash Pro salva le modifiche insieme al documento. Dopo avere creato un profilo di pubblicazione, potete esportarlo per utilizzarlo in altri documenti o renderlo disponibile per altri utenti che lavorano sullo stesso progetto.

Quando usate i comandi **Pubblica**, **Prova filmato** o **Debug filmato**, Flash crea un file SWF dal vostro file FLA. Per visualizzare le dimensioni di tutti i file SWF creati dal file FLA corrente, potete utilizzare la finestra di ispezione **Proprietà**.

Flash Player® 6 e le versioni successive supportano la codifica del testo Unicode. Con il supporto Unicode, gli utenti possono visualizzare il testo in più lingue, indipendentemente dalla lingua usata dal sistema operativo su cui è in esecuzione il lettore.

Potete pubblicare il file FLA in formati alternativi (GIF, JPEG e PNG) con il codice HTML necessario per visualizzarlo nella finestra del browser. Questi formati consentono agli utenti che non dispongono di Adobe Flash Player di visualizzare in un browser l'animazione e il contenuto interattivo del file SWF. Quando pubblicate un documento Flash Pro (file FLA) in un altro formato, le impostazioni per ogni formato di file sono memorizzate con il file FLA.

Potete esportare il file FLA in diversi altri formati; questa operazione è analoga alla pubblicazione di file FLA in un altro formato, con la differenza che le impostazioni per ogni formato di file non sono memorizzate con il file FLA.

In alternativa potete creare un documento HTML personalizzato con qualsiasi editor HTML e includere i tag necessari per visualizzare un file SWF.

Per provare il funzionamento del file SWF prima della pubblicazione, utilizzate i comandi **Prova filmato** (**Controllo > Prova filmato > Prova**) e **Prova scena** (**Controllo > Prova scena**).

Nota: in *Flash Professional CS5*, quando specificate *Flash Player 10* come destinazione *Flash Player* nelle impostazioni di pubblicazione, la destinazione effettiva è *Flash Player 10.1*.

Le seguenti esercitazioni video illustrano il processo di pubblicazione e distribuzione di Flash Pro. In alcuni video viene mostrata l'interfaccia di Flash Pro CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Pro CS5.

- [Creating a Flash web movie \(1:58\)](#)
- [Flash in a Flash – Episode 6: Publishing \(27:41\)](#)
- [Publishing FLA files with Flash Player version detection \(4:55\) \(CS3\)](#) (In questo video viene citato il problema del contenuto attivo riscontrato con Microsoft Internet Explorer 6. Il problema è stato successivamente risolto in Internet Explorer 7.)
- [Optimizing animations and FLA files \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Google Analytics for Adobe Flash \(4:11\)](#)
- [Tracking Flash CS4 applications with Google Analytics \(41:13\)](#)

Documenti HTML

È necessario un documento HTML per riprodurre un file SWF in un browser Web e specificare le impostazioni del browser. Per visualizzare un file SWF in un browser Web, un documento HTML deve utilizzare i tag `object` ed `embed` con i parametri opportuni.

Nota: potete creare un documento HTML dotato di tag `object` ed `embed` appropriati utilizzando la finestra di dialogo *Impostazioni di pubblicazione* e selezionando l'opzione *HTML*. Per maggiori informazioni, vedete *Definire le impostazioni di pubblicazione per i documenti HTML*.

Flash Pro può creare automaticamente il documento HTML quando pubblicate un file SWF.

Rilevamento della presenza di Flash Player

[Torna all'inizio](#)

Per rendere visibile il contenuto Flash Pro pubblicato agli utenti del Web, è necessario che questi dispongano di Flash Player nel loro browser Web.

Le risorse e gli articoli seguenti forniscono informazioni aggiornate su come aggiungere alle vostre pagine Web il codice che consente di determinare se Flash Player è installato nel browser dell'utente e, qualora non lo sia, visualizzare un contenuto alternativo nella pagina.

- [Flash Player Developer Center: Detection, installation, and administration](#) (Adobe.com)
- [Flash Player Detection Kit](#) (Adobe.com)
- [Adobe Flash Player version checking protocol](#) (Adobe.com)
- [Future-Proofing Flash Player Detection Scripts](#) (Adobe.com)
- [Experiencing Flash Player Express Install](#) (Adobe.com)

Pubblicazione per dispositivi mobili

[Torna all'inizio](#)

Adobe® AIR® for Android® e iOS® consente agli utenti di Flash Pro di creare contenuto accattivante per dispositivi mobili mediante il linguaggio di scripting ActionScript®, gli strumenti di disegno e i modelli. Per informazioni sulla creazione di contenuto per dispositivi mobili, consultate la [documentazione per gli sviluppatori AIR](#) e i Content Development Kit nel sito [Mobile and Devices Development Center](#).

Nota: a seconda del dispositivo mobile per il quale si sviluppa l'applicazione, possono essere presenti determinate restrizioni per quanto riguarda i formati audio e i comandi ActionScript supportati. Per ulteriori informazioni, vedete *Mobile Articles* nel *Mobile and Devices Development Center*.

Prova di contenuti per dispositivi mobili con il simulatore di contenuto mobile

Flash Pro include anche un simulatore di contenuto mobile, ovvero uno strumento che permette di testare il contenuto creato con Adobe AIR in un ambiente Android o iOS simulato. Con il simulatore di contenuto mobile, potete usare il comando *Controllo > Prova filmato* per testare un file Flash in AIR Debug Launcher versione Mobile, che a sua volta avvia il simulatore.

Una volta aperta la finestra del simulatore, potete inviare l'input al file Flash come se fosse eseguito su un dispositivo mobile. Gli input disponibili sono:

- Accelerometro, assi X, Y e Z
- Angolo soglia di orientamento
- Tocco e gesti, inclusa la sensibilità alla pressione
- Localizzazione geografica, direzione e velocità
- Chiavi hardware (presenti nei dispositivi Android)

Pubblicazione di documenti Flash protetti

[Torna all'inizio](#)

Flash Player 8 e le versioni successive offrono diverse funzioni che garantiscono la sicurezza dei documenti Flash Pro.

Protezione dai sovraccarichi del buffer

Questa opzione abilitata automaticamente impedisce l'uso intenzionalmente improprio dei file esterni di un documento Flash Pro per sovrascrivere la memoria dell'utente o inserire un codice distruttivo, quale un virus. Questa funzione impedisce la lettura o la scrittura dei dati di un documento all'esterno dello spazio di memoria assegnato al documento nel sistema dell'utente.

Esatta corrispondenza di dominio tra i documenti Flash

Flash Player 7 (e versioni successive) adotta un modello di sicurezza ancora più rigoroso di quello delle versioni precedenti. Il modello di sicurezza ha subito due modifiche fondamentali rispetto alla versione 6:

Corrispondenza di dominio esatta Flash Player 6 permette ai file SWF di domini simili (ad esempio, `www.adobe.com` e `store.adobe.com`) di

comunicare liberamente tra loro e con altri documenti. In Flash Player 7, il dominio dei dati a cui è necessario accedere deve corrispondere *esattamente* a quello del fornitore di dati affinché i domini possano comunicare.

Restrizione HTTPS/HTTP Un file SWF che viene caricato utilizzando protocolli non sicuri (non HTTPS) non può accedere al contenuto caricato utilizzando un protocollo sicuro (HTTPS), anche se il dominio è lo stesso per entrambi i protocolli.

Per maggiori informazioni su come garantire che il contenuto funzioni come previsto con il nuovo modello di sicurezza, vedete Nozioni fondamentali sulla sicurezza in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#)

Sicurezza di riproduzione locale e di rete

Flash Player 8 e versioni successive offre un modello di sicurezza che consente di determinare la sicurezza della riproduzione locale e di rete dei file SWF pubblicati. Per impostazione predefinita, ai file SWF viene garantito l'accesso in lettura ai file locali e alle reti. Tuttavia, un file SWF con diritti di accesso locale non è in grado di comunicare con la rete e non può inviare file o informazioni ad alcuna rete.

È possibile consentire ai file SWF di accedere alle risorse di rete e inviare e ricevere dati. Se consentite al file SWF l'accesso alle risorse di rete, l'accesso locale viene disattivato, in modo da proteggere le informazioni archiviate sul computer locale dal possibile caricamento sulla rete.

Per selezionare il modello di sicurezza della riproduzione di rete o locale per i file SWF pubblicati, utilizzate la finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.

Flash Player

[Torna all'inizio](#)

Flash Player riproduce il contenuto Flash Pro esattamente come appare in un browser Web o in un'applicazione host ActiveX. Flash Player viene installato insieme all'applicazione Flash Pro. Quando fate doppio clic su un contenuto Flash Pro, il sistema operativo avvia Flash Player, che a sua volta riproduce il file SWF. Potete utilizzare il lettore per rendere visibile il contenuto Flash Pro agli utenti che non stanno utilizzando un browser Web o un'applicazione host ActiveX.

Per controllare il contenuto Flash Pro in Flash Player, utilizzate i comandi di menu e la funzione `fscommand()`. Per maggiori informazioni, vedete Invio di messaggi verso e da Flash Player in [Apprendimento di ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#)

Per stampare i fotogrammi del contenuto Flash Pro, utilizzate il menu di scelta rapida di Flash Player.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per aprire un nuovo file o uno esistente, selezionate File > Nuovo o Apri.
 - Per cambiare la visualizzazione dell'applicazione, selezionate Visualizza > Ingrandimento ed effettuate una selezione.
 - Per controllare la riproduzione del contenuto Flash Pro, selezionate Controllo > Riproduci, Riavvolgi o Riproduzione ciclica.

Aggiornare o reinstallare Flash Player

[Torna all'inizio](#)

In caso di problemi con l'installazione di Flash Player, potete aggiornare o reinstallare il programma. Potete andare alla pagina di download di Flash Player direttamente da Flash Pro scegliendo Aiuto > Scarica l'ultima versione di Flash Player.

Se preferite disinstallare prima Flash Player, procedete nel modo seguente:

1. Chiudete il browser.
2. Rimuovete qualsiasi versione del programma installata sul sistema.

Per istruzioni, vedete la nota tecnica nel Centro di supporto di Adobe® Flash® all'indirizzo www.adobe.com/go/tn_14157_it.
3. Per iniziare l'installazione, visitate la pagina http://www.adobe.com/go/getflashplayer_it.

Seguite le istruzioni a video per installare il lettore.

Potete inoltre eseguire uno dei seguenti programmi di installazione nella cartella Players. Il programma di installazione presente nel sito Web di Adobe è tuttavia in genere più aggiornato rispetto a quelli presenti nella cartella Players.

- Per il controllo ActiveX per Windows® (Internet Explorer o AOL), eseguite il file Install Flash Player 9 AX.exe.
- Per il plug-in per Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari o Opera), eseguite il file Install Flash Player 9.exe.
- Per il plug-in per Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer per Macintosh, Netscape, Opera o Safari), eseguite Install Flash Player 10 (Mac OS 9.x) o Install Flash Player 10 OS X (Mac OS X.x).

Nota: per verificare l'installazione, visitate <http://www.adobe.com/it/shockwave/welcome/> dal browser Web.

Configurare un server per Flash Player

[Torna all'inizio](#)

Affinché gli utenti possano visualizzare il contenuto Flash Pro sul Web, è necessario che il server Web venga opportunamente configurato per riconoscere i file SWF.

Il server potrebbe essere già opportunamente configurato. Per provare la configurazione del server, vedete la nota tecnica nel Centro di supporto di Adobe Flash Player all'indirizzo www.adobe.com/go/tn_4151_it.

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

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

- Se il sito è ospitato da un fornitore di servizi Internet, contattare il fornitore e richiedere che venga aggiunto al server il tipo MIME `application/x-shockwave-flash` con estensione `.swf`.
- Se si è l'amministratore del server, consultate la documentazione relativa al server Web per informazioni sull'aggiunta o sulla configurazione dei tipi MIME.
- Gli amministratori di sistema a livello aziendale possono configurare Flash Pro per limitare l'accesso di Flash Player alle risorse del file system locale. È possibile creare un file di configurazione di sicurezza che limita l'uso delle funzioni di Flash Player sul sistema locale.

Il file di configurazione di sicurezza è un file di testo che risiede nella stessa cartella del programma di installazione di Flash Player. Il programma di installazione di Flash Player legge il file di configurazione durante l'installazione ed esegue le istruzioni di sicurezza che contiene. ActionScript utilizza il file di configurazione di Flash Player tramite l'oggetto System.

Con il file di configurazione, potete disabilitare l'accesso da parte di Flash Player alla videocamera o al microfono, limitare la memoria locale che Flash Player può utilizzare, controllare la funzione di aggiornamento automatico e impedire che sul lettore venga riprodotto qualsiasi contenuto residente sul disco rigido locale degli utenti.

Per ulteriori informazioni sulla sicurezza, vedete Sistema nella [Guida di riferimento di ActionScript 2.0](#)

Aggiunta di tipi MIME

Quando un server Web accede ai file, il server deve identificarli correttamente come contenuto Flash Pro per poterli visualizzare. Se il tipo MIME non è presente o non è correttamente inviato dal server, il browser potrebbe visualizzare messaggi di errore o una finestra vuota con un'icona raffigurante un tassello di puzzle.

Se il server non è opportunamente configurato, dovete aggiungere ai file di configurazione del server (o fare aggiungere dall'amministratore del server) i tipi MIME dei file SWF e associare i seguenti tipi MIME alle estensioni dei file SWF:

- Il tipo MIME `application/x-shockwave-flash` ha l'estensione di file `.swf`.
- Il tipo MIME `application/futuresplash` ha l'estensione di file `.spl`.

Se siete l'amministratore del server, consultate la documentazione relativa al software del server per informazioni sull'aggiunta o sulla configurazione dei tipi MIME. In caso contrario, contattate il fornitore di servizi Internet, il Web master o l'amministratore del server e richiedete che vengano aggiunte le informazioni sui tipi MIME.

Se il sito si trova su un server MAC OS, dovete impostare anche i seguenti parametri: Action: Binary; Type: SWFL e Creator: SWF2.

Ottimizzazione del motore di ricerca per il contenuto Flash

[Torna all'inizio](#)

A metà del 2008, Adobe annunciò un'importante innovazione nella tecnologia di Flash Player che permette ai motori di ricerca come Google e Yahoo! di indicizzare il testo contenuto nei file SWF. Potete ricorrere a varie strategie per ottimizzare la visibilità dei vostri contenuti SWF sui motori di ricerca. Queste pratiche, nel loro complesso, vengono definite tecniche di *ottimizzazione dei motori di ricerca* (Search Engine Optimization, SEO).

Adobe ha aggiunto il [SEO Technology Center](#) (Centro sulla tecnologia SEO) alla sezione Developer Connection del sito Adobe.com. Il SEO Technology Center contiene i seguenti articoli (in inglese) che trattano in dettaglio di alcune delle tecniche che potete impiegare per incrementare la visibilità dei vostri file SWF nelle ricerche Internet:

- [Tecniche di ottimizzazione delle ricerche per le applicazioni Rich Internet](#)
- [Elenco di controllo per l'ottimizzazione delle ricerche per le applicazioni Rich Internet](#)

Informazioni su Omniture e Flash

[Torna all'inizio](#)

Il contenuto Flash può essere integrato con Omniture SiteCatalyst e Omniture Test&Target. SiteCatalyst aiuta i responsabili del marketing a identificare rapidamente i percorsi più redditizi all'interno del loro sito Web, a determinare i punti in cui i visitatori si allontanano dal sito e a individuare le statistiche di importanza critica per il successo delle campagne di marketing online. Test&Target invece fornisce ai responsabili del marketing gli strumenti per arricchire costantemente i contenuti proposti ai clienti. L'interfaccia di Test&Target permette di progettare ed eseguire test, creare segmenti di audience e definire il target del contenuto.

I clienti Omniture possono utilizzare SiteCatalyst e Test&Target con Flash scaricando e installando il pacchetto di estensioni Omniture.

- Per scaricare le estensioni Omniture e accedere alle relative istruzioni, scegliete Aiuto > Omniture.
- [Uso dei profili di pubblicazione](#)
- [Impostazioni di pubblicazione](#)
- [Creazione di testo in più lingue](#)
- [Specificare le impostazioni di pubblicazione per i file SWF](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Apertura di file di Flash Professional CS con Flash Professional CC

Il supporto del formato di file XFL, introdotto in Flash CS5, continua a essere garantito anche in Flash Pro CC, sia nella forma compressa .fla che in quella non compressa .xfl. Flash Pro continua a supportare anche l'apertura di file salvati in qualsiasi versione precedente di Flash Professional. I tipi di file supportati, quindi, non sono solo i file XFL salvati in Flash CS5.5 e CS6, ma anche i più vecchi file .fla "binari" salvati in Flash CS4 e versioni precedenti.

Quando si salva un file, Flash Pro CC continua a offrire le opzioni di salvataggio in formato documento Flash (.fla) o in formato documento non compresso (.xfl). Il file XFL risultante è "timbrato" internamente con la versione file di Flash Professional CC. Tuttavia, poiché Flash 5.5 e le versioni successive supportano anche le versioni "future" dei file XFL, Flash CS5.5 e Flash CS6 sono entrambi in grado di aprire i file di Flash CC. Di conseguenza, nell'elenco a discesa Salva come, non vedrete delle opzioni di salvataggio per le versioni precedenti di Flash.

Come descritto di seguito, tuttavia, alcune funzioni sono considerate obsolete a partire da Flash Professional CC e ciò può influire sui file che sono stati creati in versioni precedenti di Flash. È importante quindi apportare le modifiche necessarie a questi file nella versione in cui sono stati creati, prima di aprirli in Flash Professional CC.

Conversione di contenuti creati utilizzando funzioni decadute

[Torna all'inizio](#)

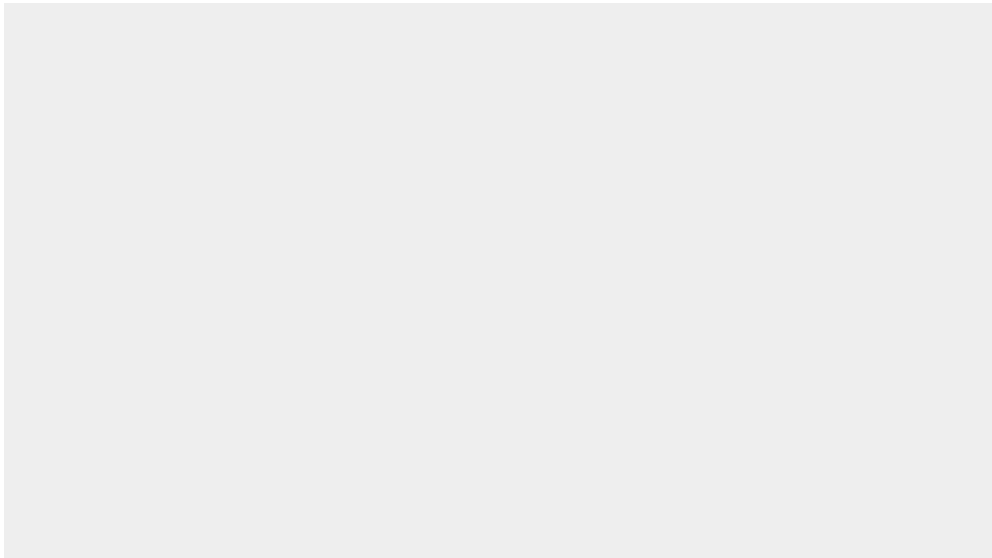
Se aprite un file che è stato salvato in una versione precedente di Flash Pro, questo potrebbe contenere una funzione che non è più supportata in Flash Professional CC. In tal caso, un messaggio di avviso vi segnala tale circostanza. Se scegliete di procedere con la conversione, Flash Professional CC converte automaticamente il contenuto obsoleto in un tipo di contenuto supportato. Tenete presente che Flash Professional CC visualizza sempre un avviso in questi casi, in modo da permettervi di salvare il file con un nome diverso e conservare così una copia di archivio del file, con il contenuto originale inalterato.

Nel convertire le funzioni obsolete, Flash Professional tenta di mantenere l'aspetto visivo del contenuto originale. Tuttavia, la conversione di alcune caratteristiche del contenuto originale potrebbe non essere disponibile:

1. La cinematica inversa viene convertita in animazioni fotogramma per fotogramma.
2. Il testo TLF viene convertito in testo classico statico. Il testo TLF incorporato nei file PSD o AI viene a sua volta convertito in testo classico durante l'importazione in Flash Pro CC.
3. ActionScript 1 / ActionScript 2:
 - a. Le impostazioni di pubblicazione vengono convertite in ActionScript 3.
 - b. Il codice AS2 associato a qualsiasi istanza presente sullo stage viene rimosso (perché le azioni sulle istanze non sono supportate in AS3).
 - c. I componenti AS2 vengono trasferiti come segnaposto e non possono essere utilizzati per creare nuovi contenuti sullo stage. Inoltre, generano errori di compilazione in AS3.

Nota: poiché Flash Professional CC rileva automaticamente e converte eventuali contenuti obsoleti presenti nei file salvati con versioni precedenti di Flash, potreste notare un ritardo nell'apertura di questi file. Per evitare tali ritardi in seguito, salvate di nuovo il file in Flash Pro CC. Una volta salvato il file con CC, le operazioni di rilevamento e conversione non verranno più eseguite su tale file e di conseguenza il tempo di apertura sarà più breve.

Nota: Flash Pro CC non supporta l'importazione di file SWC.



 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Informazioni legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Procedure ottimali - Strutturazione dei file FLA

Organizzazione delle linee temporali e della libreria

Uso delle scene

Salvataggio dei file e controllo delle versioni

Organizzazione delle linee temporali e della libreria

[Torna all'inizio](#)

I fotogrammi e i livelli di una linea temporale indicano dove sono posizionate le risorse e determinano il funzionamento del documento. Il modo in cui una linea temporale e la libreria vengono impostate e utilizzate incide sull'intero file FLA e sulla sua usabilità globale. Le linee guida presentate di seguito aiutano a creare contenuto in modo efficiente, affinché la struttura dei documenti FLA possa essere compresa da tutti gli autori che lavorano al progetto:

- Assegnate a ogni livello un nome intuitivo e inserite le risorse correlate nella stessa posizione. Evitate l'uso dei nomi di livelli predefiniti, ad esempio Livello 1 o Livello 2.

Descrivete in modo chiaro lo scopo o il contenuto di ogni livello o cartella quando vi si assegna un nome.

Se possibile, inserite al primo livello della linea temporale tutti i livelli che includono codice ActionScript e un livello per le etichette dei fotogrammi. Ad esempio, chiamate "azioni" il livello che contiene il codice ActionScript.

- Utilizzate le cartelle di livelli per raggruppare e organizzare livelli correlati, allo scopo di facilitare l'individuazione dei livelli che contengono codice ed etichette.
- Bloccate i livelli non utilizzati o che non desiderate modificare. Bloccate subito il livello del codice ActionScript affinché le istanze dei simboli o le risorse multimediali non possano essere inserite in tale livello.
- Non inserite mai istanze o risorse su un livello che contiene codice ActionScript. Poiché questa operazione potrebbe creare conflitti tra le risorse sullo stage e il codice ActionScript che fa riferimento ad esse, riunite tutto il codice in un livello Azioni distinto e bloccate il livello dopo averlo creato.
- Utilizzate le etichette dei fotogrammi di un file FLA anziché i numeri di fotogrammi del codice ActionScript per fare riferimento ai fotogrammi del codice. Se modificate i fotogrammi della linea temporale in un momento successivo e utilizzate le etichette dei fotogrammi (che possono essere spostate nella linea temporale), non è necessario modificare i riferimenti nel codice.
- Utilizzate le cartelle della libreria.

Utilizzate le cartelle della libreria per organizzare elementi simili in un file FLA, ad esempio simboli e risorse multimediali. Se denominate le cartelle della libreria in modo coerente ogni volta che create un file, è più semplice ricordare dove si trovano le risorse. Per le cartelle vengono spesso utilizzati i nomi Pulsanti, ClipFilmato, Grafica, Risorse, Componenti e, a volte, Classi.

Uso delle scene

[Torna all'inizio](#)

L'uso delle scene è analogo all'uso di vari file SWF per creare una presentazione di grandi dimensioni. Ogni scena ha una propria linea temporale. Quando l'indicatore di riproduzione raggiunge l'ultimo fotogramma di una scena, passa a quella successiva. Alla pubblicazione di un file SWF, la linea temporale di ogni scena viene combinata a formare una sola linea temporale del file SWF. Dopo la compilazione del file SWF, il comportamento sarà analogo a quello di un file FLA con una sola scena, pertanto si consiglia di non utilizzare le scene per i seguenti motivi:

- Le scene possono rendere difficile la modifica dei documenti, in particolare in presenza di più autori. Per individuare codice e risorse del documento FLA potrebbe essere necessario eseguire la ricerca in diverse scene all'interno del file. Come alternativa, caricate un contenuto o utilizzate i clip filmato.
- Le scene producono spesso file SWF di grandi dimensioni.
- Le scene obbligano gli utenti a scaricare in modo progressivo l'intero file SWF, anziché caricare le risorse che desiderano effettivamente visualizzare o utilizzare. Senza le scene l'utente può controllare il contenuto da scaricare durante la visualizzazione del file SWF, ha quindi un maggiore controllo sulla quantità di contenuto che scarica e può gestire meglio la larghezza di banda. Uno svantaggio è rappresentato dalla necessità di gestire un numero maggiore di documenti FLA.
- Se utilizzate insieme a codice ActionScript, le scene potrebbero produrre risultati imprevisti. Dato che la linea temporale di ogni scena viene compressa in una sola linea temporale, si potrebbero verificare errori relativi al codice ActionScript e alle scene, con la necessità di eseguire ulteriori e complicate operazioni di debug.

Se create animazioni di lunga durata, l'uso delle scene può presentare dei vantaggi. Se gli svantaggi sono invece numerosi, utilizzate più file FLA o clip filmato, anziché le scene, per creare un'animazione.

Salvataggio dei file e controllo delle versioni

Per il salvataggio dei file FLA, utilizzate uno schema di assegnazione dei nomi omogeneo per i documenti, in particolare se salvate più versioni di uno stesso progetto.

Se lavorate con un solo file FLA senza salvare le diverse versioni quando create il file, potrebbero verificarsi dei problemi. Le dimensioni del file potrebbero crescere a causa della cronologia salvata all'interno del file FLA, oppure il file potrebbe danneggiarsi (come con qualunque altro software) durante il lavoro.

Se si salvano più versioni di un file, sarà possibile ripristinare una versione precedente in caso di necessità.

Utilizzate per i file nomi intuitivi che siano semplici da leggere, non sibillini e funzionino bene online:

- Non utilizzate spazi, lettere maiuscole o caratteri speciali.
- Utilizzate solo lettere, numeri, trattini e caratteri di sottolineatura.
- Se salvate più versioni dello stesso file, applicate un sistema di numerazione coerente, ad esempio menu01.swf, menu02.swf e così via.
- Considerate l'uso esclusivo di caratteri minuscoli nei nomi, perché alcuni software server fanno distinzione tra maiuscole e minuscole.
- Valutate anche l'adozione di un sistema di assegnazione dei nomi di file che preveda una combinazione azione-oggetto o oggetto-nome, ad esempio pianificazione_classi.swf e progetto_andrea.swf.

Utilizzate i metodi seguenti per salvare le nuove versioni di un file FLA quando create un progetto di grandi dimensioni:

- Selezionate File > Salva con nome e salvate una nuova versione del documento.
- Utilizzate un software per il controllo delle versioni o il pannello Progetto per controllare i documenti Flash Professional.

Se non utilizzate un software per il controllo delle versioni per creare copie di backup del file FLA, selezionate il comando Salva con nome e specificate un nuovo nome per il documento dopo ogni fase importante del progetto.

Sono disponibili diversi pacchetti software che consentono agli utenti di utilizzare il controllo delle versioni dei file e di migliorare l'efficienza del lavoro in team, ad esempio impedendo che i file vengano sovrascritti o che si lavori su una versione non recente di un documento. Questi programmi consentono di organizzare i documenti Flash Professional all'esterno di Flash Professional, come avviene con altri tipi di documenti.



Trova e sostituisci in Flash

Informazioni su Trova e sostituisci

Trovare e sostituire il testo

Cercare e sostituire caratteri

Cercare e sostituire colori

Cercare e sostituire simboli

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

Informazioni su Trova e sostituisci

[Torna all'inizio](#)

La funzione Trova e sostituisci consente di effettuare le seguenti operazioni:

- Cercare una stringa di testo, un carattere, un colore, un simbolo, un file audio, un file video o un file bitmap importato.
- Sostituire l'elemento specificato con un altro elemento dello stesso tipo. Le opzioni della finestra di dialogo Trova e sostituisci variano a seconda del tipo di elemento selezionato per la ricerca.
- Trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella scena corrente.
- Cercare l'occorrenza successiva o tutte le occorrenze di un elemento e sostituire l'occorrenza corrente o tutte le occorrenze.

Nota: in un documento basato su schermate, potete trovare e sostituire elementi nel documento corrente o nella schermata corrente, ma non potete utilizzare le scene.

L'opzione Modifica dal vivo consente di modificare l'elemento specificato direttamente nello stage. Se utilizzate Modifica dal vivo durante la ricerca di un simbolo, Flash Professional apre il simbolo in modalità di modifica in posizione.

Il registro di Trova e sostituisci nella parte inferiore della finestra di dialogo Trova e sostituisci visualizza la posizione, il nome e il tipo degli elementi da cercare.

Trovare e sostituire il testo

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Testo dal menu a comparsa Per.
3. Nella casella Testo, immettete il testo da trovare.
4. Nella casella Sostituisci con, immettete il testo da utilizzare per sostituire il testo esistente.
5. Selezionate le opzioni di ricerca del testo:

Parola intera Cerca la stringa di testo specificata solo come parola intera delimitata da spazi, virgolette o marcatori simili. Se Parola intera è deselezionato, potete cercare il testo specificato come parte di un'altra parola. Ad esempio, se Parola intera non è selezionato, la ricerca di *posta* produrrà come risultato le parole *imposta*, *postazione* e così via.

Maiuscole/minuscole Cerca un testo in cui l'uso delle maiuscole o delle minuscole corrisponde esattamente a quello del testo specificato per la ricerca.

Espressioni regolari Cerca un testo nelle espressioni regolari di ActionScript. Un'espressione è qualsiasi istruzione che Flash Professional è in grado di interpretare e che restituisce un valore.

Contenuto dei campi testo Esegue la ricerca nel contenuto di un campo di testo.

Fotogrammi/livelli/parametri Esegue la ricerca nelle etichette di fotogrammi, nei nomi di livelli, nei nomi di scene e nei parametri di componenti.

Stringhe di ActionScript Esegue la ricerca nelle stringhe (testo compreso tra virgolette) di ActionScript all'interno del documento o della scena (ma non nei file ActionScript esterni).

ActionScript Esegue la ricerca di tutti gli elementi ActionScript, compreso il codice e le stringhe.

6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del testo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.

Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 7.

7. Per cercare un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del testo specificato.
- Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del testo specificato.

8. Per sostituire un testo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del testo specificato.
- Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del testo specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire caratteri

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Carattere dal menu a comparsa Per, quindi effettuate la selezione tra le opzioni seguenti:
 - Per eseguire la ricerca in base al nome del carattere, selezionate Nome carattere, quindi selezionate un carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome di carattere nella casella. Se Nome carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i caratteri presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base al formato del carattere, selezionate Formato carattere, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere non è selezionato, vengono cercati tutti i formati di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per eseguire la ricerca in base alle dimensioni del carattere, selezionate Dimensione carattere, quindi selezionate i valori massimo e minimo per le dimensioni del carattere, in modo da indicare l'intervallo di ricerca. Se Dimensione carattere non è selezionato, vengono cercate tutte le dimensioni di carattere presenti nella scena o nel documento.
 - Per sostituire il carattere specificato con un altro nome di carattere, selezionate Nome carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un nome di carattere dal menu a comparsa oppure immettete un nome nella casella. Se Nome carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il nome di carattere corrente rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con un diverso formato di carattere, selezionate Formato carattere sotto Sostituisci con, quindi selezionate un formato di carattere dal menu a comparsa. Se Formato carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, il formato corrente del carattere specificato rimane invariato.
 - Per sostituire il carattere specificato con altre dimensioni di carattere, selezionate Dimensione carattere sotto Sostituisci con, quindi immettete i valori minimo e massimo per le dimensioni del carattere. Se Dimensione carattere sotto Sostituisci con non è selezionato, le dimensioni correnti del carattere specificate rimangono invariate.
3. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del carattere specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto 4.
4. Per cercare un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del carattere specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del carattere specificato.
5. Per sostituire un carattere, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del carattere specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del carattere specificato.

[Torna all'inizio](#)

Cercare e sostituire colori

Non è possibile cercare e sostituire i colori negli oggetti raggruppati.

Nota: per cercare e sostituire i colori in un'immagine GIF o JPEG all'interno di un documento Flash Professional, modificare il file grafico in un'applicazione di modifica delle immagini.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Colore dal menu a comparsa Per.
3. Per cercare un colore, fate clic sul controllo Colore ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.
4. Per selezionare il colore da sostituire al colore specificato, fate clic sul controllo Colore sotto Sostituisci con ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un campione di colore dalla finestra a comparsa dei colori.
 - Immettete il valore esadecimale del colore nella casella per il numero esadecimale, nella finestra a comparsa dei colori.
 - Fate clic sul pulsante Selettore colore di sistema e selezionate un colore dal selettore di sistema.
 - Trascinate dal controllo Colore per visualizzare lo strumento Contagocce. Selezionate un colore tra quelli visualizzati.

5. Per specificare quale occorrenza del colore deve essere cercata e sostituita, selezionate l'opzione Riempimenti, Tratti o Testo oppure una combinazione di queste opzioni.
6. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del colore specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
7. Trovate un colore.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del colore specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del colore specificato.
8. Sostituire un colore.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del colore specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del colore specificato.

Cercare e sostituire simboli

[Torna all'inizio](#)

Per cercare e sostituire i simboli, eseguite la ricerca in base al nome. Potete sostituire un simbolo con un altro simbolo di qualsiasi tipo: clip filmato, pulsante o simbolo grafico.

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Simbolo dal menu a comparsa Per.
3. In Nome, selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. In Nome, sotto Sostituisci con, selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del simbolo specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Per trovare un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del simbolo specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del simbolo specificato.
7. Per sostituire un simbolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del simbolo specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del simbolo specificato.

Cercare e sostituire file audio, video o bitmap

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Trova e sostituisci.
2. Selezionate Audio, Video o Bitmap dal menu a comparsa Per.
3. Per Nome, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
4. Per Nome, sotto Sostituisci con, immettete il nome di un file audio, video o bitmap oppure selezionate un nome dal menu a comparsa.
5. Per scegliere l'occorrenza successiva sullo stage del file audio, video o bitmap specificato e modificarla in posizione, selezionate Modifica dal vivo.
Nota: per la modifica dal vivo viene selezionata solo l'occorrenza successiva, anche se si seleziona Trova tutto al punto successivo.
6. Trovate un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Trova successivo per trovare l'occorrenza successiva del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Trova tutto per trovare tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.
7. Sostituite un suono, un video o una bitmap.
 - Fate clic su Sostituisci per sostituire l'occorrenza attualmente selezionata del file audio, video o bitmap specificato.
 - Fate clic su Sostituisci tutto per sostituire tutte le occorrenze del file audio, video o bitmap specificato.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Modelli

[Informazioni sui modelli](#)
[Utilizzare un modello](#)
[Altro materiale di riferimento](#)

Informazioni sui modelli

[Torna all'inizio](#)

I modelli di Flash Professional possono costituire il punto di partenza per creare in modo semplice progetti comuni. La finestra di dialogo Nuovo file mostra un'anteprima e una descrizione di ciascun modello. Sono disponibili sei categorie di modelli:

- Pubblicità - modelli con le dimensioni dello stage più comunemente utilizzate negli annunci pubblicitari online.
- Animazione - molti tipi comuni di animazioni, tra cui: movimento, evidenziazione, bagliore e andamento.
- Banner - i formati e le funzionalità utilizzati più spesso nelle interfacce dei siti web.
- Riproduzione multimediale - album fotografici e riproduzione di video di vari formati e proporzioni.
- Presentazioni - stili di presentazione semplici e più complessi.
- File campione - alcuni esempi delle funzioni più comunemente utilizzate in Flash Professional.

Nota sui modelli pubblicitari

I modelli per pubblicità facilitano la creazione di contenuti interattivi standard, per tipo e dimensioni, conformi alle definizioni dell'associazione IAB (Interactive Advertising Bureau) e accettati dal settore della pubblicità online. Per ulteriori informazioni sugli standard IAB, visitate il sito IAB all'indirizzo www.iab.net.

Provate i contenuti pubblicitari su diverse combinazioni di browser e piattaforme per controllarne la stabilità. L'applicazione pubblicitaria è considerata stabile se non genera messaggi di errore e non provoca blocchi del browser o del sistema operativo.

Collaborate con i Web master e gli amministratori di rete per creare protocolli di test dettagliati che includano le operazioni che prevedibilmente gli utenti di destinazione eseguiranno con l'annuncio pubblicitario. Sono disponibili esempi di protocolli di test nella sezione dedicata al testing di rich media IAB del sito www.IAB.net. I requisiti di dimensioni e di formato file dei contenuti pubblicitari possono variare a seconda del fornitore e del sito. Verificate i requisiti di progettazione del contenuto pubblicitario con il distributore, il fornitore di servizi Internet o l'associazione IAB.

Utilizzare un modello

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate File > Nuovo.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo file, fate clic sulla scheda Modelli.
3. Selezionate un modello da una delle categorie e fate clic su OK.
4. Aggiungete contenuto al file FLA che viene aperto.
5. Salvate e pubblicate il file.

Altro materiale di riferimento

[Torna all'inizio](#)

Per ulteriori informazioni sulla creazione di file Flash Professional per i dispositivi mobili, visitate il sito Web Adobe® Mobile Devices all'indirizzo www.adobe.com/go/devnet_devices_it.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Operazioni con i documenti Flash

[Informazioni sui file Flash](#)
[Operazioni con altre applicazioni Adobe](#)
[Apertura di file XFL](#)
[Operazioni con i file XFL non compressi](#)
[Modificare un file SWF da Dreamweaver in Flash](#)
[Creare un nuovo documento](#)
[Salvare documenti Flash](#)
[Stampa di documenti Flash](#)

Informazioni sui file Flash

[Torna all'inizio](#)

In Flash Professional è possibile utilizzare numerosi tipi di file diversi, ciascuno dei quali ha uno scopo specifico:

- I file FLA sono i file principali che vengono elaborati in Flash Professional e includono i contenuti multimediali di base, la linea temporale e gli script di un documento Flash Professional. Gli oggetti multimediali sono gli oggetti grafici, di testo, audio e video che costituiscono il contenuto del documento Flash Professional. La linea temporale è l'area di Flash Professional che consente di specificare quando i singoli oggetti multimediali devono essere visualizzati sullo stage. Potete aggiungere codice ActionScript® ai documenti Flash Professional per controllarne con maggiore precisione il comportamento e consentire l'interazione con gli utenti.
- **I file XFL non compressi sono simili ai file FLA.** Un file XFL e gli altri file associati all'interno della stessa cartella, sono semplicemente l'equivalente non compresso di un file FLA. Questo formato consente a gruppi di utenti di lavorare contemporaneamente su diversi elementi di un progetto Flash. Per ulteriori informazioni, vedete [Operazioni con i file XFL non compressi](#).
- **I file SWF**, la versione compilata dei file FLA, vengono visualizzati in una pagina Web. Quando si pubblica un file FLA, Flash Professional lo trasforma in un file SWF.

Il formato SWF di Flash Professional è uno standard aperto supportato da altre applicazioni. Per ulteriori informazioni sui formati dei file Flash Professional, vedete www.adobe.com/go/flashplayer_it.

- I file AS sono file ActionScript che potete utilizzare per tenere una parte o tutto il codice ActionScript al di fuori dei file FLA. Sono utili per organizzare il codice e per i progetti in cui più persone lavorano a parti diverse del contenuto Flash Professional.
- I file SWC contengono i componenti Flash Professional riutilizzabili. Ogni file SWC contiene un clip filmato compilato, il codice ActionScript e tutte le altre risorse richieste dal componente.
- **I file ASC sono usati per archiviare il codice ActionScript che verrà eseguito su un computer nel quale è in esecuzione Flash Media Server;** questi file offrono la possibilità di implementare la logica server-side che funziona assieme ad ActionScript nei file SWF.
- I file JSFL sono file JavaScript che consentono di aggiungere nuove funzionalità allo strumento di creazione Flash Professional.

Gli ulteriori video ed esercitazioni seguenti spiegano come lavorare con Flash Professional. In alcuni video viene mostrata l'area di lavoro di Flash Professional CS3 o CS4, ma il contenuto è ancora valido per Flash Professional CS5.

- Video: [Understanding Flash file types \(1:55\)](#)
- Video: [Lavorare con i file FLA \(CS3\) \(6:00\)](#)
- Esercitazione: [Creating your first Flash Professional CS5 document](#)
- Video: [Creare il vostro primo filmato interattivo \(CS3\) \(7:51\)](#)

Operazioni con altre applicazioni Adobe

[Torna all'inizio](#)

Flash è stato progettato per funzionare in combinazione con altre applicazioni Adobe®, in modo da consentire una vasta gamma di flussi di lavoro. Potete importare file di Illustrator® e Photoshop® direttamente in Flash. Potete anche creare un video in Flash e modificarlo in Adobe® Premiere® Pro o After Effects® oppure importare video da una di queste applicazioni in Flash. Quando pubblicate i file SWF, potete utilizzare Dreamweaver® per incorporare il contenuto in pagine Web e lanciare Flash direttamente da Dreamweaver per modificare il contenuto.

Apertura di file XFL

[Torna all'inizio](#)

A partire da Flash Professional CS5, XFL è il formato interno dei file FLA che create. Quando salvate un file in Flash, il formato predefinito è FLA, ma internamente all'applicazione il formato del file è XFL.

Altre applicazioni Adobe®, ad esempio After Effects®, possono esportare i file in formato XFL. Questi file hanno l'estensione XFL anziché FLA. InDesign® consente di esportare direttamente nel formato FLA, che internamente è XFL. In questo modo potete iniziare a lavorare a un progetto in After Effects o InDesign e quindi proseguire in Flash.

Potete aprire e utilizzare i file XFL in Flash come i file FLA. Quando aprite un file XFL in Flash Professional, potete salvarlo come file FLA oppure come file XFL non compresso.

Le seguenti esercitazioni video (in inglese) spiegano come esportare file da InDesign e AfterEffects a Flash tramite il formato XFL e FLA:

- [Understanding Flash Integration \(InDesign import\) \(5:10\)](#)
- [Using InDesign Export to Flash \(XFL\) \(6:22\)](#)
- [Design and develop workflows \(InDesign to Flash via XFL\) \(4:49\)](#)
- [Flash Downunder – InDesign to Flash \(28:38\)](#)
- [Design workflows with Creative Suite 4 \(InDesign, Illustrator, Flash\) \(3:34\)](#)
- [Exporting from After Effects to Flash via XFL \(2:43\)](#)
- [Exporting XFL Format from After Effects to Flash](#) (Tom Green, Layers Magazine)

Per aprire un file XFL in Flash:

1. In un'applicazione Adobe® diversa, ad esempio InDesign o After Effects, esportate il lavoro come file XFL.
Tutti i livelli e gli oggetti del file originale vengono mantenuti nel file XFL.
2. In Flash Professional scegliete File > Apri e passate al file XFL. Fate clic su Apri.
Il file XFL si apre in Flash come un file FLA. Tutti i livelli del file originale sono visualizzati nella linea temporale, mentre gli oggetti originali sono visualizzati nel pannello Libreria.
Potete ora lavorare normalmente sul file.
3. Per salvare il file, scegliete File > Salva.
Flash Professional richiede di assegnare un nome al nuovo file FLA nella finestra di dialogo Salva con nome.
4. Digitate un nome e salvate il file FLA.

Operazioni con i file XFL non compressi

[Torna all'inizio](#)

A partire da Flash Professional CS5, potete scegliere di lavorare con i file Flash nel formato XFL non compresso. Questo formato consente di vedere tutte le parti distinte (sotto-file) che compongono il file Flash. Le parti sono:

- Un file XML che descrive il file Flash a livello generale.
- File XML separati che descrivono ciascuno un simbolo della libreria.
- Altri file XML contenenti impostazioni di pubblicazione, impostazioni per dispositivi mobili e di altro tipo.
- Cartelle contenenti risorse esterne, ad esempio file bitmap, utilizzate dal file Flash.

Utilizzando il formato XFL non compresso, potete fare in modo che persone diverse lavorino separatamente sulle varie parti del file Flash. Inoltre potete utilizzare un sistema di controllo delle versioni per gestire le modifiche apportate a ogni sotto-file del file XFL non compresso. Queste possibilità permettono una migliore e più semplice collaborazione nell'ambito dei progetti di grandi dimensioni che prevedono l'intervento di più designer e sviluppatori.

Uso dell'aggiornamento in tempo reale con i file XFL

Utilizzando l'aggiornamento in tempo reale delle risorse modificabili per i documenti XFL non compressi, potete modificare qualunque risorsa della libreria da un documento XFL non compresso mentre il documento è aperto in Flash. Le modifiche che apportate alla risorsa vengono riportate in Flash quando finite di modificare la risorsa in un'altra applicazione.

Per modificare una risorsa da un documento XFL non compresso in un'altra applicazione:

1. Salvate un documento Flash nel formato XFL non compresso.
2. In un editor appropriato, ad esempio Photoshop, aprite la risorsa che volete modificare dalla cartella LIBRARY del documento XFL non compresso.
3. Modificate la risorsa e salvate le modifiche.
4. Tornate a Flash Pro.

La risorsa viene aggiornata immediatamente in Flash.

Modificare un file SWF da Dreamweaver in Flash

[Torna all'inizio](#)

Se avete installato sia Flash che Dreamweaver, potete selezionare un file SWF in un documento Dreamweaver e utilizzare Flash per modificarlo. In Flash non viene modificato direttamente il file SWF, bensì il documento di origine (file FLA), quindi il file SWF viene esportato nuovamente.

1. In Dreamweaver, aprite la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà).
2. Nel documento di Dreamweaver, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate il file SWF facendo clic sul suo segnaposto, quindi fate clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.
 - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul file SWF e, dal menu di scelta rapida, selezionate Modifica con Flash.

In Flash viene individuato il file di authoring di Flash (FLA) relativo al file SWF selezionato. Se Flash non è in grado di trovare il file di authoring di Flash, viene richiesto di specificarne il percorso.

Nota: se il file FLA o il file SWF è bloccato, controllate il file in Dreamweaver.

3. In Flash, modificate il file FLA. Nella finestra Documento Flash è indicato che state modificando il file dall'interno di Dreamweaver.
4. Al termine delle modifiche, fate clic su Fine.

Il file FLA viene aggiornato e riesportato come file; Flash viene chiuso e viene visualizzato nuovamente il documento Dreamweaver.

Nota: per aggiornare il file SWF e tenere Flash aperto, in Flash selezionate File > Aggiorna per Dreamweaver.

5. Per visualizzare il file aggiornato nel documento, fate clic su Riproduci nella finestra di ispezione Proprietà di Dreamweaver oppure premete F12 per visualizzare la pagina in anteprima in un browser.

Creare un nuovo documento

[Torna all'inizio](#)

Mentre lavorate in Flash Professional, potete creare un nuovo documento o aprire un documento salvato in precedenza, oppure anche aprire una nuova finestra. Le proprietà possono essere impostate per i documenti nuovi come per quelli esistenti.

Creare un nuovo documento

1. Selezionate File > Nuovo.
2. Nella scheda Generale, selezionate il tipo di documento Flash che desiderate creare.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - (Solo CS5.5) Scegliete Altezza, Larghezza, Frequenza fotogrammi e altre impostazioni sul lato destro della finestra di dialogo.
 - Scegliete le impostazioni per il documento. Vedete Impostare le proprietà per un documento nuovo o esistente.

Creare un nuovo documento da un modello

1. Selezionate File > Nuovo.
2. Fate clic sulla scheda Modelli.
3. Selezionate una categoria nell'elenco Categoria e un documento nell'elenco Elementi della categoria, quindi fate clic su OK. Potete scegliere tra i modelli standard forniti con Flash Professional o selezionare un modello che è stato precedentemente salvato.

Aprire un documento esistente

1. Selezionate File > Apri.
2. Nella finestra di dialogo Apri, individuate il file oppure immettete il percorso del file nella casella Vai a.
3. Fate clic su Apri.

Visualizzare un documento quando sono aperti più documenti

Quando aprite più documenti, le schede nella parte superiore della finestra del documento identificano i documenti aperti e vi permettono di spostarvi con facilità da uno all'altro. Le schede sono visualizzate solo quando i documenti sono ingranditi al massimo nella finestra del documento.

❖ Fate clic sulla scheda del documento che desiderate visualizzare.

Per impostazione predefinita, le schede sono visualizzate nell'ordine di creazione dei documenti. Non è possibile trascinare le schede del documento per modificarne l'ordine.

Aprire una nuova finestra per il documento corrente

❖ Selezionate Finestra > Duplica finestra.

Impostare le proprietà per un documento nuovo o esistente

1. Con il documento aperto, selezionate Elabora > Documento.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni documento.

2. Per impostare le dimensioni dello stage, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per specificare le dimensioni dello stage in pixel, immettete i valori nelle caselle Larghezza e Altezza. Le dimensioni minime sono 1 pixel x 1 pixel, quelle massime 2880 pixel x 2880 pixel.
- Per fare in modo che le dimensioni dello stage corrispondano esattamente alla quantità di spazio utilizzata dal contenuto sullo stage, selezionate l'opzione Corrispondenza/Contenuto.
- Per impostare le dimensioni dello stage sull'area di stampa massima disponibile, selezionate Corrispondenza/Stampante. Questa area è determinata dal formato carta da cui deve essere sottratto il valore del margine corrente impostato nell'area Margini della finestra di dialogo Impostazione pagina (Windows) o Margini di stampa (Macintosh).
- Per impostare le dimensioni dello stage sul valore predefinito, 550 x 400 pixel, selezionate Corrispondenza/Predefinite.

3. Per regolare la posizione e l'orientamento degli oggetti 3D sullo stage per mantenerne l'aspetto relativamente ai bordi dello stage, selezionate Correggi angolo prospettiva 3D per mantenere la proiezione corrente dello stage.

Questa opzione è disponibile solo se modificate le dimensioni dello stage.

4. (Solo CS5.5) Per ridimensionare automaticamente il contenuto dello stage relativamente alla modifica delle dimensioni dello stage, selezionate Ridimensiona contenuto con lo stage.

Questa opzione è disponibile solo se modificate le dimensioni dello stage. Potete scegliere se ridimensionare il contenuto nei livelli bloccati e nascosti in Preferenze. Per ulteriori informazioni, vedete Impostare le preferenze generali.

5. Per specificare l'unità di misura dei righelli visualizzati nell'area di lavoro, selezionate un'opzione dal menu Unità di misura righello. Questa impostazione definisce anche le unità usate nel pannello Informazioni.

6. Per impostare il colore di sfondo del documento, fate clic sulla casella Colore sfondo e selezionate un colore dalla tavolozza.

7. In Frequenza fotogrammi, immettete il numero di fotogrammi dell'animazione da visualizzare al secondo.

Per la maggior parte delle animazioni visualizzate su computer, in particolare per quelle riprodotte da siti Web, sono sufficienti da 8 fotogrammi al secondo (fps) a 15 fps. Quando modificate la frequenza dei fotogrammi, la nuova frequenza diventa quella predefinita per i nuovi documenti.

8. (Solo in CS5.5) Per salvare automaticamente il documento a intervalli di tempo prestabiliti, selezionate l'opzione Salvataggio automatico e specificate il numero di minuti tra un salvataggio e l'altro.

9. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare le nuove impostazioni solo al documento corrente, fate clic su OK.
- Per utilizzare le nuove impostazioni come proprietà predefinite per tutti i nuovi documenti, fate clic su Impostazione predefinita.

Modificare le proprietà del documento mediante la finestra di ispezione Proprietà

1. Fate clic nell'area di lavoro al di fuori dello stage per deselezionare tutti gli oggetti sullo stage. Le proprietà del documento vengono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà. Per aprire la finestra di ispezione Proprietà, scegliete (Finestra > Proprietà).
2. (Solo CS5.5) Nella sezione Pubblica, scegliete una versione di Flash Player e di ActionScript per il documento. Per accedere a ulteriori impostazioni di pubblicazione, fate clic sul pulsante Impostazioni pubblicazione. Per ulteriori informazioni, vedete Impostazioni di pubblicazione (CS5).
3. Nella sezione Proprietà, alla voce FPS (fotogrammi al secondo), immettete il numero di fotogrammi di animazione da riprodurre al secondo.
4. Per cambiare le dimensioni dello stage, immettete i valori desiderati nelle caselle Larghezza e Altezza.
5. Per impostare un colore di sfondo per lo stage, fate clic sulla casella del colore accanto alla proprietà Stage e selezionate un colore dalla tavolozza.
6. Per modificare ulteriori proprietà del documento, fate clic sul pulsante Modifica accanto alle proprietà Dimensione. Per ulteriori informazioni su tutte le proprietà del documento, vedete Impostare le proprietà per un documento nuovo o esistente.

Aggiungere metadati XMP a un documento

Nei file FLA potete includere dati Extensible Metadata Platform (XMP) quali titolo, autore, descrizione, copyright e altro ancora. XMP è un formato di metadati supportato da alcune altre applicazioni Adobe®. I metadati sono visualizzabili in Flash Professional e in Adobe® Bridge. Per ulteriori informazioni sui metadati XMP, vedete *Metadata and Keywords* (Metadati e parole chiave) nella Guida di Bridge.

L'incorporamento dei metadati consente di incrementare la possibilità da parte dei motori di ricerca basati su Web di restituire risultati significativi relativamente al contenuto Flash Professional. I metadati di ricerca si basano sulle specifiche XMP (Extensible Metadata Platform) e sono archiviati nel file FLA in formato compatibile con W3C.

Nei metadati di un file sono contenute informazioni relative a contenuto stato del copyright, origine cronologia del file. Nella finestra di dialogo Info sul file potete visualizzare e modificare i metadati per il file corrente.

A seconda del file selezionato, possono essere visualizzati i seguenti tipi di metadati:

Descrizione Contiene autore, titolo, copyright e altre informazioni.

IPTC Visualizza i metadati modificabili. Potete aggiungere didascalie ai file, oltre a informazioni sul copyright. IPTC Core è una specifica approvata da IPTC (International Press Telecommunications Council) nell'ottobre 2004. Differisce dalla precedente specifica IPTC (in precedenza IIM) per il

fatto che sono state aggiunte nuove proprietà, è stato modificato il nome di alcune proprietà e sono state eliminate alcune proprietà.

Dati fotocamera (Exif) Visualizza le informazioni assegnate dalle fotocamere digitali, incluse le impostazioni usate dalla fotocamera al momento dell'acquisizione dell'immagine.

Dati video Visualizza i metadati per i file video, inclusi rapporto proporzionale dei pixel, scena e scatto.

Dati audio Visualizza i metadati per i file audio, inclusi artista, album, numero del brano e genere.

SWF mobile Elenca le informazioni sui file SWF, inclusi titolo, autore, descrizione e copyright.

Cronologia Mantiene un registro delle modifiche apportate alle immagini con Photoshop.

Nota: per consentire il salvataggio del registro con i metadati del file, le preferenze del registro cronologia devono essere attivate in Photoshop.

Version Cue Elenca le eventuali informazioni sulla versione del file di Version Cue.

DICOM Visualizza le informazioni sulle immagini salvate nel formato DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine).

Per aggiungere i metadati:

1. Scegliete File > Info file.
2. Nella finestra di dialogo Informazioni file visualizzata, immettete i metadati che desiderate includere. Potete aggiungere o rimuovere i metadati nel file FLA in qualsiasi momento.

Salvare documenti Flash

[Torna all'inizio](#)

Un documento Flash Professional di tipo FLA può essere salvato utilizzando il nome e il percorso correnti oppure specificando un nome o un percorso diversi.

Se un documento contiene modifiche che non sono state salvate, un asterisco (*) viene visualizzato dopo il nome del documento nella barra del titolo del documento, nella barra del titolo dell'applicazione e nella scheda del documento. Una volta che il documento è stato salvato, l'asterisco viene rimosso.

Salvare un documento Flash nel formato FLA predefinito

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per sovrascrivere la versione corrente sul disco, selezionate File > Salva.
 - Per salvare il documento in una nuova posizione e/o con un nuovo nome, oppure per comprimere il documento, selezionate File > Salva con nome.
2. Se avete selezionato Salva con nome o se il documento non è mai stato salvato prima, immettete il nome e il percorso del file.
3. Fate clic su Salva.

Salvare un documento nel formato XFL non compresso

1. Scegliete File > Salva con nome.
2. Dal menu Tipo file, scegliete Documento Flash CS5 o CS5.5 non compresso (*.xfl).
3. Specificate un nome e una posizione per il file e fate clic su Salva.

Ripristinare l'ultima versione salvata di un documento

❖ Selezionate File > Ripristina.

Salvare un documento come modello

1. Selezionate File > Salva come modello.
2. Nella finestra di dialogo Salva come modello, immettete un nome per il modello nella casella Nome.
3. Selezionate una categoria dal menu a comparsa Categoria o immettete un nome per creare una nuova categoria.
4. Immettete una descrizione del modello nella casella Descrizione (fino a 255 caratteri), quindi fate clic su Salva.

La descrizione viene visualizzata quando il modello viene selezionato nella finestra di dialogo Nuovo documento.

Per eliminare un modello salvato, accedete a una delle cartelle seguenti ed eliminate il file FLA del modello dalla cartella di categoria in cui è contenuto.

- Windows XP - C:\Documents and Settings\<nomeUtente>\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Adobe\Flash CS5\it_IT\Configuration\Templates\
- Windows Vista and 7 - C:\Utenti\<nomeUtente>\AppData\Local\Adobe\Flash CS5\<lingua>\Configuration\Templates\
- Mac OS - <DiscoRigido>\Utenti\<nomeUtente>\Library/Supporto applicazioni\Adobe\Flash CS5/<lingua>/Configuration/Templates/

Salvare un documento in formato Flash CS4

1. Selezionate File > Salva con nome.
2. Immettete il nome e la posizione del file.

3. Selezionate Documento Flash CS4 nel menu a comparsa Formato, quindi fate clic su Salva.

Importante: se un messaggio di avvertimento indica che parte del contenuto verrà eliminata se salvate in formato Flash CS4, fate clic su Salva come Flash CS4 per continuare comunque. Ciò può accadere se il documento contiene caratteristiche disponibili solo in Flash CS5. Flash Professional non mantiene queste funzioni se il documento viene salvato in formato Flash CS4.

Salvare documenti al momento della chiusura di Flash

1. Selezionate File > Esci (Windows) oppure Flash > Esci da Flash (Macintosh).
2. Se vi sono documenti aperti contenenti modifiche che non sono state salvate, Flash Professional chiede se desiderate salvare le modifiche o scartarle.
 - Fate clic su Sì per salvare le modifiche e chiudere il documento.
 - Fate clic su No per chiudere il documento senza salvare le modifiche.

Stampa di documenti Flash

[Torna all'inizio](#)

Stampare documenti Flash

Per visualizzare in anteprima i documenti e modificarli, potete stampare i fotogrammi dai documenti Adobe® Flash® Professional, oppure specificare i fotogrammi stampabili da Flash Player mediante un visualizzatore.

Quando stampate fotogrammi da un documento Flash Professional, utilizzate la finestra di dialogo Stampa per specificare l'intervallo di scene o di fotogrammi da stampare e il numero di copie. In Windows, nella finestra di dialogo Impostazione pagina potete specificare il formato carta, l'orientamento e le diverse opzioni di stampa, incluse le impostazioni dei margini, e se stampare tutti i fotogrammi di ogni pagina. In Macintosh, queste opzioni sono divise fra le finestre di dialogo Impostazione pagina e Margini di stampa.

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

1. Selezionate File > Impostazione pagina (Windows) o File > Margini di stampa (Macintosh).
2. Impostate i margini della pagina. Selezionate entrambe le opzioni Centra per stampare il fotogramma al centro della pagina.
3. Nel menu Fotogrammi, selezionate se stampare tutti i fotogrammi del documento o solo il primo fotogramma di ogni scena.
4. Nel menu Layout, selezionate una delle seguenti opzioni:

Dimensioni effettive Stampa il fotogramma nelle dimensioni reali. Immettete un valore nel campo Scala per ridurre o ingrandire il fotogramma stampato.

Adatta alla pagina Riduce o ingrandisce ogni fotogramma in modo da riempire l'area di stampa della pagina.

Storyboard Consente di stampare diverse miniature su una pagina. Selezionate Riquadri, Griglia oppure Vuoto. Nella casella Fotogrammi per riga, immettete il numero di miniature da stampare per ciascuna pagina. Impostate lo spazio tra le miniature nella casella Margine fotogrammi e selezionate Etichetta fotogrammi per stampare l'etichetta del fotogramma come miniatura.

5. Per stampare i fotogrammi, selezionate File > Stampa.

Usare le etichette dei fotogrammi per disattivare la stampa

Se non desiderate stampare alcun fotogramma della linea temporale principale, assegnate a un fotogramma l'etichetta !#p per definire l'intero file SWF come non stampabile. L'assegnazione dell'etichetta !#p a un fotogramma disattiva il comando Stampa nel menu di scelta rapida di Flash Player. Potete anche rimuovere il menu di scelta rapida di Flash Player.

Se disabilitate la stampa da Flash Player, l'utente può comunque stampare i fotogrammi usando il comando Stampa del browser. Poiché questo comando è una funzione del browser, non è possibile controllarlo o disabilitarlo da Flash Professional.

Disabilitare la stampa nel menu di scelta rapida di Flash Player

1. Aprite o attivate il documento Flash Professional (file FLA) da pubblicare.
2. Selezionate il primo fotogramma chiave nella linea temporale principale.
3. Selezionate Finestra > Proprietà per visualizzare la finestra di ispezione Proprietà.
4. Nella finestra di ispezione Proprietà, nella casella Etichetta fotogramma immettete !#p per specificare il fotogramma come non stampabile.

Specificate una sola etichetta !#p per disabilitare il comando Stampa nel menu di scelta rapida.

Nota: in alternativa, potete selezionare un fotogramma vuoto, anziché un fotogramma chiave, ed etichettarlo con #p.

Disabilitare la stampa mediante la rimozione del menu di scelta rapida di Flash Player

1. Aprite o attivate il documento Flash Professional (file FLA) da pubblicare.
2. Selezionate File > Impostazioni pubblicazione.
3. Selezionate la scheda HTML e deselezionate Visualizza menu, quindi fate clic su OK.

Definire un'area di stampa per i fotogrammi

1. Aprite il documento Flash Professional (file FLA) in cui si trovano i fotogrammi da stampare.
2. Selezionate un fotogramma che non è stato designato per la stampa con l'etichetta #p e che si trova sullo stesso livello di un fotogramma con un'etichetta #p.

Per organizzare il lavoro, selezionate il fotogramma successivo dopo un fotogramma con etichetta #p.

3. Create sullo stage una forma che abbia le stesse dimensioni dell'area di stampa desiderata. Per utilizzare il riquadro di delimitazione di un fotogramma, selezionate un fotogramma contenente un oggetto con le dimensioni dell'area di stampa desiderate.
4. Selezionate nella linea temporale il fotogramma che contiene la forma da usare per definire il riquadro di delimitazione.
5. Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), immettete #b in Etichetta fotogramma per indicare la forma selezionata come riquadro di delimitazione dell'area di stampa.

È ammessa un'unica etichetta di fotogramma #b per linea temporale. Questa opzione corrisponde alla selezione di Filmato in Riquadro di delimitazione per l'azione Print.

Modificare il colore di sfondo stampato

Potete stampare il colore di sfondo impostato nella finestra di dialogo Proprietà documento. Cambiare il colore di sfondo solo per i fotogrammi che verranno stampati inserendo un oggetto colorato nel livello più basso della linea temporale da stampare.

1. Posizionate una forma piena che copra lo stage sul livello più basso della linea temporale da stampare.
2. Selezionate la forma, quindi selezionate **Elabora > Documento**. Selezionate un colore per lo sfondo della stampa.

Questa azione modifica il colore di sfondo di tutto il documento, compreso quello dei clip filmato e dei file SWF caricati.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per stampare il colore come sfondo del documento, specificate per la stampa il fotogramma in cui è stata inserita la forma.
- Per mantenere un colore di sfondo diverso per i fotogrammi che non verranno stampati, ripetete i punti 2 e 3, quindi inserite la forma nel livello più basso della linea temporale, in tutti i fotogrammi non stampabili.

Stampare dal menu di scelta rapida di Flash Player

Utilizzate il comando Stampa del menu di scelta rapida di Flash Player per stampare i fotogrammi di qualsiasi file SWF di Flash Professional.

Questo comando non può stampare effetti di colore o trasparenza e non può stampare i fotogrammi di altri clip filmato. Per funzioni di stampa più avanzate, usate l'oggetto PrintJob o la funzione print().

1. Aprite il documento.

Il comando stampa i fotogrammi etichettati con #p, utilizzando come area di stampa lo stage o il riquadro di delimitazione specificato.

Se non sono stati indicati fotogrammi specifici da stampare, vengono stampati tutti i fotogrammi della linea temporale principale del documento.

2. Selezionate **File > Anteprima pubblicazione > Predefinito** o premete F12 per visualizzare il contenuto Flash Professional in un browser.
3. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) sul contenuto Flash Professional nella finestra del browser per visualizzare il menu di scelta rapida di Flash Player.
4. Selezionate **Stampa** dal menu di scelta rapida di Flash Player per visualizzare la finestra di dialogo Stampa.
5. In Windows, selezionate l'intervallo di fotogrammi da stampare.
6. In Macintosh, nella finestra di dialogo Stampa, selezionate le pagine da stampare.
7. Selezionate altre opzioni di stampa, in base alle proprietà della stampante in uso.
8. Fate clic su **OK** (Windows) o **Stampa** (Macintosh).

Nota: la stampa dal menu di scelta rapida non interagisce con le chiamate all'oggetto PrintJob.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Creazione di contenuti per dispositivi mobili in Flash](#)

[Panoramica sulla pubblicazione](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Lavorare con i progetti Flash

[Creare progetti](#)
[Gestire i progetti](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare progetti

Potete utilizzare il pannello Progetto di Flash Professional per gestire più file di documento nell'ambito di un unico progetto. I progetti Flash Professional consentono di raggruppare più file correlati quando si creano applicazioni complesse.

Un progetto Flash Professional può contenere qualsiasi file Flash Professional o di altro tipo, inclusi i file FLA e SWF delle versioni precedenti di Flash.

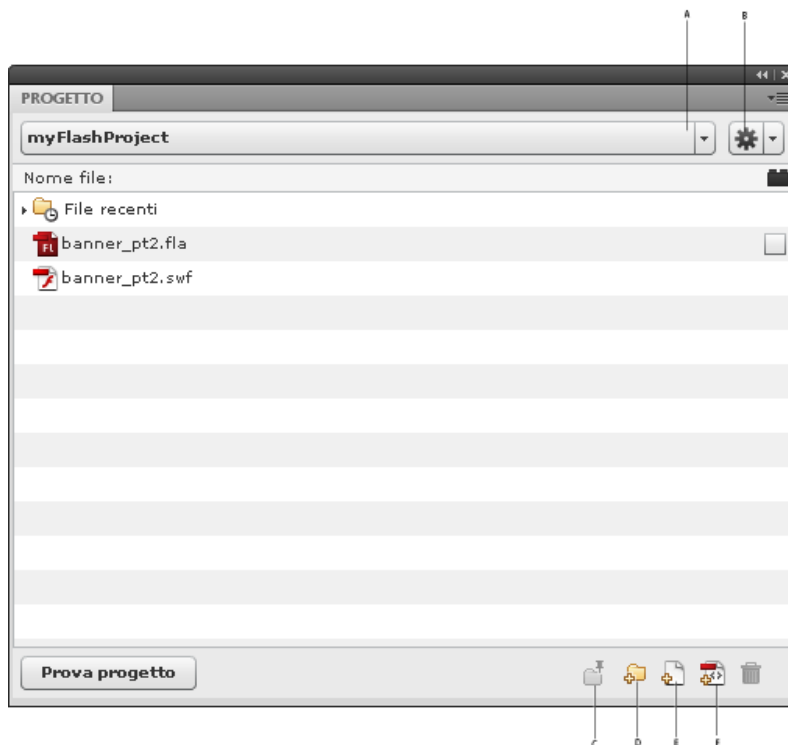
Il pannello Progetto consente di creare e gestire i progetti. Il pannello visualizza il contenuto di un progetto Flash Professional in una struttura ad albero che può essere espansa o compressa a seconda delle esigenze. Il nome del progetto è riportato nella barra del titolo.

Se alcuni tipi di file di progetto sono mancanti (ovvero non si trovano nel percorso specificato), una finestra di dialogo specifica gli elementi mancanti e vi avverte dei file mancanti e vi consente di cercarli. I file mancanti sono in genere rappresentati da cartelle esterne che non si trovano nella cartella di progetto principale. Tutti gli altri file vengono aggiornati automaticamente in base alla posizione della cartella di progetto principale.

Quando pubblicate un progetto, ogni file FLA nell'elenco di pubblicazione (contrassegnato da un segno di spunta accanto al nome del file FLA) viene pubblicato secondo il profilo specificato per il file.

È possibile aprire un solo progetto alla volta. Se, mentre è aperto un progetto, aprite o create un altro progetto, in Flash Professional il primo progetto viene salvato e chiuso automaticamente.

(Solo Flash CS5.5) Quando create un progetto, Flash crea un file AuthortimeSharedAssets.fla all'interno della cartella del progetto. Gli elementi della libreria che scegliete di condividere con altri file FLA nel progetto vengono memorizzati in questo file. Per informazioni sulla condivisione di elementi della libreria, vedete Condivisione di elementi di libreria in fase di authoring.



Pannello Progetto

A. Menu Progetto B. Menu Opzioni C. Blocca D. Nuova cartella E. Nuovo file F. Crea classe

Creare un progetto

1. Dal menu Progetto, selezionate Nuovo progetto.
2. Individuate la posizione della cartella da utilizzare come cartella principale del progetto.

3. Scegliete un nome per il progetto. Il nome predefinito del progetto corrisponde al nome della cartella principale.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - **CS5:** dal menu Versione di ActionScript, scegliete il tipo di progetto da creare: ActionScript 3.0 o ActionScript 2.0. Quindi fate clic su Crea progetto.
 - **CS5.5:** se volete creare un nuovo documento Flash nell'ambito di un progetto, selezionate la casella di controllo Crea documento predefinito. Quindi, scegliete una versione del lettore e una versione di ActionScript per il documento predefinito. Se intendete creare delle classi partendo da modelli, selezionate la versione di modello da utilizzare.

Flash Professional aggiunge il progetto al menu Progetto e il contenuto della cartella principale specificata viene visualizzato nel pannello Progetto.

Flash legge la directory della cartella iniziale che avete scelto. Per cambiare directory, create un altro progetto.

Creare un Progetto rapido

Il pannello Progetto consente di creare rapidamente un progetto in base al file FLA attualmente aperto. Quando create un progetto rapido, le impostazioni del progetto sono determinate automaticamente in base alla posizione della cartella e alla versione di ActionScript del file FLA corrente.

❖ Dal menu Progetto, selezionate Progetto rapido.

Flash crea un progetto utilizzando come documento predefinito il file FLA corrente. Il Progetto rapido verrà denominato come il file FLA.

Per rimuovere il Progetto rapido, eliminatelo dal menu Progetto.

Sono consentiti più Progetti rapidi.

Nota: la creazione di un Progetto rapido sulla base di un file FLA che risiede nella radice di un altro progetto fa sì che il nome dell'altro progetto venga modificato nel nome del file FLA e imposta il documento predefinito sul file FLA.

Aprire un progetto esistente

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Progetto (CS5) oppure Finestra > Progetto (CS5.5) per aprire il pannello Progetto.
2. Selezionate Apri progetto dal menu a comparsa Progetto nel pannello Progetto.
3. Mediante la finestra di dialogo Cerca cartella, passate alla cartella che contiene il progetto e fate clic su OK.

Nota: in Flash Pro CS5.5, potete aprire i progetti Flash Builder dal pannello Progetto di Flash Pro. Flash Builder, il progetto deve essere stato impostato come progetto di Flash Professional. Flash Builder consente anche di importare i progetti Flash Pro. Se un progetto è aperto in entrambe le applicazioni, le modifiche apportate in un'applicazione vengono applicate automaticamente anche nell'altra. non è possibile aprire progetti Dreamweaver nel pannello Progetto di Flash Professional.

Chiudere un progetto

❖ Selezionate Chiudi progetto dal menu Opzioni del pannello.

Eliminare un progetto

1. Aprite il progetto da eliminare.
2. Dal menu Opzioni del pannello, selezionate Elimina progetto.
3. Selezionate in che modo eliminare il progetto:
 - Eliminate il progetto attivo dal pannello Progetto.
 - Eliminate il progetto attivo dal pannello Progetto e tutti i file memorizzati nella directory del progetto. In questo modo viene eliminata l'intera directory.

In Flash Professional il progetto selezionato viene rimosso dal pannello Progetto.

Nota: (solo CS5.5) L'eliminazione dei file del progetto dal disco fa sì che il progetto non possa più essere aperto in Flash Builder.

Convertire progetti precedenti al nuovo formato di progetto

Nelle versioni di Flash Professional anteriori a CS4, i progetti utilizzavano un file XML con l'estensione di file .flp (ad esempio, myProject.flp). Per utilizzare i progetti creati con versioni precedenti di Flash, dovete convertire il vecchio progetto nel nuovo formato.

1. Selezionate Finestra > Altri pannelli > Progetto (CS5) oppure Finestra > Progetto (CS5.5) per aprire il pannello Progetto.
2. Selezionate Apri progetto dal menu a comparsa Progetto nel pannello Progetto.
3. Mediante la finestra di dialogo Cerca cartella, passate alla cartella che contiene il file FLP e fate clic su OK. In questo modo, la cartella viene inoltre specificata come cartella principale del progetto convertito.

Il contenuto della cartella specificata viene visualizzato nel pannello Progetto.

Video ed esercitazioni

Le seguenti risorse forniscono ulteriori informazioni dettagliate sulle operazioni con i progetti.

Gestire i progetti

Aggiungere un nuovo file o una nuova cartella a un progetto

Il pannello Progetto consente di aprire, creare e rimuovere i file e le cartelle dei progetti.

Il pannello Progetto filtra i file in base alle estensioni dei nomi. Tuttavia, potete nascondere i file manualmente facendo precedere un carattere speciale, ad esempio un carattere di sottolineatura, al nome del file. Per abilitare questa funzione, immettete i caratteri speciali in base ai quali eseguire il filtraggio nella sezione "Nascondi file o cartelle che iniziano con" delle Preferenze pannello (Opzioni > Preferenze pannello).

Per impostazione predefinita, il pannello Progetto mostra solo i tipi di documento Flash (FLA, SWF, SWC, AS, JSFL, ASC, MXML, TXT, XML), ma potete aggiungere tipi personalizzati nella scheda Impostazioni di Preferenze pannello (Opzioni > Preferenze pannello).

Il pannello Progetto mostra tutti i file aperti di recente nella cartella File recenti situata nella parte superiore della struttura del progetto.

I file recenti sono visualizzati nell'ordine in cui sono stati aperti. Solo i file aperti con il pannello Progetto sono visualizzati nell'elenco. Per disabilitare/abilitare la cartella dei file recenti, selezionate e deselezionate la casella di controllo Mostra file recenti nella scheda Impostazioni delle preferenze del pannello. Potete anche specificare il numero di file che devono essere visualizzati nell'elenco.

Per cancellare l'elenco File recenti, dal menu Opzioni selezionate Cancella file recenti, oppure fate clic sulla cartella File recenti e selezionate Cancella file recenti dal menu di scelta rapida. La cancellazione dell'elenco dei file recenti non comporta la rimozione dei file dal computer.

Per aggiungere un nuovo file o una nuova cartella a un progetto:

1. Nel pannello Progetto, selezionate la cartella nella quale volete creare il nuovo file o la nuova cartella. Se non viene effettuata alcuna selezione, in Flash Professional il file o la cartella vengono creati nella cartella principale del progetto.
2. Fate clic sul pulsante Nuovo file o Nuova cartella nella parte inferiore del pannello.
3. Se state aggiungendo un file, scegliete un nome e un tipo di file. Selezionate la casella di controllo Apri file dopo la creazione per aprire un nuovo file in Flash. Quindi, fate clic su Crea file.

Nota: se esiste già un file o una cartella con il nome specificato, una finestra di dialogo segnala tale circostanza.

Il nuovo file viene visualizzato nell'elenco dei file del pannello Progetto.

Aggiungere una cartella esterna a un progetto

Il pannello Progetto consente di aggiungere cartelle esterne alla cartella principale del progetto, che vengono definite *posizioni*. I percorsi di cartella possono essere aggiunti (e visualizzati o nascosti) su base globale, per essere accessibili a tutti i progetti, oppure per i singoli progetti. Le posizioni funzionano come qualsiasi altra cartella e hanno le stesse funzionalità delle cartelle che si trovano nella cartella principale del progetto.

1. Aprite il pannello Preferenze per impostare le posizioni globali, oppure le proprietà Progetto per impostare le posizioni solo per il progetto corrente.
2. Selezionate la scheda Posizioni.
3. Per rendere le posizioni visibili nell'elenco dei file di progetto, selezionate la casella di controllo "Specificate cartelle di origine aggiuntive all'esterno della cartella principale del progetto".
4. Fate clic sul pulsante "+".
5. Accedete alla cartella esterna da aggiungere.
6. Assegnate un nome alla posizione.

I nomi delle posizioni possono essere modificati in qualsiasi momento nelle Proprietà progetto o nelle Preferenze pannello selezionando la posizione desiderata e facendo clic sul pulsante Rinomina posizione.

7. Quando sono state aggiunte tutte le posizioni, fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo. Le cartelle delle posizioni sono visualizzate sopra tutte le altre cartelle nell'elenco dei file.

Non è consentito eliminare o rimuovere una posizione nel browser di file del sistema operativo. Per rimuovere una posizione, utilizzate la scheda Posizioni nelle Proprietà progetto o nelle Preferenze pannello.

Rimuovere un file o di una cartella da un progetto

1. Selezionate il file o la cartella da rimuovere dall'elenco di file.
2. Fate clic sull'icona Elimina situata all'estrema destra della barra delle icone del pannello, oppure premete il tasto Canc.

È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sul file o sulla cartella e scegliere Elimina dal menu di scelta rapida.

3. Confermate la selezione nella finestra di dialogo che viene visualizzata.

Flash Professional elimina definitivamente il file dal disco rigido. L'eliminazione di un file o di una directory è un'operazione irreversibile. L'eliminazione di una cartella comporta anche la rimozione dei relativi file e sottodirectory.

Aprire un file dal pannello Progetto in Flash

❖ Fate doppio clic sul nome del file nel pannello Progetto.

Se è di tipo nativo, e quindi supportato dallo strumento di creazione di codice di Flash Professional, il file viene aperto in Flash Professional. Se è di tipo non nativo, il file viene aperto nell'applicazione utilizzata per crearlo.

Rinominare un progetto

1. Selezionate il nome del progetto nel pannello Progetto.
2. Selezionate Rinomina progetto dal menu a comparsa Opzioni.
3. Immettete un nuovo nome e fate clic su OK.

Visualizzare una sola sottodirectory di progetto nel pannello Progetto

Quando lavorate con progetti di dimensioni estese, potete rendere più ordinato e lineare l'aspetto del pannello Progetto visualizzando solo i file di una directory specifica. In questo caso si parla di "bloccare la directory".

1. Selezionate la directory che desiderate bloccare.
2. Fate clic sul pulsante Blocca la directory.

Il pulsante Blocca la directory diventa Sblocca la directory e la directory selezionata viene visualizzata come la radice dell'elenco del progetto.

Per bloccare una directory diversa, sbloccate la directory bloccata.

Inoltre, potete bloccare anche le posizioni e le cartelle di classi (e le loro sottodirectory). Quando una posizione o la cartella (o sottocartella) delle classi è bloccata, la cartella delle classi non è visibile.

Creare classi ActionScript

Il pannello Progetto supporta la creazione di classi ActionScript basate sul modello all'interno di una struttura di pacchetto ActionScript. Per aggiungere file di classe a dei pacchetti specificati, utilizzate il pulsante Crea classe. Sono supportati i modelli ActionScript 3.0 e ActionScript 2.0. I modelli di classe da utilizzare vengono specificati nelle Preferenze pannello.

Utilizzate le Preferenze pannello per specificare le opzioni relative alle classi. Se specificate una cartella nella casella di testo "Salva classi in" della scheda Classi nelle Preferenze pannello, il pannello Progetto visualizza quella cartella nella directory del progetto contrassegnata dal simbolo <> a indicare che si tratta della posizione predefinita per le nuove classi. Flash Professional aggiunge questa cartella al percorso della classe durante la pubblicazione mediante il pannello Progetto.

Questa cartella del percorso di classe può risiedere in una sottodirectory della cartella di progetto, in una directory relativa alla cartella di progetto oppure in una qualsiasi altra posizione del computer. Potete impostare il percorso di classe a livello globale nelle Preferenze pannello oppure per i singoli progetti nelle Proprietà progetto. Per impostazione predefinita, tutti i pacchetti di classi vengono archiviati nella cartella principale del progetto.

La visibilità della cartella delle classi può essere attivata e disattivata nella scheda Impostazioni delle preferenze del pannello Progetto.

Per creare una classe ActionScript:

1. Fate clic sul pulsante Crea classe situato nella parte inferiore del pannello Progetto.
2. Immettete il percorso del pacchetto (directory) della classe.
3. Selezionate Associa classe a simbolo di libreria per creare un clip filmato nella libreria (nella stessa struttura di cartelle del percorso del pacchetto). Per eseguire l'associazione a un clip filmato esistente, selezionate un clip filmato nella libreria, quindi selezionate Usa simbolo di libreria selezionato nella finestra di dialogo Crea classe. Flash sposta il clip filmato nell'apposita posizione nella libreria e ne aggiorna il concatenamento del simbolo in modo che faccia riferimento alla nuova classe.
4. Selezionate Dichiarare istanze stage per aggiungere le dichiarazioni variabili e importare le istruzioni nel nuovo file di classe in modo da tenere conto di tutte le istanze denominate nella linea temporale del clip filmato selezionato.
5. Selezionate Apri file dopo la creazione per aprire il file di classe da modificare dopo la creazione.
6. Fate clic su Crea classe.

Il pannello Progetto crea il file di classe in base al modello di classe e lo posiziona nella directory di pacchetto appropriata, creando le eventuali directory necessarie.

La selezione del pulsante Crea classe non determina la sovrascrittura dei file di classe. Se il file esiste già, non viene creato alcun nuovo file. Questa funzione può essere utile se desiderate associare una classe esistente a un clip filmato, spostare il clip filmato nella cartella di libreria appropriata e impostare i concatenamenti necessari.

Creare modelli di classe

Il pannello Progetto supporta una semplice struttura di modelli che viene utilizzata per la creazione dei file di classe. Questo sistema è composto da quattro file. Tutti i file di base si trovano nella cartella Configuration di Flash, nella sottodirectory /Project/templates/.

I quattro file sono:

1. boundClass_as2.as
2. boundClass_as3.as
3. standardClass_as2.as
4. standardClass_as3.as

Ognuno di questi file modello contiene dei commenti di modello personalizzati che vengono sostituiti con dei dati dinamici al momento della creazione di una nuova classe. Questi commenti possono essere posizionati in qualsiasi punto del file del modello di classe.

In ogni file sono inclusi i seguenti commenti:

- Tutte le classi:
`%PACKAGE_NAME%`
`%CLASS_NAME%`
`%BASE_CLASS_NAME%` (solo AS3)
- Solo classe di associazione:
`%LINKAGE_ID%`
`%AUTO_IMPORTS%`
`%AUTO_ELEMENTS%`

Per creare un file modello, potete modificare i file modello o creare un modello di classe personalizzato. Per cambiare i modelli di classe predefiniti, aprite Preferenze pannello e passate al file modello desiderato. Questo file di modello verrà utilizzato in Flash Professional per tutti i vostri progetti.

La finestra di dialogo Proprietà progetto contiene una scheda simile che consente di impostare i file modello progetto per progetto.

I modelli specificati nelle Proprietà pannello vengono utilizzati solo per la creazione di nuovi progetti. Per cambiare il percorso del modello per un progetto, impostatelo nelle Proprietà progetto. I percorsi di modello nelle Proprietà progetto e nelle Preferenze pannello devono essere assoluti. I percorsi relativi non sono supportati.

Compilazione dei file FLA

- Per testare, pubblicare o esportare un file FLA di progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Comando e fate clic (Macintosh) su un qualsiasi file FLA nella struttura del progetto e selezionate l'azione appropriata dal menu di scelta rapida.
- Per testare un progetto, fate clic sul pulsante Prova progetto.

Flash compila il file FLA specificato come documento di progetto predefinito e apre il file SWF risultante. Per cambiare il documento predefinito in qualsiasi momento, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Comando e fate clic (Macintosh) su un qualsiasi file FLA e scegliete Imposta come documento predefinito dal menu di scelta rapida.

Il pannello Progetto consente di creare un elenco di pubblicazione. L'elenco di pubblicazione è un elenco di file FLA che possono essere compilati in batch in qualsiasi momento.

- Per aggiungere o rimuovere file dall'elenco di pubblicazione, selezionate la casella di controllo a destra dei singoli file FLA nell'elenco del progetto.
- Per pubblicare i file nell'elenco di pubblicazione, fate clic su Pubblica progetto nel menu Opzioni del pannello Progetto.

Se uno dei file FLA presenta degli errori durante la pubblicazione, il pannello Progetto interrompe la compilazione dell'elenco e visualizza l'errore nel pannello Output.

Creare progetti Flash per l'uso con file di classe Flex

In Flash Professional potete creare skin e altri elementi visuali per utilizzarli in Flex o Flash Builder. Potete inoltre creare codice ActionScript in Flex o Flash Builder ma pubblicare il file SWF risultante utilizzando Flash Pro. Per supportare l'uso dei file di classe Flex in Flash Professional, il pannello Progetto vi permette di indicare la posizione di Flex SDK.

Per utilizzare le classi di Flex in Flash Professional, dovete specificare la posizione del SDK di Flex.

1. Create un progetto.
2. Selezionate Proprietà progetto dal menu a comparsa Opzioni.
3. Selezionate la scheda Percorsi, quindi immettete il percorso della directory o navigate fino al SDK di Flex. Ad esempio: C:\Programmi\Adobe FlexBuilder 3\sdk\3.0.0
4. Nella scheda Percorsi, selezionate la scheda Origine e aggiungete il percorso di qualunque cartella che contenga i file delle classi ActionScript.

Fate clic sul pulsante più (+) per immettere un percorso oppure sul pulsante Sfoglia per selezionare una cartella che contenga i file delle classi. Per eliminare un percorso, selezionatela e fate clic sul pulsante meno (-).

5. Selezionate la scheda Libreria e immettete il percorso dei file SWC (componente Flash) o delle cartelle che contengono i file SWC che

intendete utilizzare.

Fate clic sul pulsante più (+) per immettere un percorso oppure sul pulsante Sfoglia per selezionare una cartella che contenga i file SWC. Per eliminare un file SWC o una cartella, selezionatela e fate clic sul pulsante meno (-).

6. Selezionate la scheda Libreria esterna e immettete il percorso dei file SWC (componente Flash) o delle cartelle che contengono i file SWC che volete caricare come librerie condivise in runtime.

Fate clic sul pulsante più (+) per immettere un percorso oppure sul pulsante Sfoglia per selezionare una cartella che contenga i file SWC. Per eliminare un file SWC o una cartella, selezionatela e fate clic sul pulsante meno (-).

7. Fate clic su OK.

Video ed esercitazioni

Le seguenti risorse forniscono ulteriori informazioni dettagliate sulle operazioni con i progetti.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Improved Project Workflows](#) (11:42, Adobe TV)
- Articolo: [Uso del pannello Progetto in Flash](#) (Adobe.com)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Requisiti di sistema

Alcuni contenuti collegati da questa pagina potrebbero essere disponibili solo in inglese.