

Använda ADOBE® FLASH® CS4 PROFESSIONAL

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Alla rättigheter förbehållna.

Använda Adobe® Flash® CS4 Professional för Windows® och Mac OS

Om den här handboken levereras med programvara där ett avtal för slutanvändare ingår, levereras handboken såväl som programvaran som beskrivs däri med licens och kan användas och kopieras endast i enlighet med de villkor som ingår i licensen. Förutom vad som tillåts enligt licensen, får ingen del av handboken reproduceras, lagras på ett informationssökningssystem eller överföras i någon form eller på något sätt, elektroniskt, mekaniskt, spelas in eller på något annat sätt utan skriftlig tillåtelse från Adobe Systems Incorporated. Observera att innehållet i den här handboken skyddas av upphovsrättslagen även om den inte medföljer programvaran där avtalet om slutanvändarlicensen ingår.

Innehållet i den här handboken är endast avsedd som information och kan ändras utan ytterligare meddelande och får inte tolkas som en förpliktelse från Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated påtar sig icke något ansvar eller skyldigheter för fel eller oriktigheter som kan finnas i informationsinnehållet i den här handboken.

Observera att befintliga teckningar eller bilder som du kanske vill inkludera i projektet kan vara skyddade av upphovsrättslagstiftningen. Otillåten användning av sådant material kan vara en överträdelse av upphovsrättsägarens rättigheter. Begär alla tillstånd som krävs av upphovsrättsägaren.

Alla referenser till företagsnamn i exempen används endast i demonstrationssyfte och avser inte att referera till någon aktuell organisation.

Adobe, the Adobe logo, Adobe AIR, Adobe Premiere, ActionScript, After Effects, Authorware, ColdFusion, Creative Suite, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Flash Lite, Flex, Flex Builder, FrameMaker, FreeHand, Illustrator, InCopy, InDesign, Kuler, Pixel Bender, Photoshop, PostScript, Soundbooth, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

ActiveX, Vista, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc. registered in the U.S. and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. Intel is a registered trademark of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Helvetica is a trademark of Heidelberger Druckmaschinen AG exclusively licensed through Linotype Library GmbH, and may be registered in certain jurisdictions. Arial is a trademark of The Monotype Corporation registered in the U.S. Patent and Trademark Office and certain other jurisdictions. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org).

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>). You cannot use the mp3 compressed audio within the Software for real time or live broadcasts. If you require an mp3 decoder for real time or live broadcasts, you are responsible for obtaining this mp3 technology license.

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>)

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

**Sorenson
Spark.**

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users: The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Innehåll

Kapitel 1: Resurser

Aktivering och registrering	1
Hjälp och support	2
Tjänster, hämtningsbara filer och extramaterial	2
Nyheter	4

Kapitel 2: Arbetsyta

Arbetsflöde och arbetsyta i Flash	7
Arbeta med ConnectNow	14
Använda panelerna scen och verktyg	15
Tidslinjen	19
Använda redigeringspanelerna i Flash	22
Ångra, gör om och historik	27
Automatisera uppgifter med menyn Kommandon	29
Hjälpmedel på arbetsytan i Flash	31
Ange inställningar i Flash	34
Kortkommandon	38

Kapitel 3: Hantera dokument

Arbeta med Flash-dokument	41
Skriva ut Flash-dokument	48
Arbeta med projekt	50
Sök och ersätt	56
Mallar	60

Kapitel 4: Använda importerad grafik

Placera grafik i Flash	62
Arbeta med Fireworks-filer	66
Arbeta med Illustrator AI-filer	68
Arbeta med Photoshop PSD-filer	78
Importerade bitmappar	85

Kapitel 5: Skapa och redigera grafik

Rita	90
Ändra form på objekt	110
Flytta, ordna och ta bort teckningar	118
Färger, övertoningar och linjer	125
3D-grafik	139

Kapitel 6: Symboler, förekomster och biblioteksobjekt

Arbeta med symboler	147
Arbeta med symbolförekomster	152
Arbeta med biblioteket	156
Dela biblioteksobjekt	162

Arbeta med knappsymboler	164
Skala och cacha symboler	166
Symboler och ActionScript	168
Kapitel 7: Tidslinjer och animering	
Arbeta med tidslinjer	172
Arbeta med scener	179
Tidslinjer och ActionScript	180
Grunderna vid animering	183
Rörelseinterpoleringar	187
Arbeta med klassiska interpoleringar	212
Bildruta-för-bildruta-animering	220
Forminterpolering	222
Använda maskeringslager	224
Använda omvänd kinematik (IK)	226
Kapitel 8: Filter och blandningar	
Om filter	237
Använda filter	238
Använda blandningslägen	245
Kapitel 9: Text	
Om text och teckensnitt	248
Skapa text	251
Ange textattribut	258
Flerspråkig text	262
Skapa text på flera språk	267
XML-filformat för flerspråkig text	272
Flerspråkig text och ActionScript	274
Kapitel 10: Ljud	
Använda ljud i Flash	277
Exportera ljud	282
Ljud och ActionScript	284
Kapitel 11: Video	
Digital video och Flash	287
Importera video för direktuppspelning eller progressiv nedladdning	292
Bädda in video i en SWF-fil	294
Exportera QuickTime-videofiler	298
Arbeta med Adobe Premiere Pro och After Effects	298
Styra extern videouppspelning med ActionScript	301
Kapitel 12: Skapa innehåll för e-utbildning	
Komma igång med Flash E-learning	306
Kapitel 13: Skapa tillgängligt innehåll	
Innehåll med hjälpmedel	307
Ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare med Flash	310

Ange avancerade hjälpmedelsalternativ för skärmläsare	315
Skapa hjälpmedel med ActionScript	317
Kapitel 14: Arbeta med skärmar	
Skärmbaserade dokument och skärmutvecklingsmiljön	321
Arbeta med skärmar	323
Lägga till innehåll till skärmar	329
Kapitel 15: ActionScript	
Arbeta med ActionScript	336
Skriptassistentläget och beteenden	343
Skriva och hantera skript	346
Felsöka ActionScript 1.0 och 2.0	357
Felsöka ActionScript 3.0	367
Arbeta med Flash och Flex	371
Skriva ut under körning	373
Inställningar för ActionScript-publicering	379
Kapitel 16: Publicera och exportera	
Publicera Flash-dokument	386
Inställningar för publicering	390
Publicera för Adobe Air	405
Publiceringsmallar för HTML	414
Exportera från Flash	419
Exportera bilder och grafik	421
Exportera video och ljud	423
Kapitel 17: God praxis	
Strukturera FLA-filer	427
Organisera ActionScript i ett program	429
Beteendekonventioner	430
Videokonventioner	432
Riktlinjer för utveckling av SWF-program	434
Riktlinjer för hjälpmedel	438
Annonsera med Flash	442
Optimera FLA-filer för SWF-utdata	445
Tips för att skapa innehåll på mobila enheter	454
Index	462

Kapitel 1: Resurser

Innan du börjar arbeta med programmet bör du ägna en stund åt att läsa igenom översikten över aktivering och de resurser som är tillgängliga för dig. Du har tillgång till instruktionsvideofilmer, plugin-program, mallar, användargrupper, seminarier, självstudiekurser, RSS-feeds och mycket mer.

Aktivering och registrering

Hjälp med installation

Information om installationsproblem finns i installationssupportcentret på www.adobe.com/go/cs4install_se.

Licensaktivering

Under installationsprocessen kontaktar programmet Adobe för att genomföra licensaktiveringen. Inga personuppgifter överförs. Mer information om produktaktivering hittar du på Adobes webbplats på www.adobe.com/go/activation_se.

Du kan aktivera en enanvändarlicens på två datorer. Du kan t.ex. installera produkten på en stationär dator på arbetet och på en bärbar dator hemma. Om du vill installera programmet på en tredje dator måste du först inaktivera det på en av de två andra. Välj Hjälp > Inaktivering.

Registrering

Om du registrerar din produkt kan du ta del av kostnadsfri installationssupport, aviseringar om uppdateringar och andra tjänster.

- ❖ För att registrera produkten följer du instruktionerna på skärmen i dialogrutan Registrering, som visas när du har installerat programmet.



Om du skjuter upp registreringen kan du registrera produkten när som helst genom att välja Hjälp > Registrering.

Adobes produktförbättringsprogram

Efter att du har använt Adobe-programmet ett visst antal gånger kan en dialogruta visas med en fråga om du vill delta i Adobes produktförbättringsprogram.

Om du väljer att delta skickas information om ditt Adobe-program till Adobe. Inga personuppgifter registreras eller överförs. Adobes produktförbättringsprogram samlar bara in information om vilka funktioner och verktyg som du använder och hur ofta du använder dem.

Du kan hoppa av och på programmet när du vill:

- Om du vill delta väljer du Hjälp > Adobes produktförbättringsprogram och klickar på Ja, delta.
- Om du vill avsluta deltagandet väljer du Hjälp > Adobes produktförbättringsprogram och klickar på Nej.

Filen Viktigt

Filen Viktigt för ditt program finns både online och på installationsskivan. Öppna filen och ta del av viktig information om till exempel följande:

- Systemkrav
- Installation (även om hur du avinstallerar programmet)
- Aktivering och registrering
- Teckensnittsinstallation
- Felsökning
- Kundsupport
- Juridiskt meddelande

Hjälp och support

Användarhjälp

Användarhjälpen är en integrerad miljö på adobe.com där det finns innehåll som användarna skapar och som granskas av Adobe och branschexperter. Kommentarer från användarna hjälper dig att hitta ett svar. Sök i användarhjälpen efter det bästa innehållet på webben om Adobes produkter och tekniker, bland annat följande resurser:

- Videofilmer, självstudiekurser, tips och tekniker, bloggar, artiklar och exempel för designers och utvecklare.
- Fullständig onlinehjälp som uppdateras regelbundet, och som är mer innehållsrik än den hjälp som levereras med produkten. Om du är ansluten till Internet när du öppnar hjälpen visas automatiskt den fullständiga onlinehjälpen i stället för den delmängd som levereras tillsammans med produkten.
- Allt annat innehåll på Adobe.com, inklusive kunskapsartiklar, hämtningsbart material och uppdateringar, Developer Connection, med mera.

Du öppnar användarhjälpen genom hjälpsökfälten i produktens användargränssnitt. En videofilm om användarhjälpen finns på www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_se.

Övriga resurser

Tryckta versioner av den fullständiga onlinehjälpen finns att köpa mot en frakt- och expeditionsavgift på www.adobe.com/go/store_se. Onlinehjälpen innehåller också en länk till den fullständiga, uppdaterade PDF-versionen av hjälpen.

Besök Adobes supportwebbplats på www.adobe.com/se/support om du vill veta mer om gratis och betald teknisk support.

Tjänster, hämtningsbara filer och extramaterial

Du kan förbättra din produkt genom att integrera en mängd olika tjänster, plugin-program och tillägg i produkten. Du kan också hämta exempelfiler och andra objekt som gör arbetet enklare.

Adobes kreativa onlinetjänster

Adobe® Creative Suite® 4 omfattar nya onlinefunktioner som överför kraften på webben till ditt skrivbord. Använd dessa funktioner om du vill gå med i användargruppen, samarbeta och få ut mer från Adobe-verktygen. Med de kraftfulla, kreativa onlinetjänsterna kan du utföra så skilda uppgifter som färgmatchning och datakonferenser. Dessa tjänster kan integreras sömlöst med skrivbordsprogrammen så att du snabbt kan förbättra de befintliga arbetsflödena. För vissa tjänster kan du använda alla eller delar av funktionerna även när du är offline.

Besök Adobe.com om du vill ha mer information om de tjänster som finns. Vissa Creative Suite 4-program innehåller dessa starterbjudanden:

Kuler™-panelen Skapa, dela och utforska färgteman online – snabbt.

Adobe® ConnectNow Samarbeta med spridda arbetsgrupper via webben; lär dig funktioner för delning av röst, data och multimedia.

Resurscentral Få snabbt tillgång till självstudiekurser, exempelfiler och tillägg för Adobes digitala videoprogram.

Information om hur du hanterar tjänsterna finns på Adobes webbplats på www.adobe.com/go/learn_creativeservices_se.

Adobe Exchange

Besök Adobe Exchange på www.adobe.com/go/exchange_se om du vill hämta exempel, plugin-program och tillägg från Adobe och tredjepartsutvecklare. Dessa plugin-program kan hjälpa dig att automatisera åtgärder, anpassa arbetsflöden, skapa specialiserade, professionella effekter och mycket mer.

Hämtningsbara filer från Adobe

Besök www.adobe.com/go/downloads_se om du vill ha kostnadsfria uppdateringar, provprogram och andra användbara program.

Adobe Labs

På Adobe Labs på www.adobe.com/go/labs_se får du uppleva och utvärdera nya och kommande tekniker och produkter från Adobe. I Adobe-labben har du tillgång till resurser av den här typen:

- Förhandsutgåvor av program och teknik.
- Kodexempel och metodtips som kan göra din inläring snabbare.
- Tidiga versioner av produkter och teknisk dokumentation.
- Forum, wiki-baserat innehåll och andra samarbetsbaserade resurser som gör det lättare att interagera med andra användare.

Adobe Labs skapar samarbetsprocesser för programutveckling. I den här miljön kommer du snabbare igång med nya produkter och tekniker. Adobe Labs är också ett forum för snabb feedback. Adobes utvecklingsgrupper använder den här återkopplingen för att skapa program som uppfyller behoven och förväntningarna hos användargruppen.

Adobe TV

Besök Adobe TV på <http://tv.adobe.com> om du vill visa instruktions- och inspirationsfilmer.

Extramaterial

Installationsskivan innehåller en mängd extramaterial som hjälper dig att få ut det mesta av Adobe-programmet. En del extramaterial installeras på datorn under installationen, annat finns på skivan.

Om du vill visa extramaterialet som installeras navigerar du till programmappen på datorn.

- Windows®: [startenhet]\Program\Adobe\[Adobe-program]
- Mac OS®: [startenhet]/Program/[Adobe-program]

Om du vill visa extramaterialet på skivan, navigerar du till mappen Godbitar på ditt språk på skivan. Exempel:

- /Svenska/Godbitar/

Nyheter

Nya funktioner

Följande funktioner är nya i Adobe® Flash® CS4 Professional.

Objektbaserad animering

Objektbaserad animering förenklar design i Flash avsevärt, samtidigt som kontrollen blir mycket större. Nu tillämpas interpoleringar direkt på objekt i stället för på nyckelbildrutor, vilket ger en exakt kontroll över de enskilda animeringsattributen. Mer information finns i "[Rörelseinterpoleringar](#)" på sidan 187.

Rörelseredigeraren

Få total kontroll över varenda parameter för nyckelbildrutorna, till exempel rotation, storlek, skala, position, filter och mycket mer med redigeraren. Använd nyckelbildruterredigeraren för att grafiskt styra övergångar med kurvor. Mer information finns i "[Redigera egenskapskurvor med rörelseredigeraren](#)" på sidan 205.

Förinställda rörelseinterpoleringar

Tillämpa förbyggda animeringar på objekt för att komma igång snabbt med ditt projekt. Välj mellan dussintals förbyggda inställningar eller skapa och spara dina egna. Dela förinställningar med kolleger och spara tid på animeringarna. Mer information finns i "[Använda förinställda rörelser](#)" på sidan 190.

Omvänd kinematik med benverktyget

Skapa kedjeliknande effekter enkelt med en rad länkade objekt eller förvräng snabbt enskilda objekt med hjälp av verktyget Ben. Mer information finns i "[Använda omvänd kinematik \(IK\)](#)" på sidan 226.

3D-omformning:

Animera 2D-objekt genom 3D-rymden med nya 3D-omformningsverktyg. Med omformningsverktyg för till exempel rotation och förflyttning kan du animera över X-, Y- och Z-axlarna. Tillämpa lokal eller global rotation om du vill rotera ett objekt med en relation till sig självt eller till scenen. Mer information finns i "[3D-grafik](#)" på sidan 139.

Dekorativ ritning med Deco-verktyget

Förvandla snabbt och enkelt en symbol till ett designverktyg. Oavsett om du skapar mönster som sedan kan tillämpas med pensel- eller fyllningsverktygen eller skapar kaleidoskopliknande effekter med en eller flera symboler med verktyget för dekorsymmetri är Deco-verktyget ett nytt sätt att designa med symboler. Mer information finns i "[Rita mönster med verktygen för dekorativa teckningar](#)" på sidan 107.

Adobe Kuler-panelen

Kuler-panelen är din portal till grupper med färger, eller teman, som har skapats av en grupp designers online. Använd Kuler-panelen för att bläddra bland tusentals teman och ladda ned dem för att redigera dem eller använda dem i dina projekt. På Kuler-panelen kan du även skapa och spara teman och sedan ladda upp dem och dela dem med Kuler-communityn. Mer information finns i "[Kuler-panel](#)" på sidan 137.

Redigering för Adobe AIR

Skapa interaktiva upplevelser på datorn med nya Publicera till AIR. Med Adobe® AIR™, en ny runtime-modul för flera operativsystem, kan du utnyttja lokala datorresurser och data för att skapa personligare och intressantare innehåll. På samma sätt som du arbetar med och levererar innehåll med Flash® Player kan du nu nå ut till en större publik på ännu fler enheter – webben, mobila enheter och skrivbordet. Mer information finns i "[Publicera för Adobe Air](#)" på sidan 405.

Exempelljudsbibliotek

Ett nytt inbyggt bibliotek med ljudeffekter gör det enklare än någonsin att skapa innehåll med ljud. Mer information finns i "[Importera ljud](#)" på sidan 277.

Vertikal egenskapsinspektör

Egenskapsinspektören visas nu vertikalt så att bredare skärmar utnyttjas bättre och du kan få mer sceninnehåll på skärmen.

Ny projektpanel

Arbeta med projekt med flera filer på ett enklare sätt med den nya projektpanelen. Tillämpa egenskapsändringar på flera filer, spara symboler i en särskild filmapp när de skapas och mycket mer. Mer information finns i "[Arbeta med projekt](#)" på sidan 50.

Adobe Media Encoder med H.264-stöd

Skapa video av högsta kvalitet med större kontroll än någonsin. Koda till alla format som känns igen av Adobe Flash Player med samma verktyg som finns i Adobes andra videoprodukter, till exempel Adobe® Premiere® Pro och After Effects®. Mer information finns i hjälpen om Adobe Media Encoder.

Integrering med Adobe ConnectNow

Med Adobe® ConnectNow™ kan du dela skärmen och träffa andra användare online. Du kan öppna ConnectNow direkt från programmet genom att välja Arkiv > Dela min skärm. Mer information finns i [Arbeta med ConnectNow](#).

Redigera i Soundbooth

Nu kan de som använder Adobe® Soundbooth™ redigera importerade ljud i Soundbooth direkt från Flash. Med Adobes ljudfilformat ASND går det att redigera ljudfiler på ett icke-förstörande sätt. Mer information finns i "[Redigera ett ljud i Soundbooth](#)" på sidan 281.

Förbättrat stöd för metadata

Med den nya XMP-panelen kan användare snabbt och enkelt tilldela metadatataggar till SWF-innehåll. Metadata som känns igen av Adobe® Bridge, och andra Creative Suite®-program som känner igen XMP-metadata, kan läggas till i SWF-filer. Det går också att ordna, hitta och läsa in SWF-filer snabbare och enklare. Mer information finns i "[Lägga till XMP-metadata i ett dokument](#)" på sidan 43.

Samarbeta med Flex-utvecklare

Importera ActionScript® 3.0 SWC-komponenter som har utvecklats i Flex™ Builder™ som enbart kod. Mer information finns i ["Skapa komponenter för Flex"](#) på sidan 371.

XFL-import

Importera innehåll från InDesign® och After Effects med fullständig filintegritet. XFL är ett nytt filformat som gör att designers enkelt kan ta fram innehåll som kan vidareutvecklas i Flash. Mer information finns i ["Öppna XFL-filer"](#) på sidan 45.

Stöd för Adobe Pixel Bender

Tillämpa anpassade filter och effekter vid körning för kreativt arbete i realtid. Använd Adobe® Pixel Bender™ för att skapa unika filter, blandningar och fyllningar – som nu kan flyttas till flera program med Adobe Pixel Bender – och skapa lockande, visuella effekter för Adobe Flash Player-körningsmiljön när det behövs. Skapa ett filter en gång och dela det eller använd det flera gånger med ActionScript 3.0.

JPEG-avkodning

Med det här publiceringsalternativet blir vanliga defekter som syns i mycket komprimerade JPEG-filer mindre synliga. Mer information finns i ["Ange publiceringsinställningar för SWF-filer"](#) på sidan 390.

Förbättrad bibliotekspanel

Arbeta enklare med dina objekt, tack vare en ny, förbättrad bibliotekspanel som innehåller funktioner för sökning och sortering och möjlighet att ange egenskaper för flera biblioteksobjekt på samma gång. Mer information finns i ["Om bibliotekspanelen"](#) på sidan 23.

Nytt användargränssnitt i Creative Suite

Höj produktiviteten med intuitiv paneldockning och aktiverade beteenden som effektiviserar ditt arbete med verktyg i Adobes Creative Suite-serier. Mer information finns i ["Arbetsyta"](#) på sidan 7.

Nya teckensnittsmenyer

Teckensnittsmenyn i Flash innehåller nu förhandsgranskningar av teckensnitten och formatmallen som hör till teckensnittet. Mer information finns i ["Ange textattribut"](#) på sidan 258.

Maskinvaruacceleration

Nu kan publicerade SWF-filer dra nytta av den tillgängliga maskinvaran på ett bättre sätt, vilket ger högre uppspelningsprestanda. Mer information finns i ["Ange publiceringsinställningar för SWF-filer"](#) på sidan 390.

Användarhjälp

Användarhjälp är en integrerad miljö på adobe.com som ger dig tillgång till användargenererat innehåll modererat av Adobe- och branscheexperter. Kommentarer och omdömen från användare hjälper dig att hitta ett svar. I användarhjälp kan du söka efter det bästa på webben om Adobes produkter och teknik. Mer information finns i ["Hjälp och support"](#) på sidan 2.

Kapitel 2: Arbetsyta

Arbetsytan i Adobe® Flash® CS4 Professional innehåller verktyg och paneler som underlättar när du skapar och navigerar i dina dokument. Om du sätter dig in i de här verktygen får du ut mer av programmets kapacitet.

Arbetsflöde och arbetsyta i Flash

Flash arbetsflöde i allmänhet

Om du vill bygga ett Flash-program utför du vanligen följande grundläggande steg:

Planera programmet

Bestäm vilka grundläggande uppgifter programmet ska utföra.

Lägg till medieelement

Skapa och importera medieelement, t.ex. bilder, video, ljud och text.

Ordna elementen

Ordna medieelementen på scenen och på tidslinjen om du vill definiera när och hur de visas i ditt program.

Tillämpa specialeffekter

Tillämpa grafikfilter (t.ex. oskärpa, glöd och avfasning), blandning och andra specialeffekter som du vill ha med.

Styr beteendet med ActionScript

Skriv ActionScript®-kod om du vill styra medieelementens funktion, inklusive hur elementen svarar på användarinteraktioner.

Testa och publicera programmet

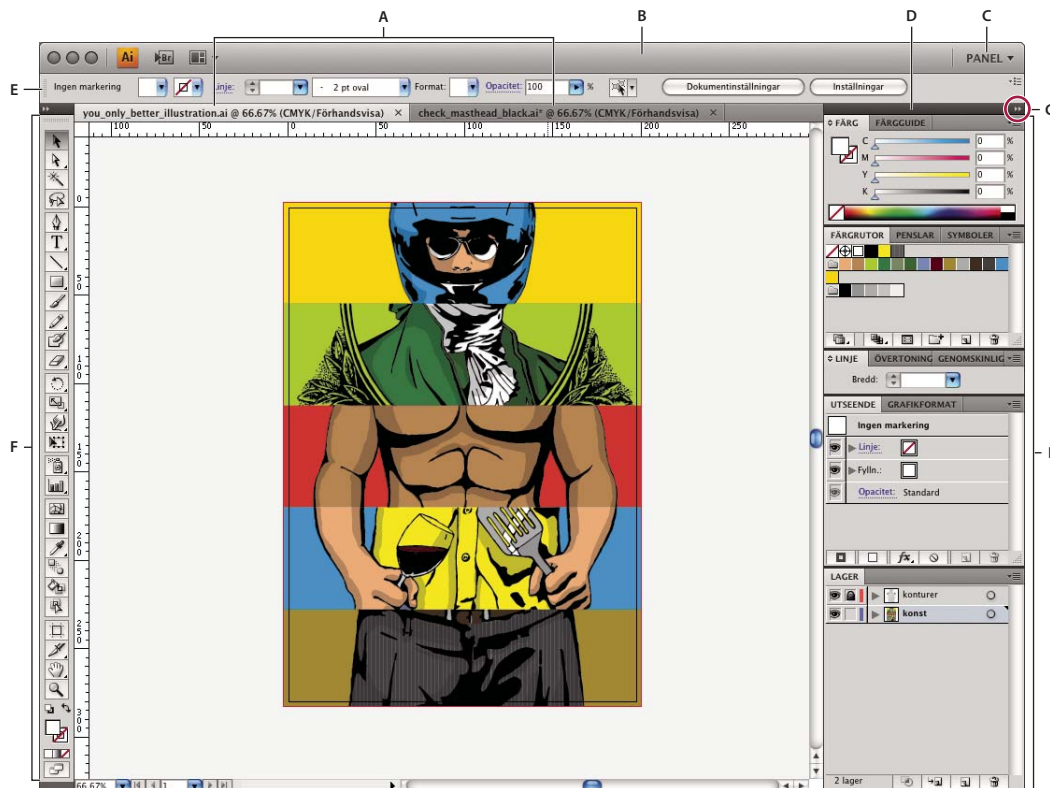
Testa om du vill bekräfta att programmet fungerar som du avsåg, och hitta och korrigera eventuella buggar. Du bör testa programmet löpande medan du skapar det. Publicera din FLA-fil som en SWF-fil som kan visas på en webbsida och spelas upp med Flash® Player.

Beroende på projekt och arbetssätt kan du följa de här stegen i annan ordning.

Arbetsyta - översikt

Du skapar och redigerar dina dokument och filer med hjälp av olika element, till exempel paneler, fält och fönster. Hur dessa element ordnas kallas för en *arbetsyta*. Arbetsytorna i de olika programmen i Adobe® Creative Suite® 4 har samma utseende, så att du lätt kan flytta mellan programmen. Du kan också anpassa varje program efter hur du arbetar utifrån flera förinställda arbetsytor eller genom att skapa en egen.

Även om standardlayouten för arbetsytor varierar i olika produkter, kan du hantera elementen i dem på ungefär samma sätt.



Standardarbetsyta i Illustrator

A. Dokumentfönster med flikar B. Programfält C. Arbetsytväxlare D. Panelens namnlist E. Kontrollpanelen F. Panelen Verkttyg G. Knappen Komprimera till ikoner H. Fem panelgrupper i en lodrät docka

- *Programfältet* utmed överkanten innehåller en arbetsytväxlare, menyer (enbart Windows) och andra programkontroller. I vissa av programmen kan du använda Fönster-menyn (på Mac) för att visa eller dölja programfältet.
- Panelen *Verkttyg* innehåller verktyg för att skapa och redigera bilder, grafik, sidelement o.s.v. Likartade verktyg grupperas.
- På *kontrollpanelen* visas alternativ för det valda verktyget. Kontrollpanelen kallas också för alternativfältet i Photoshop. (I Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® och Adobe Fireworks® finns det ingen kontrollpanel.)
- I Flash, Dreamweaver och Fireworks finns en *egenskapskontroll* som visar alternativ för det valda elementet eller verktyget.
- I *dokumentfönstret* visas filen som du arbetar med. Dokumentfönster kan ordnas med hjälp av flikar och, i vissa fall, grupperas och dockas.
- Med *paneler* blir det enklare att övervaka och ändra arbetet. Några exempel är tidslinjen i Flash, panelen Lager i Adobe Photoshop® och panelen CSS-format i Dreamweaver. Paneler kan grupperas, skiftas och dockas.
- På Mac grupperar *programramen* alla arbetsytelement i ett enda integrerat fönster där du kan behandla programmet som en enda enhet. När du flyttar eller ändrar storlek på programramen eller något av elementen i det, flyttas elementen så att inga överlappar. Panelerna försvinner inte när du växlar program eller när du av misstag klickar utanför programmet. Om du arbetar med två eller flera program, kan du placera de olika programmen sida vid sida på skärmen eller på flera skärmar. Om du föredrar det traditionella frihandsgränssnittet på Mac kan du inaktivera programramen. I t.ex. Adobe Illustrator® väljer du Fönster > Programram när du vill aktivera eller inaktivera den. (I Flash är programramen alltid aktiv. I Dreamweaver finns ingen programram.)

Dölja eller visa alla paneler

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Om du vill visa eller dölja alla paneler, inklusive panelen Verktyg och kontrollpanelen, trycker du på Tabb.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om du vill visa eller dölja alla paneler, utom panelen Verktyg och kontrollpanelen, trycker du på Skift+Tabb.



Du kan tillfälligt visa dolda paneler om Minimera panel är markerat i inställningarna för gränssnittet. Alternativet är alltid markerat i Illustrator. Flytta pekaren till kanten av programfönstret (Windows®) eller till kanten på skärmen (Mac OS®) och hovra över remsan som visas.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Om du vill dölja eller visa alla paneler trycker du på F4.

Visa panelalternativ

- ❖ Klicka på ikonen för panelmenyn  i panelens övre högra hörn.



Du kan öppna en panelmeny även om panelen är minimerad.

(Illustrator) Justera panelens ljusstyrka

- ❖ Flytta skjutreglaget för ljusstyrka i inställningarna för användargränssnittet. Detta påverkar alla paneler, bland annat kontrollpanelen.

Konfigurera om panelen Verktyg

Du kan visa verktygen på panelen Verktyg i en enda kolumn, eller sida vid sida i två kolumner. (Den här funktionen är inte tillgänglig på panelen Verktyg i Fireworks och Flash.)



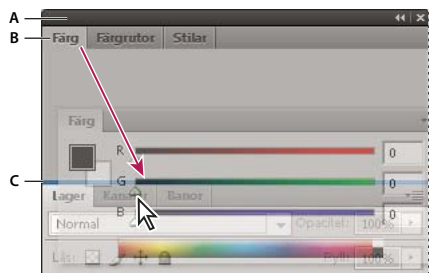
I InDesign och InCopy kan du också växla från att visa en kolumn till två kolumner (eller en enskild rad) genom att ange ett alternativ i inställningarna för gränssnittet.

- ❖ Klicka på dubbelpilen högst upp på panelen Verktyg.

Hantera fönster och paneler

Du kan skapa en anpassad arbetsyta genom att flytta och justera dokumentfönster och paneler. Du kan också spara arbetsytor och växla mellan dem.

Obs! I exemplen nedan används Photoshop som exempel. Arbetsytan fungerar på samma sätt i alla produkter.



Det smala blå släppningsområdet anger att panelen Färg kommer att dockas separat ovanför panelgruppen Lager.

A. Namnlist B. Flik C. Släppningsområde



I Photoshop kan du ändra teckenstorleken på texten på kontrollpanelen, i panelerna och i verktygstipsen. Välj en storlek på Teckenstorlek-menyn i inställningarna för gränssnittet.

Hantera dokumentfönster

När du öppnar fler än en fil visas dokumentfönstren som flikar.

- Du ändrar ordning på flikarna (dokumentfönstren) genom att dra en fönsterflik till en ny plats i gruppen.
- Om du vill avdocka ett dokumentfönster från en grupp fönster, drar du fönsterfliken bort från gruppen.
- Om du vill docka ett dokumentfönster vid en separat grupp med dokumentfönster, drar du fönstret till den gruppen.

Obs! I Dreamweaver går det inte att docka och avdocka dokumentfönster. Använd dokumentfönstrets minimeringsknapp om du vill skapa flytande fönster.

- Om du vill skapa grupper med grupperade eller upprepade dokument drar du fönstret till något av de släppningsområden som finns överst, nederst eller vid sidan i ett annat fönster. Du kan också välja en layout för gruppen med hjälp av knappen Layout i programfältet.

Obs! Vissa produkter har inte stöd för den här funktionen. Kommandona Överlappande och Sida vid sida kan dock finnas på menyn Fönster i produkten som hjälp för dig att utforma dina dokument.

- Om du vill växla till ett annat dokument i en grupp med flikar när du drar en markering, drar du markeringen över fliken för dokumentet en kort stund.

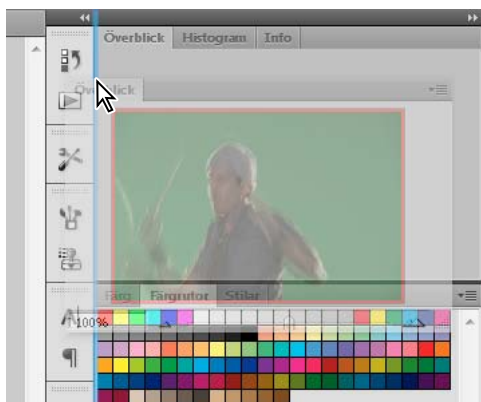
Obs! Vissa produkter har inte stöd för den här funktionen.

Docka och avdocka paneler

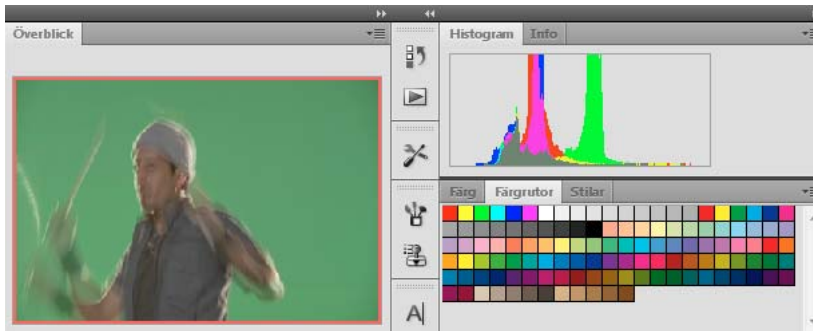
En docka är en samling paneler eller panelgrupper som visas tillsammans, för det mesta lodrätt. Du kan docka och avdocka paneler genom att flytta dem in och ut från en docka.

Obs! Att docka är inte detsamma som att skikta. Ett skikt är en samling flytande paneler eller panelgrupper, som förenas uppifrån och ned.

- Om du vill docka ett skikt drar du det i fliken till dockan, högst upp, längst ned eller mellan andra paneler.
- Om du vill docka en panelgrupp drar du den i namnlisten (det heltäckande tomma fältet ovanför flikarna) till dockan.
- Om du vill ta bort en panel eller en panelgrupp drar du den ut från dockan i dess flik eller namnlist. Du kan dra den till en annan docka eller frigöra den.



Överblickspanelen dras ut till en ny docka, vilket anges med en blå, lodrät markering



Överblickspanelen finns i en egen docka

💡 Du kan förhindra att panelerna fyller upp hela ytan i en docka. Dra uppåt i nederkanten på dockan så att den inte längre nuddar kanten på arbetsytan.

Flytta paneler

När du flyttar paneler visas blåmarkerade *släppningsområden*, områden dit du kan flytta panelen. Du kan till exempel flytta en panel uppåt eller nedåt i en docka genom att dra den till det smala blå släppningsområdet ovanför eller under en annan panel. Om du drar till ett område som inte är ett släppningsområde börjar panelen att flyta fritt i arbetsytan.

- Om du vill flytta en panel drar du i dess flik.
- Om du vill flytta en panelgrupp eller ett skikt med flytande paneler drar du i namnlisten.

💡 Tryck på **Ctrl** (Windows) eller **Kommando** (Mac OS) medan du flyttar en panel om du inte vill att den ska dockas.
💡 Tryck på **Esc** medan du flyttar panelen om du vill avbryta åtgärden.

Obs! Dockan är stationär och kan inte flyttas. Du kan emellertid skapa panelgrupper eller staplar och flytta dem vart som helst.

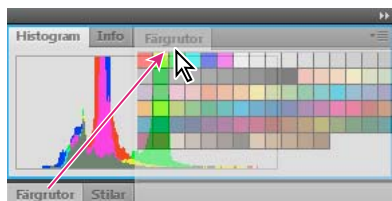
Lägga till och ta bort paneler

Om du tar bort alla paneler från en docka, försvinner dockan. Du kan skapa en docka genom att flytta paneler mot högerkanten av arbetsytan tills ett släppningsområde visas.

- Om du vill ta bort en panel högerklickar du (Windows) eller Ctrl-klickar (Mac) på fliken och väljer sedan Stäng, eller avmarkerar den direkt på Fönster-menyn.
- Om du vill lägga till en panel markerar du den på Fönster-menyn och dockar den där du vill ha den.

Hantera panelgrupper

- Om du vill flytta en panel i en grupp drar du i panelens flik till det markerade släppningsområdet i gruppen.



Lägga till en panel i en panelgrupp

- Om du vill ordna om panelerna i en grupp drar du i fliken på en panel till en ny plats i gruppen.

- Om du vill ta bort en panel från en grupp så att den flyter fritt, drar du panelen i dess flik till en plats utanför gruppen.
- Om du vill flytta en grupp drar du i namnlisten (området ovanför flikarna).

Skikta flytande paneler

När du drar en panel till en plats utanför dockan men inte till ett släppningsområde, flyter panelen fritt. En flytande panel kan du placera var som helst i arbetsytan. Du kan skikta flytande paneler eller panelgrupper så att de flyttas som en enhet när du drar i den översta namnlisten. (Paneler som tillhör en docka kan inte skiktas eller flyttas som en enhet på det här sättet.)



Fritt flytande skiktade paneler

- Om du vill skikta flytande paneler drar du panelen i dess flik till släppzonen längst ned på en annan panel.
- Om du vill ändra skiktordning drar du en panel uppåt eller nedåt i dess flik.

Obs! Kontrollera att du släpper fliken över det smala släppningsområdet mellan panelerna, och inte i det breda släppningsområdet i en namnlist.

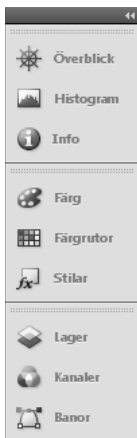
- Om du vill ta bort en panel eller panelgrupp från skiktet, så att den kan börja flyta fritt, drar du den i fliken eller namnlisten.

Ändra storlek på paneler

- Om du vill minimera eller maximera en panel, panelgrupp eller ett skikt med paneler dubbelklickar du på en flik. Du kan också enkeltlicka på flikområdet (det tomma utrymmet bredvid flikarna).
- Om du vill ändra storlek på en panel drar du i sidan på panelen. Vissa paneler, till exempel panelen Färg i Photoshop, kan du inte ändra storlek på genom att dra.

Hantera paneler som har komprimerats till ikoner

Du kan komprimera panelerna till ikoner om du vill rensa arbetsytan. I vissa fall är panelerna komprimerade till ikoner i standardarbetsytan.



Paneler komprimerade till ikoner



Paneler som har expanderats från ikoner

- Om du vill komprimera eller visa alla panelikoner i en docka klickar du på dubbelpilen högst upp i dockan.
- Om du vill expandera en enskild panelikon klickar du på den.
- Om du vill ändra storlek på panelikonerna så att bara ikonerna (och inte etiketterna) visas, justerar du bredden på dockan tills texten försvinner. Om du vill visa ikontexten igen gör du dockan bredare.
- Om du vill komprimera en expanderad panel till en ikon igen, klickar du på fliken, på ikonen eller på dubbelpilen i panelens namnlist.



Om du i vissa produkter väljer Komprimera panelikoner automatiskt i inställningarna för gränssnittet eller användargränssnittet, komprimeras en expanderad panelikon automatiskt när du klickar någon annanstans.

- Om du vill lägga till en flytande panel eller panelgrupp i en ikondocka, drar du i dess flik eller namnlist. (Paneler komprimeras automatiskt till ikoner när de läggs till i en ikondocka.)
- Om du vill flytta en panelikon (eller panelikongrupp) drar du i ikonen. Du kan dra panelikoner uppåt och nedåt i dockan, till andra dockor (där de visas i den dockans panelformat) eller utanför dockan (där de visas som flytande, expanderade paneler).

Återställa standardarbetsytan

- Markera standardarbetsytan i arbetsyteväxlaren i programfältet.
- (Photoshop) Välj Fönster > Arbetsyta > Standardarbetsyta.
- (InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Återställ [namn på arbetsyta].

Spara och växla arbetsytor

Genom att spara aktuell storlek och placering för paneler som en namngiven arbetsyta, kan du återskapa den arbetsytan även om du flyttar eller stänger en panel. Namnen på de sparade arbetsytorna visas i arbetsyteväxlaren i programfältet.

I Photoshop kan den sparade arbetsytan innehålla grupper med kortkommandon och menyuppsättningar.

Spara en egen arbetsyta

- 1 Gör något av följande när arbetsytan har den sammansättning som du vill spara:
 - (Photoshop, Illustrator) Välj Fönster > Arbetsyta > Spara arbetsyta.
 - (InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Spara arbetsyta.
 - (Dreamweaver) Välj Fönster > Layout för arbetsyta > Spara arbetsyta.
 - (Flash) Välj Ny arbetsyta från arbetsyteväxlaren i programfältet.
 - (Fireworks) Välj Spara nuvarande från arbetsyteväxlaren i programfältet.

- 2 Ange ett namn på arbetsytan.

- 3 (Photoshop, InDesign) Markera ett eller flera alternativ under Samla in:

Panelernas plats Sparar de aktuella panelplaceringarna.

Tangentbordsgenvägar Sparar den aktuella uppsättningen kortkommandon (endast Photoshop).

Menyer Sparar den aktuella uppsättningen menyer.

4 Klicka på OK eller Spara.

Visa eller växla arbetsytor

❖ Markera en arbetsyta i arbetsyteväxlaren i programfältet.



I Photoshop kan du koppla kortkommandon till de olika arbetsytorna om du snabbt vill kunna växla mellan dem.

Ta bort en egen arbetsyta

- Välj Hantera arbetsytor i arbetsyteväxlaren i programfältet, markera arbetsytan och klicka på Ta bort. (Det här alternativet är inte tillgängligt i Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Ta bort arbetsyta i arbetsyteväxlaren.
- (Illustrator) Välj > Arbetsyta > Hantera arbetsytor, markera arbetsytan och klicka på ikonen Ta bort.
- (InDesign) Välj Fönster > Arbetsyta > Ta bort arbetsyta, markera arbetsytan och klicka på ikonen Ta bort.

(Photoshop) Starta med de senaste eller förinställda panelplatserna

När du startar Photoshop kan panelerna antingen visas på den ursprungliga platsen eller där du senast använde dem.

I gränssnittsställningarna:

- Om du vill visa panelerna där de senast visades vid systemstart markerar du Kom ihåg panelernas placering.
- Om du vill visa panelerna vid standardplaceringarna vid systemstart avmarkerar du Kom ihåg panelernas placering.

Arbeta med ConnectNow

Med Adobe® ConnectNow™ kan du dela skärmen och kommunicera med andra användare online. Du kan öppna ConnectNow direkt från programmet genom att välja Arkiv > Dela min skärm.

Arbeta med ConnectNow

Adobe® ConnectNow är en säker, personlig mötesplats där du kan träffa och samarbeta med andra via webben i realtid. Med ConnectNow kan du dela och anteckna på datorskärmen, skicka chattmeddelanden och kommunicera via integrerade ljudfunktioner. Du kan också sända video live, dela filer, spara mötesanteckningar och ta över en deltagares dator.

Du öppnar ConnectNow direkt från programgränssnittet.

- 1 Välj Arkiv > Dela min skärm.
- 2 Ange ditt Adobe-id och lösenord i dialogrutan Dela min skärm och klicka på Logga in. Om du inte har ett Adobe-id och lösenord klickar du på länken Skapa ett gratis Adobe-id överst i dialogrutan.
- 3 När du vill dela skärmen klickar du på knappen Dela min datorskärm i mitten av ConnectNow-programfönstret.

Hela hjälpen med instruktioner om hur du använder ConnectNow finns på

http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

Använda panelerna scen och verktyg

Översikt över välkomstkärmen

När Flash körs utan öppna dokument visas välkomstkärmen. Välkomstkärmen innehåller följande fyra områden:

Öppna ett nyligen använt objekt Du kan öppna de dokument som du har använt nyligen (klicka på ikonen Öppna).

Skapa nytt Listar Flash-filtyper, till exempel Flash-dokument och ActionScript-filer.

Skapa från mall Listar de mallar som oftast används för att skapa Flash-dokument.

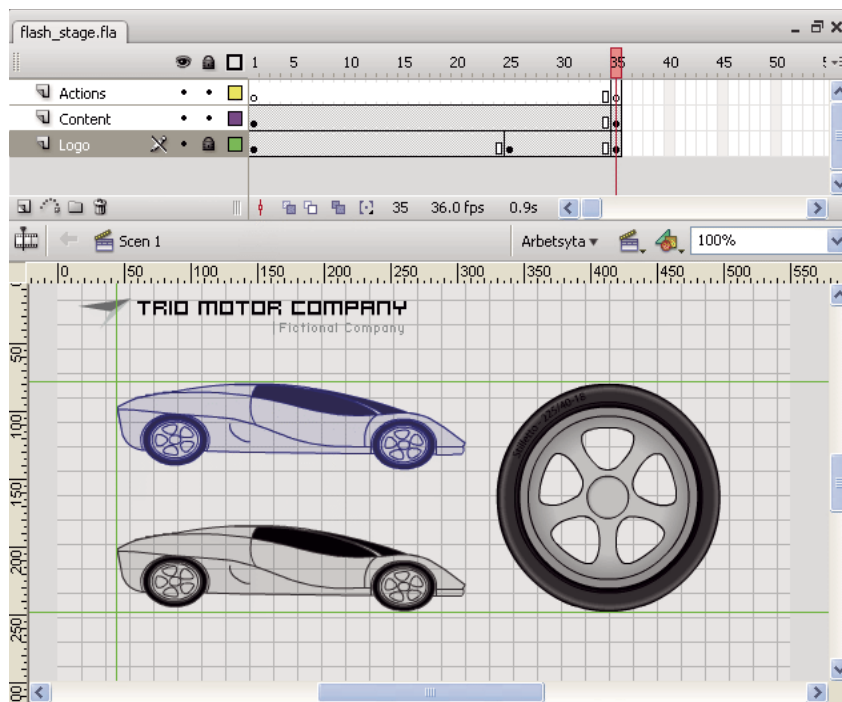
Utöka Länkar till Flash Exchange-webbplatsen, där du kan hämta hjälpprogram, tillägg och relaterad information.

Välkomstkärmen ger också snabb åtkomst till hjälpresurser. Du kan få en genomgång av Flash, lära dig mer om dokumentationsresurser och söka efter Adobes godkända utbildningar.

- Om du vill dölja välkomstkärmen väljer du Visa inte igen.
- Om du vill visa välkomstkärmen väljer du Redigera > Inställningar (Windows®) eller Flash > Inställningar (Macintosh®) och Välkomstkärm i kategorin Allmänt på menyn Vid start.

Använda scenen

Scenen är det rektangulära området där du placerar grafiskt innehåll när du skapar Flash-dokument. Scenen i redigeringsmiljön representerar det rektangulära området i Flash Player eller i ett webbläsarfönster där dina dokument spelas upp. Så här ändrar du hur scenen visas när du arbetar och zoomar in och ut. Med hjälp av rutnätet, stömlinjerna och linjalerna blir det enklare att placera innehåll på scenen.



Tidslinje och scen med innehåll.

Zooma scenen

Om du vill visa hela scenen på skärmen, eller bara en del av din teckning med hög förstoring, ändrar du förstoringnivån. Maximal förstoring beror på skärmapplösningen och dokumentets storlek. Minimivärdet för utzoomning av scenen är 8%. Maximivärdet för inzoomning av scenen är 2 000%.

- Om du vill zooma in på ett element väljer du zoomverktyget  på verktygspanelen och klickar på elementet. Om du vill växla mellan att zooma in och ut med zoomverktyget använder du modifieringen Förstora  eller Förminska  (i alternativområdet på verktygspanelen när zoomverktyget har valts) eller Alt-klickar (Windows) eller Option-klickar (Macintosh).
- Om du vill zooma in så att ett visst område av teckningen fyller fönstret drar du en rektangulär markering på scenen med zoomverktyget.
- Om du vill zooma in eller ut på hela scenen väljer du Visa > Zooma in eller Visa > Zooma ut.
- Om du vill zooma in eller ut med en viss procentsats väljer du Visa > Förstoring och väljer en procentsats på undermenyn eller väljer en procentsats i zoomkontrollen i det övre högra hörnet av dokumentfönstret.
- Om du vill skala scenen så att den ryms helt i programfönstret väljer du Visa > Förstoring > Anpassa till fönster.
- Om du vill visa innehållet i aktuell bildruta väljer du Visa > Förstoring > Visa alla, eller Visa alla i zoomkontrollen längst upp till höger i programfönstret. Om scenen är tom försvinner hela scenen.
- Om du vill visa hela scenen väljer du Visa > Förstoring > Visa bildruta, eller Visa bildruta i zoomkontrollen i det övre högra hörnet av dokumentfönstret.
- Om du vill visa arbetsytan runt scenen eller element i en scen som delvis eller helt ligger utanför scenområdet väljer du Visa > Klippbord. Klippbordet visas i ljusgrått. Om du till exempel har en fågel som flyger in i bildrutan placerar du den utanför scenen på klippbordet och animerar in den på scenområdet.

Flytta visningen av scenen

När scenen förstoras kanske du inte kan se hela. Om du vill ändra visningen utan att ändra förstoringen använder du handverktyget för att flytta scenen.

- ❖ Välj handverktyget på verktygspanelen och dra scenen. Om du tillfälligt vill växla mellan ett annat verktyg och handverktyget håller du ned mellanslagstangenten och klickar på verktyget på verktygspanelen.

Använd linjaler

Linjaler visas ovanför och till vänster om dokumentet. Du kan ändra måttenheten för linjalerna från standarden pixlar till en annan enhet. När du flyttar ett element på scenen medan linjalerna visas ser du linjer på linjalerna som anger elementets dimensioner.

- Om du vill visa eller dölja linjaler väljer du Visa > Linjaler.
- Om du vill ändra linjalernas måttenhet för ett dokument väljer du Ändra > Dokument och en enhet på menyn Linjalenheter.

Se även

”Fästa grafik på plats” på sidan 122

Använd stömlinjer

När linjaler visas (Visa > Linjaler) kan du dra vågräta och lodräta stömlinjer från linjalerna till scenen.

När du skapar inkapslade tidslinjer visas dragbara stömlinjer på scenen när tidslinjen där de skapades är aktiv.

Om du vill skapa anpassade stömlinjer eller oregelbundna stömlinjer använder du stöddlinjelager.

- Om du vill visa eller dölja ritstöddlinjerna väljer du Visa > Stöddlinjer > Visa stöddlinjer.

Obs! Om rutnätet är synligt och Fäst mot rutnät är aktivt när du skapar stöddlinjer fästs de mot rutnätet.

- Om du vill slå på eller av fästning mot stöddlinjer väljer du Visa > Fästning > Fäst mot stöddlinjer.

Obs! Fästning mot stöddlinjer har högre prioritet än fästning mot rutnätet där stöddlinjer hamnar mellan rutnätslinjer.

- Om du vill flytta en stöddlinje klickar du någonstans på linjalen med markeringsverktyget och drar stöddlinjen till rätt plats på scenen.
- Om du vill ta bort en stöddlinje använder du markeringsverktyget med olåsta stöddlinjer för att dra stöddlinjen till den vågräta eller lodräta linjalen.
- Om du vill låsa stöddlinjer väljer du Visa > Stöddlinjer > Lås stöddlinjer eller alternativet Lås stöddlinjer i dialogrutan Redigera stöddlinjer (Visa > Stöddlinjer > Redigera stöddlinjer).
- Om du vill radera stöddlinjer väljer du Visa > Stöddlinjer > Radera stöddlinjer. Om du är i dokumentredigeringsläge raderas alla stöddlinjer i dokumentet. Om du är i symbolredigeringsläge raderas endast stöddlinjer som används i symboler.

Se även

”Stöddlinjelager” på sidan 177

Ange inställningar för stöddlinjer

1 Välj Visa > Stöddlinjer > Redigera stöddlinjer och gör något av följande:

- Om du vill ange färg klickar du på triangeln i färgrutan och väljer en stöddlinjefärg från paletten. Standardfärgen för stöddlinjer är grön.
- Om du vill visa eller dölja stöddlinjer markerar du eller avmarkerar Visa stöddlinjer.
- Om du vill slå på eller av fästning mot stöddlinjer markerar du eller avmarkerar du Fäst mot stöddlinjer.
- Markera eller avmarkera Lås stöddlinjer.
- Om du vill ange fästprecision väljer du ett alternativ på popup-menyn.
- Om du vill ta bort alla stöddlinjer klickar du på Ta bort alla. Ta bort alla tar bort alla stöddlinjer från aktuell scen.
- Om du vill spara aktuella inställningar som standard klickar du på Spara standard.

2 Klicka på OK.

Använd rutnätet

Rutnätet visas i ett dokument som en uppsättning linjer bakom teckningar i alla scener.

Visa och dölj teckningens rutnät

❖ Gör något av följande:

- Välj Visa > Rutnät > Visa rutnät.
- Tryck på Control+ (citad) (Windows) eller Command+ (citad) (Macintosh).

Aktivera eller inaktivera fästning mot rutnätslinjer

❖ Välj Visa > Fästning > Fäst mot rutnät.

Ange inställningar för rutnät

- 1 Välj Visa > Rutnät > Redigera rutnät och välj bland alternativen.
- 2 Om du vill spara aktuella inställningar som standard klickar du på Spara standard.

Om huvudverktygsfältet och redigeringsfältet

Menyn högst upp i programfönstret innehåller menyer med kommandon som styr funktioner.

Redigeringsfältet högst upp på scenen innehåller kontroller för och information om redigering av scener och symboler samt för ändring av förstoringsnivån för scenen.

Se även

[”Symboler, förekomster och biblioteksobjekt”](#) på sidan 147

[”Arbeta med scener”](#) på sidan 179

Verktygspanel, översikt

Med verktygen på verktygspanelen kan du rita, måla, markera och ändra grafik, samt ändra visningen av scenen. Verktygspanelen är uppdelad i fyra sektioner:

- Verktögsområdet innehåller verktyg om du vill rita, måla och markera.
- Visningsområdet innehåller verktyg för zoomning och panorering i programfönstret.
- Färgområdet innehåller modifieringar för linjefärg och fyllningsfärg.
- Alternativområdet innehåller modifieringar för det markerade verktyget. Modifierare påverkar verktygets målnings- och redigeringsutförande.

Om du vill ange vilka verktyg som ska visas i redigeringsmiljön kan du använda dialogrutan Anpassa verktygspanelen.

Se även

[”Skapa och redigera grafik”](#) på sidan 90

[”Markera objekt”](#) på sidan 118

Använd verktygspanelen

Välj Fönster°> Verktyg om du vill dölja eller visa verktygspanelen.

Välj verktyg

❖ Gör något av följande:

- Klicka på verktyget på verktygspanelen. Beroende på vilket verktyg du väljer kan en uppsättning modifierare visas i alternativområdet nedtill på verktygspanelen.
- Tryck ned verktygets kortkommando. Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Flash > Kortkommandon (Macintosh) om du vill visa vilka kortkommandon som finns. På Macintosh kan du behöva flytta musen så att den nya pekaren visas.
- Om du vill välja ett verktyg som finns på popup-menyn för ett synligt verktyg, t.ex. rektangelverktyget, trycker du på ikonen för det synliga verktyget och väljer ett annat verktyg från popup-menyn.

Anpassa verktygspanelen

Om du vill ange vilka verktyg som ska visas i redigeringsmiljön kan du använda dialogrutan Anpassa verktygspanelen och lägga till eller ta bort verktyg från verktygspanelen.

När mer än ett verktyg visas på en plats visas det översta verktyget i gruppen (det senast använda) med en pil i nedre högra hörnet av dess ikon. Pilen anger att ytterligare verktyg finns på en popup-meny. Samma kortkommandofunktioner för alla verktyg på popup-menyn. När du håller ned musknappen på ikonerna visas övriga verktyg i gruppen på en popup-meny.

1 Gör något av följande om du vill visa dialogrutan Anpassa verktygspanelen:

- (Windows) Välj Redigera > Anpassa verktygspanelen.
- (Macintosh) Välj Flash > Anpassa verktygspanelen.

Menyn Tillgängliga verktyg anger vilka verktyg som är tillgängliga. Menyn Aktuell markering anger vilka verktyg som är tilldelade till den valda platsen på verktygspanelen.

- 2 Klicka på ett verktyg i bilden av verktygspanelen eller använd piltangenterna om du vill bläddra igenom verktygen och ange vilken plats du vill tilldela ett annat verktyg.
- 3 Markera verktyget i listan Tillgängliga verktyg och klicka på Lägg till om du vill lägga till ett verktyg till den valda platsen. Du kan tilldela ett verktyg till mer än en plats.
- 4 Markera verktyget i listan Aktuell markering och klicka på Ta bort om du vill ta bort ett verktyg från den valda platsen.
- 5 Om du vill återställa standardlayouten för verktygspanelen klickar du på Återställ standard i dialogrutan Anpassa verktygspanelen.
- 6 Klicka på OK om du vill tillämpa inställningarna och stänga dialogrutan Anpassa verktygspanelen.

Använd snabbmenyer

Snabbmenyer innehåller relevanta kommandon för aktuell markering. Om du till exempel markerar en bildruta i tidslinjefönstret innehåller snabbmenyn kommandon för att skapa, radera och ändra bildrutor och nyckelbildrutor. Snabbmenyer finns för många objekt och kontroller på många platser, inklusive scenen, tidslinjen, bibliotekspanelen och åtgärdspanelen.

- ❖ Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på ett objekt.

Tidslinjen

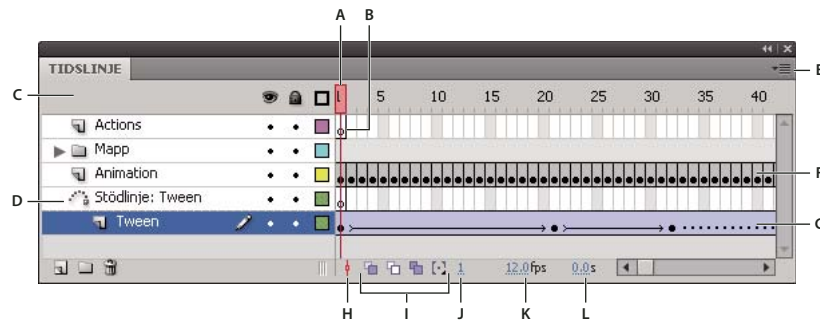
Tidslinjen

På tidslinjen ordnas och styrs ett dokument innehåll över tid i lager och bildrutor. Som i filmer delas tidsrymder in i bildrutor i Flash-dokument. Lager är som flera filmremsor som staplas ovanpå varandra och alla innehåller olika bilder som visas på scenen. Huvudkomponenterna på tidslinjen är lager, bildrutor och spelhuvudet.

Lager i ett dokument visas i en kolumn till vänster om tidslinjen. Ramar i varje lager visas på en rad till höger om lagrets namn. I sidhuvudet högst upp på tidslinjen anges bildrutenummer. Spelhuvudet anger den aktuella bildrutan som visas på scenen. När ett dokument spelas upp rör sig spelhuvudet från vänster till höger på tidslinjen.

Tidslinjens status längst ner på tidslinjen anger numret på markerad bildruta, aktuell bildrutehastighet och förfluten tid till aktuell bildruta.

Obs! När en animering spelas upp visas den faktiska bildrutehastigheten som kan skilja sig från dokumentets bildrutehastighet om datorn inte kan beräkna och visa animationen tillräckligt snabbt.



Delar av tidslinjen

A. Spelhuvud B. Tom nyckelbildruta C. Sidhuvud på tidslinjen D. Ikon för stödlager E. Popup-menyn Bildrutevisning F. Bildruta-för-bildruta-animering G. Interpolerad animering H. Knappen Bläddra till spelhuvudet I. Lös-kalningsknappar J. Indikatorn Aktuell bildruta K. Indikatorn Bildrutehastighet L. Indikatorn Förfluten tid

På tidslinjen visas var animering förekommer i ett dokument, inklusive bildruta-för-bildruta-animering, interpolerad animering och rörelsebanor.

Med kontroller i lageravsnittet av tidslinjen kan du dölja, visa, låsa och låsa upp lager, samt visa lagerinnehåll som konturer. Du kan dra bildrutor till en ny plats på samma lager eller till ett annat lager.

Se även

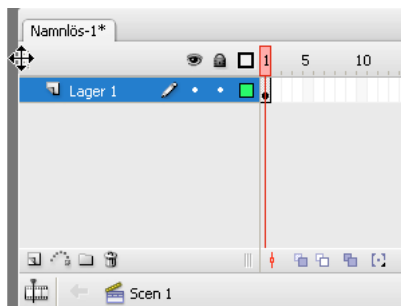
”Arbeta med tidslinjer” på sidan 172

”Rörelseinterpoleringar” på sidan 187

Ändra utseendet på tidslinjen

Som standard visas tidslinjen nedanför huvuddokumentfönstret. Om du vill ändra tidslinjens position frigör du den från dokumentfönstret och låter den flyta i ett eget fönster eller dockar den till en annan panel. Du kan även dölja tidslinjen.

Om du vill ändra antalet lager och bildrutor som visas ändrar du storlek på tidslinjen. Om du vill visa ytterligare lager när tidslinjen innehåller fler lager än vad som kan visas använder du rullningslisterna till höger på tidslinjen.



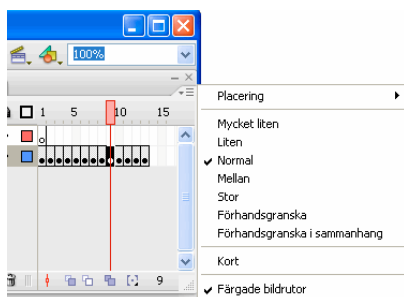
Dra tidslinjen

- Om du vill flytta tidslinjen när den är dockad till dokumentfönstret drar du i fliken med titelfältet i det övre vänstra hörnet av tidslinjen.

- Om du vill docka en odockad tidslinje till programfönstret drar du fliken med titelfältet till över- eller nederkanten av dokumentfönstret.
- Om du vill docka en tidslinje som inte är dockad till andra paneler drar du fliken med tidslinjens titelfält dit du vill. Om du vill förhindra att tidslinjen dockas till andra paneler håller du ned Control medan du drar. Ett blått fält visas som anger var tidslinjen dockar.
- Om du vill förlänga eller förkorta lagernamnfälten på tidslinjepanelen drar du i fältet mellan lagernamnen och bildrutorna på tidslinjen.

Ändra hur bildrutor visas på tidslinjen

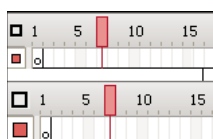
1 Om du vill visa popup-menyn Bildrutevisning klickar du på Bildrutevisning i tidslinjens övre högra hörn.



Popup-menyn Bildrutevisning.

2 Välj bland följande alternativ:

- Om du vill ändra bredden på bildruteceller väljer du Mycket liten, Liten, Normal, Mellan eller Stor. (Inställningen Stor för bildrutebredd är användbar om du vill visa detaljer i ljudvågor.)
- Om du vill minska höjden på rader med bildruteceller väljer du Kort.



Alternativ för kort och normal visning av bildrutor.

- Om du vill slå på eller av färgton för bildrutesekvenser markerar du Färgade bildrutor.
- Om du vill visa miniatyrbilder av innehållet i alla bildrutor så att de ryms i bildrutorna på tidslinjen väljer du Förhandsvisa. Storleken på innehållet kan då variera och det kräver extra skärmutrymme.
- Om du vill visa miniatyrbilder av alla hela bildrutor (inklusive tomt utrymme) väljer du Förhandsvisa i sammanhang. Det är användbart om du vill visa hur element flyttas i sina bildrutor under animeringen, men förhandsgranskningen är vanligtvis mindre än med alternativet Förhandsvisa.

Ändra lagerhöjd på tidslinjen

1 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på lagrets ikon (ikonen till vänster om lagernamnet) på tidslinjen.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på lagernamnet och välj Egenskaper på snabbmenyn.
- Markera lagret på tidslinjen och välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper.

2 I dialogrutan Lageregenskaper väljer du ett alternativ för Lagerhöjd och klickar på OK.

Ändra storlek på tidslinjen

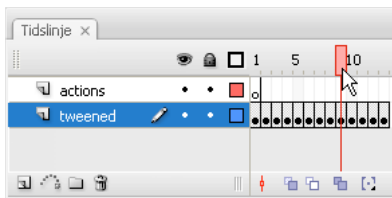
- Om tidslinjen är dockad till huvudprogramfönstret drar du i fältet som skiljer tidslinjen från scenen.
- Om tidslinjen inte är dockad till huvudprogramfönstret drar du i det nedre högra hörnet (Windows) eller storleksrutan i det nedre högra hörnet (Macintosh).

Flytta spelhuvudet

Spelhuvudet flyttas genom tidslinjen när ett dokument spelas och anger vilken bildruta som visas på scenen. I sidhuvudet på tidslinjen visas bildrutenumren i animeringen. Om du vill visa en bildruta på scenen flyttar du spelhuvudet till den bildrutan på tidslinjen.

Om du vill visa en viss bildruta när du arbetar med ett stort antal bildrutor som inte kan visas på tidslinjen samtidigt flyttar du spelhuvudet längs tidslinjen.

- Om du vill gå till en bildruta klickar du på bildrutans plats i sidhuvudet på tidslinjen eller drar spelhuvudet till rätt position.
- Centrera tidslinjen i den aktuella bildrutan genom att klicka på knappen Rulla till spelhuvudet längst ner på tidslinjen.



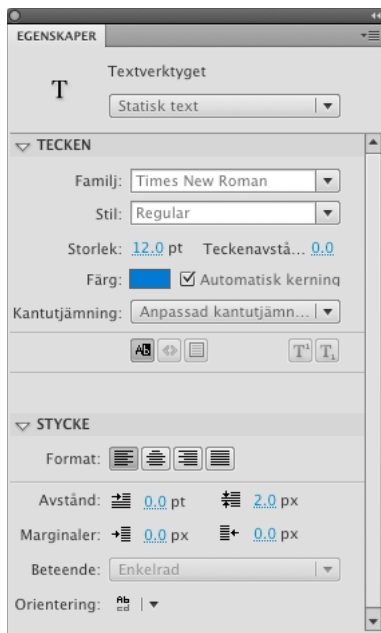
Flytta spelhuvudet

Använda redigeringspanelerna i Flash

Om egenskapsinspektören

Med egenskapsinspektören får du enkel åtkomst till de vanligaste attributen i den aktuella markeringen, antingen på scenen eller på tidslinjen. Du kan göra ändringar i objekt- eller dokumentattribut i egenskapsinspektören utan att komma åt de menyer eller paneler som också styr attributen.

Beroende på vad som är markerat visar egenskapsinspektören information och inställningar för aktuellt dokument, text, symbol, form, bitmapp, videoklipp, grupp, bildruta eller verktyg. När två eller fler olika typer av objekt markeras visas det sammanlagda antalet markerade objekt i egenskapsinspektören.

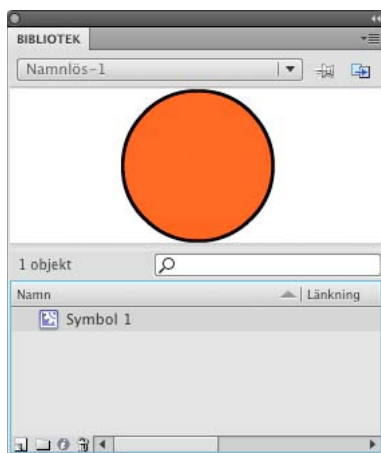


Med egenskapsinspektören visas egenskaper för textverktyget.

Om du vill visa egenskapsinspektören väljer du Fönster > Egenskaper eller trycker på Ctrl+F3 (Windows) eller Kommando+F3 (Macintosh).

Om bibliotekspanelen

På bibliotekspanelen (Fönster > Bibliotek) kan du lagra och organisera symboler som du skapat i Flash samt importerade filer, inklusive bitmappsgrafik, ljudfiler och videoklipp. På bibliotekspanelen kan du ordna biblioteksobjekt i mappar, se hur ofta ett objekt används i ett dokument och sortera objekt efter namn, typ, datum, antal användningar eller ActionScript®-länknings-ID. Du kan också söka i sökfältet på bibliotekspanelen och ange egenskaper för de flesta markeringar med flera objekt.



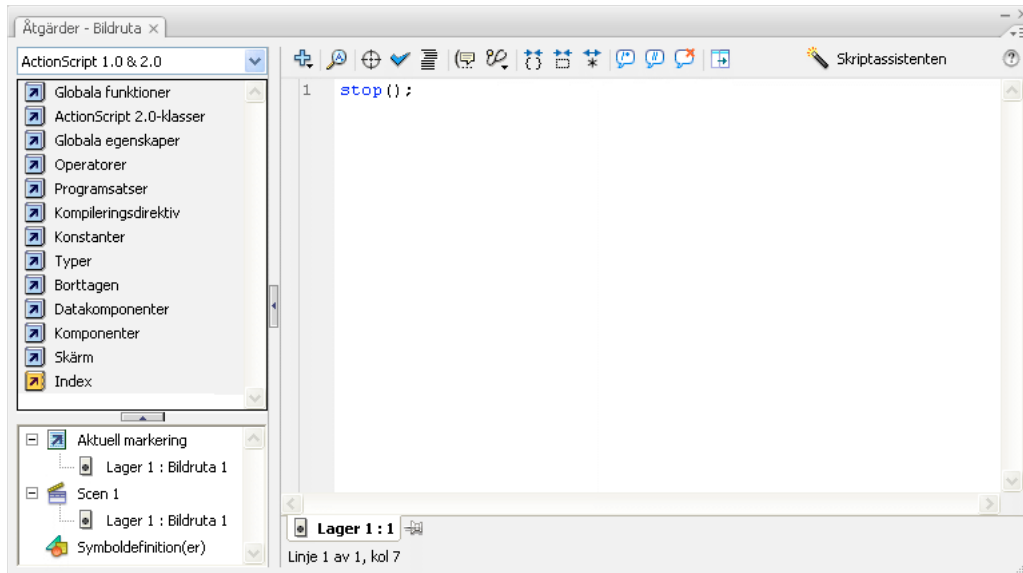
En filmklippssymbol visas på bibliotekspanelen.

Se även

”[Hantera resurser med biblioteket](#)” på sidan 156

Om åtgärdspanelen

På åtgärdspanelen kan du skapa och redigera ActionScript-kod för ett objekt eller en bildruta. När du markerar en bildruta, knapp eller ett filmklipp aktiveras åtgärdspanelen. Åtgärdspanelens titel ändras till Knappåtgärder, Filmklipsåtgärder eller Bildruteåtgärder beroende på vad som markeras.



Åtgärdspanelen visar en stop()-åtgärd i en bildruta.

Om du vill visa åtgärdspanelen väljer du Fönster > Åtgärder eller trycker på F9.

Se även

[”Översikt över åtgärdspanelen”](#) på sidan 338

[”Översikt över skriptrutan”](#) på sidan 340

Använd filmutforskaren

Med filmutforskaren kan du visa och organisera innehållet i ett dokument och välja element att ändra ytterligare i dokumentet. Den innehåller en visningslista över element som används och som arrangeras i ett navigerbart hierarkiskt träd.

Använd filmutforskaren för att utföra följande åtgärder:

- Filtrera kategorier med objekt i dokumentet som visas i filmutforskaren.
- Visa de markerade kategorierna som scener, symboldefinitioner, eller båda delar.
- Utöka eller komprimera navigeringsträdet.
- Söka efter ett element i ett dokument efter namn.
- Bekanta dig med strukturen i ett Flash-dokument som en annan utvecklare har skapat.
- Hitta alla förekomster av en viss symbol eller åtgärd.
- Skriva ut den navigerbara visningslistan som visas i filmutforskaren.

Filmutforskaren har en panelmeny och en kontextmeny med alternativ för att utföra åtgärder på markerade objekt eller ändra visningen av filmutforskaren. En bock med en triangel under på filmutforskarpanelen anger Panelmenyn.

Obs! Filmutforskaren fungerar något annorlunda när du arbetar med skärmar.

Se även

”[Arbeta med skärmar](#)” på sidan 321

Visa filmutforskaren

❖ Välj Fönster > Filmutforskaren.

Filtrera kategorierna med objekt som visas i filmutforskaren

- Om du vill visa text, symboler, ActionScript, importerade filer eller bildrutor eller lager klickar du på en eller flera av filtreringsknapparna till höger om alternativet Visa. Om du vill anpassa vilka objekt du ska visa klickar du på knappen Anpassa. Välj alternativ i området Visa i dialogrutan med inställningar för filmutforskaren om du vill visa de elementen.
- Om du vill visa objekt i scener väljer du Visa filmelement på panelmenyn filmutforskaren.
- Om du vill visa objekt i scener väljer du Visa symboldefinitioner på panelmenyn filmutforskaren.

Obs! Alternativen filmelement och symboldefinitioner kan vara aktiva samtidigt.

Sök efter ett objekt med rutan Sök efter text

- ❖ Ange objektnamn, teckensnittsnamn, ActionScript-sträng eller bildrutennummer i rutan Sök efter. Med funktionen Sök efter söks alla objekt igenom som visas i filmutforskaren.

Markera ett objekt i filmutforskaren

- ❖ Klicka på objektet i navigeringsträdet. Skift-klicka om du vill markera mer än ett objekt.

Den fullständiga sökvägen till det valda objektet visas längst ned i filmutforskaren. Om du väljer en scen i filmutforskaren visas den första bildrutan i den scenen på scenen. Om du väljer ett element i filmutforskaren väljs det elementet på scenen om lagret som innehåller elementet inte är låst.

Använd panelmenyn filmutforskaren eller snabbmenykommandon

1 Gör något av följande:

- Om du vill visa panelmenyn klickar du på panelmenykontrollen på filmutforskarpanelen.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på ett objekt i filmutforskarens navigeringsträd om du vill visa snabbmenyn.

2 Välj ett alternativ på menyn:

Gå till plats Hoppa till valt lager, scen eller bildruta i dokumentet.

Gå till symboldefinition Hoppa till symboldefinitionen för en symbol som är markerad i området filmelement i filmutforskaren. Symboldefinitionen listar alla filer som är associerade med symbolen. (Alternativet Visa symboldefinitioner måste vara markerat. Se dess definition i den här listan.)

Markera symbolförekomster Hoppa till scenen som innehåller förekomster av en symbol som är markerad i området symboldefinition i filmutforskaren. (Alternativet Visa filmelement måste vara markerat.)

Visa i bibliotek Markerar den valda symbolen i dokumentets bibliotek. (Bibliotekspanelen öppnas i Flash om den inte redan visas.)

Byt namn Du kan ange ett namn för ett markerat element.

Redigera på plats Du kan redigera en markerad symbol på scenen.

Redigera i nytt fönster Du kan redigera en markerad symbol i ett nytt fönster

Visa filmelement Visar element i ditt dokument organiserat efter scener.

Visa symboldefinitioner Visar alla element som är associerade med en symbol.

Kopiera all text till urklipp Kopierar markerad text till urklipp Om du vill stavningskontrollera eller redigera på annat sätt klistrar du in texten i en extern textredigerare.

Klippa ut, kopiera, klistra in och radera Utför dessa vanliga funktioner på markerat element. Om du ändrar ett objekt i visningslistan ändras motsvarande objekt i dokumentet.

Utöka underkatalog Utökar navigeringsträdet vid markerat element.

Komprimera underkatalog Komprimerar navigeringsträdet vid markerat element.

Komprimera andra Komprimerar underkataloger i navigeringsträdet som inte innehåller markerat element.

Skriva ut Skriver ut den hierarkiska visningslistan som visas i filmutforskaren.

Om Flash-komponenter och panelen Komponenter

En komponent i Flash är en återanvändbar, paketerad modul som tillför särskild funktionalitet till ett Flash-dokument. Eftersom komponenter kan inkludera grafik och kod fungerar de som fördefinierade funktioner som du lätt kan lägga till i dina Flash-projekt. En komponent kan exempelvis vara en alternativknapp, en dialogruta, ett fördefinierat fält eller till och med ett objekt som inte innehåller någon grafik, t.ex. en timer, ett verktyg för serveranslutning eller en anpassad XML-tolk.

Om du inte är så van vid att skriva ActionScript kan du lägga till komponenter i ett dokument, ställa in parametrarna i egenskapsinspektören eller komponentinspektören och hantera händelserna i beteendepanelen. Du kan till exempel koppla ett Gå till webbsida-beteende till en Button-komponent som öppnar en URL i en webbläsare när någon klickar på knappen, utan att skriva någon ActionScript-kod.

Om du är programmerare och vill skapa mer robusta program kan du skapa komponenter dynamiskt, använda ActionScript för att ställa in egenskaper och anropa metoder vid körning, och hantera händelser med händelseavlyssnarmodellen.

Infoga en komponent med hjälp av komponentpanelen

När du för första gången lägger till en komponent i ett dokument importerar Flash den som ett filmklipp till panelen Bibliotek. Du kan också dra en komponent från komponentpanelen direkt till bibliotekspanelen och sedan lägga till en förekomst av den på scenen. I båda fallen måste du lägga till en komponent i biblioteket innan du kommer åt dess klasselement.

- 1 Välj Fönster > Komponentpanel.
- 2 Välj en förekomst av en komponent på komponentpanelen och dra den till scenen eller till bibliotekspanelen. När en komponent har lagts till i biblioteket kan du dra flera förekomster till scenen.
- 3 Konfigurera komponenten efter behov med hjälp av egenskapsinspektören eller komponentinspektören. Information om vilka parametrar som komponenten använder finns i motsvarande komponentdokumentation för den version av ActionScript som du använder i Flash-dokumentet.

Ange parametrar för en komponent med hjälp av komponentinspektören

- 1 Välj Fönster > Komponentinspektören.
- 2 Markera en förekomst av en komponent på scenen.
- 3 Klicka på fliken Parametrar och ange värden för parametrarna i listan.

Om panelen Webbtjänster

Du kan visa en lista över webbtjänster, uppdatera webbtjänster och lägga till eller ta bort webbtjänster på panelen Webbtjänster (Fönster > Andra paneler > Webbtjänster). När du lägger till en webbtjänst till panelen Webbtjänster blir webbtjänsten tillgänglig för alla program du skapar.

Med panelen Webbtjänster kan du uppdatera alla dina webbtjänster på en gång genom att klicka på knappen Uppdatera webbtjänster. Om du inte använder scenen utan skriver ActionScript-kod för anslutningslagret för ditt program kan du använda panelen Webbtjänster för hantering av webbtjänster.

Mer information om hur man använder webbtjänstpanelen finns i www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_se.

Ångra, gör om och historik

Kommandon Ångra, Gör om och Historik

Om du vill ångra eller göra om åtgärder på enskilda objekt eller alla objekt i aktuellt dokument anger du kommandon Ångra och Gör om på objekt- eller dokumentnivå (Redigera > Ångra eller Redigera > Gör om). Standardbeteendet är Ångra och Gör om på dokumentnivå.

Du kan inte ångra vissa åtgärder när du använder Ångra på objektnivå: Några av dessa är att gå in i och ut ur redigeringsläge; markera, redigera och flytta biblioteksobjekt samt skapa, ta bort och flytta scener.

- Om du vill ta bort raderade objekt från ett dokument när du har använt kommandot Ångra använder du kommandot Spara och komprimera.
- Om du vill upprepa ett steg för samma objekt eller ett annat objekt använder du kommandot Upprepa. Om du till exempel vill flytta en form med namnet form_A väljer du Redigera > Upprepa för att flytta formen igen, eller markerar en annan form, form_B, och väljer Redigera > Upprepa för att flytta den andra formen på samma sätt.

Som standard har Flash stöd för 100 nivåer för menykommandot Ångra. Välj antalet nivåer för att ångra och upprepa, från 2 till 9999, i Inställningar i Flash.

Som standard ändras inte filstorleken för dokumentet om du ångrar ett steg med Redigera > Ångra eller historikpanelen, även om du raderar ett objekt i dokumentet. Om du till exempel importerar en videofil till ett dokument och ångrar importen innehåller dokumentets filstorlek fortfarande videofilens storlek. Alla objekt du raderar i ett dokument när du använder kommandot Ångra bevaras så att du kan återställa objekten med kommandot Gör om. Om du vill ta bort raderade objekt från dokumentet permanent och minska dokumentets filstorlek väljer du Arkiv > Spara och komprimera.

Se även

”[Ange inställningar i Flash](#)” på sidan 34

”[Automatisera uppgifter med menyn Kommandon](#)” på sidan 29

Använda historikpanelen

I historikpanelen (Fönster > Andra paneler > Historik) visas en lista med steg som du har utfört i aktivt dokument sedan du skapade eller öppnade dokumentet, upp till maximalt antal steg. (Steg som du har utfört i andra dokument visas inte på historikpanelen.) Skjutreglaget på historikpanelen pekar från början på det senaste steget du utförde.

- Om du vill ångra eller göra om enskilda steg eller flera steg på en gång använder du historikpanelen. Använd steg från historikpanelen för samma objekt eller ett annat objekt i dokumentet. Du kan dock inte ändra ordningen för steg på historikpanelen. Historikpanelen är ett register med steg i den ordning som de har utförts.

Obs! Om du ångrar ett steg eller en serie med steg och sedan gör något nytt i dokumentet kan du inte längre göra om stegen på historikpanelen. De försvinner från panelen.

- Om du vill ta bort raderade objekt från ett dokument när du har ångrat ett steg på historikpanelen använder du kommandot Spara och komprimera.

Som standard har Flash stöd för att ångra 100 nivåer på historikpanelen. Välj antalet nivåer för att ångra och upprepa, från 2 till 9999, i Inställningar i Flash.

- Om du vill radera historiklistan för aktuellt dokument rensar du historikpanelen. När du har rensat historiklistan kan du inte ångra de steg som du har rensat. När du rensar historiklistan ångras inte stegen, de tas bara bort från minnet för aktuellt dokument.

När du stänger ett dokument rensas dess historik. Om du vill använda steg från ett dokument när dokumentet har stängts kopierar du stegen med kommandot Kopiera steg eller sparar stegen som ett kommando.

Se även

”[Ange inställningar i Flash](#)” på sidan 34

”[Automatisera uppgifter med menyn Kommandon](#)” på sidan 29

Ångra steg med historikpanelen

När du ångrar ett steg tonas det ned på historikpanelen.

- Om du vill ångra det senaste steget drar du upp skjutreglaget på historikpanelen ett steg i listan.
- Om du vill ångra flera steg samtidigt drar du skjutreglaget till ett steg eller klickar till vänster om ett steg längs skjutreglagets bana. Skjutreglaget bläddrar automatiskt till det steget och ångrar alla efterföljande steg.

Obs! Att bläddra till ett steg (och markera efterföljande steg) skiljer sig från att markera ett enskilt steg. Om du vill bläddra till ett steg klickar du till vänster om steget.

Spela upp steg med historikpanelen

När du spelar upp steg med historikpanelen markeras de steg som spelas upp på historikpanelen, inte nödvändigtvis det steg som skjutreglaget pekar på.

Använd steg på historikpanelen för ett markerat objekt i dokumentet.

Spela upp ett steg

- ❖ I historikpanelen markerar du ett steg och klickar på knappen Spela upp igen.

Spela upp en serie med sammanhängande steg

- 1 Markera steg på historikpanelen genom att göra något av följande:
 - Dra från ett steg till ett annat. (Dra inte skjutreglaget utan dra från textetiketten för ett steg till textetiketten för ett annat steg.)
 - Markera det första steget och Skift-klicka sedan på det sista steget, eller markera det sista steget och Skift-klicka på det första steget.
- 2 Klicka på Spela upp igen. Stegen spelas upp i ordning och ett nytt steg med etiketten Spela upp steg igen visas på historikpanelen.

Spela upp ej sammanhängande steg igen

- 1 Markera ett steg på historikpanelen och Control-klicka (Windows) eller Command-klicka (Macintosh) på andra steg. Om du vill avmarkera ett markerat steg Control-klickar eller Command-klickar du.
- 2 Klicka på Spela upp igen.

Så här kopierar du och klistrar in steg mellan dokument

Varje öppet dokument har en egen historik med steg. Om du vill kopiera steg från ett dokument och klistra in dem i ett annat använder du kommandot Kopiera steg på alternativmenyn på historikpanelen. Om du kopierar steg till ett textredigeringsprogram klistras stegen in som JavaScript™-kod.

- 1 Markera stegen på historikpanelen i det dokument som innehåller stegen som du vill återanvända.
- 2 I alternativmenyn på historikpanelen väljer du Kopiera steg.
- 3 Öppna dokumentet som du vill klistra in stegen i.
- 4 Markera ett objekt som du vill använda stegen för.
- 5 Välj Redigera > Klistra in om du vill klistra in stegen. Stegen spelas upp när de klistras in på historikpanelen i dokumentet. I historikpanelen visas de som ett enda steg. Klistra in steg.

Automatisera uppgifter med menyn Kommandon

Skapa och hantera kommandon

Om du vill upprepa samma uppgift skapar du ett kommando på menyn Kommandon från stegen på historikpanelen och återanvänder kommandot. Stegen spelas upp precis som de utfördes från början. Du kan inte ändra stegen medan du spelar upp dem.

Om du vill använda stegen nästa gång du öppnar Flash kan du skapa och spara ett kommando. Sparade kommandon bevaras permanent om du inte raderar dem. Steg som du kopierar med kommandot Kopiera steg på historikpanelen tas bort när du kopierar något annat.

Skapa ett kommando från markerade steg på historikpanelen. Byt namn på eller radera kommandon i dialogrutan Hantera sparade kommandon.

Se även

[”Så här kopierar du och klistrar in steg mellan dokument”](#) på sidan 29

Skapa ett kommando

- 1 Markera ett steg eller en uppsättning steg på historikpanelen.
- 2 Välj Spara som kommando på alternativmenyn på historikpanelen.
- 3 Ange ett namn för kommandot och klicka på OK. Kommandot visas på menyn Kommandon.

Obs! Kommandot sparas som en JavaScript-fil (med filtillägget .jsfl) i mappen Kommandon. Mappen finns på följande platser: Windows 2000 eller Windows XP: startenheten\Documents and Settings\<användare>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\<språk>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh-hårddisk/Users/<användarnamn>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/<språk>/Configuration/Commands.

Redigera namnen på kommandon på menyn Kommandon

- 1 Välj Kommandon > Hantera sparade kommandon.
- 2 Välj ett kommando som du vill byta namn på.
- 3 Klicka på knappen Byt namn.
- 4 Ange det nya namnet och klicka på OK.

Ta bort ett namn från menyn Kommandon

- 1 Välj Kommandon > Hantera sparade kommandon och välj ett kommando.
- 2 Klicka på Ta bort, klicka på Ja i varningsdialogrutan och klicka på OK.

Använd kommandon

- Om du vill använda ett sparat kommando väljer du kommandot på menyn Kommandon.
- Om du vill köra ett JavaScript- eller Flash JavaScript-kommando väljer du Kommandon > Kör kommando, bläddrar till skriptet som du vill köra och klickar på Öppna.

Hämta fler kommandon

Använd alternativet Hämta fler kommandon på menyn Kommandon om du vill gå till Flash Exchange-webbplatsen på www.adobe.com/go/flash_exchange_se och ladda ned kommandon som andra Flash-användare har skickat in. Mer information om de kommandon som har skickats in finns på Flash Exchange-webbplatsen.

- 1 Kontrollera att du är ansluten till Internet.
- 2 Välj Kommandon > Hämta fler kommandon.

Steg som inte kan användas i kommandon

Vissa uppgifter kan inte sparas som kommandon eller upprepas med menyalternativet Redigera > Upprepa. Dessa kommandon kan ångras och göras om, men inte upprepas.

Exempel på åtgärder som inte kan sparas som kommandon eller upprepas är att markera en bildruta eller ändra en dokumentstorlek. Om du försöker spara en åtgärd som inte kan upprepas som ett kommando sparas inte kommandot.

Hjälpmedel på arbetsytan i Flash

Adobe® Flash® CS4 Professional-arbetsytan kan användas med tangentbordet av dem som kan ha svårt att använda en mus.

Om stöd för hjälpmedel

Stöd för hjälpmedel i redigeringsmiljön omfattar kortkommandon för navigering och användning av gränssnittskontroller, inklusive paneler, egenskapsinspektören, dialogrutor, scenen samt objekt på scenen, så att du kan arbeta med de här gränssnittselementen utan att använda musen.

Obs! Vissa hjälpmedelsfunktioner för tangentbordskontroller och redigeringsmiljön är endast tillgängliga i Windows.

Om du vill anpassa kortkommandon som hjälpmedel i redigeringsmiljön använder du avsnittet Kommandon i Hjälpmedel för arbetsyta i dialogrutan Kortkommandon.

Se även

[”Anpassa uppsättningar med kortkommandon”](#) på sidan 39

Om redigeringshjälpmedel i Flash på Macintosh

Hjälpmedel i redigeringsmiljön i Macintosh har följande begränsningar:

- Kortkommando för panelfokus (Kommando+Alternativ+Tabb) stöds inte för egenskapsinspektören.
- Kortkommando för panelkontrollfokus (Tabb) stöds bara för tidslinjen, inte för andra paneler eller egenskapsinspektören.

Välj paneler eller egenskapsinspektören med kortkommandon

Om du vill välja en panel eller egenskapsinspektören (kallas också att tillämpa *fokus* på panel eller egenskapsinspektören) använder du kortkommandot Control+F6 (Windows) eller Kommando+F6 (Macintosh).

Tillämpa bara fokus på en panel eller på egenskapsinspektören när panelen eller egenskapsinspektören visas i programfönstret. Panelen kan utökas eller komprimeras.

När du markerar paneler med hjälp av kortkommando tillämpas fokus på paneler med följande kriterier:

- Dockade paneler får fokus först.
- Om tidslinjen visas och är dockad får tidslinjen fokus första gången du trycker på Control+F6 (Windows) eller Kommando+F6 (Macintosh).
- Om tidslinjen inte visas och är dockad eller om du anger kortkommandot igen flyttas fokus till den dockade panelen överst längst till höger. Om du anger kortkommandot upprepade gånger flyttas fokus genom de andra dockade panelerna, från höger till vänster och uppifrån och ner på arbetsytan.
- Om du flyttar fokus genom alla dockade paneler, eller om inga dockade paneler visas, flyttas fokus till den flytande panel som är längst upp till höger. Om du anger kortkommandot upprepade gånger flyttas fokus genom de andra flytande panelerna, från höger till vänster och uppifrån och ner på arbetsytan.

Använd kortkommandon för att markera eller avmarkera, utöka eller komprimera paneler eller egenskapsinspektören

- Om du vill flytta fokus genom panelerna som visas på arbetsytan trycker du på Ctrl+F6 (Windows) eller Command+F6 (Macintosh). En prickad linje visas runt titeln på den panel som är i fokus.

- Om du vill flytta fokus till en tidigare markerad panel väljer du Control+Skift+F6 (Windows) eller Kommando+Skift+F6 (Macintosh).
- Om du vill avmarkera en panel trycker du på Escape eller flyttar, dockar eller kopplar loss panelen.
- Om du vill flytta fokus till panelen ovanför eller under den aktuella panelen i en grupp trycker du på uppilen eller nedpilen.
- Tryck F4 om du vill dölja alla paneler och egenskapsinspektören. Tryck F4 igen om du vill visa alla paneler och egenskapsinspektören.

Använd kortkommandon för att utöka eller komprimera paneler eller egenskapsinspektören

- 1 Tryck Control+F6 (Windows) eller Kommando+F6 (Macintosh) tills den panel som utökas eller komprimeras är i fokus. En prickad linje visas runt titeln på den panel som är i fokus.
- 2 Tryck på mellanslagstangenten om du vill utöka eller komprimera den aktuella panelen.

Välj kontroller på en panel eller egenskapsinspektören med kortkommandon

Använd Tab-tangenten om du vill flytta genom panelkontroller när en panel eller egenskapsinspektören är i fokus. Använd mellanslagstangenten om du vill aktivera kontrollen som är i fokus (att trycka ned mellanslagstangenten motsvarar alltså att klicka på en kontroll på panelen).

När du använder panelkontroller med hjälp av kortkommando tillämpas fokus på en kontroll och kontrollen aktiveras med följande kriterier:

- Om du vill välja en kontroll på panelen med Tab-tangenten måste panelen som är i fokus vara expanderad. Om panelen är komprimerad har Tab-tangenten ingen effekt.
- När panelen som är i fokus är utökad och du trycker på Tab-tangenten första gången flyttas fokus till panelens panelmeny.
- Flytta fokus mellan panelmeny och panelens titelfält med högerpilen och vänsterpilen.
- Om fokus är på panelmenyn trycker du på Tab-tangenten igen om du vill flytta fokus genom andra kontroller på panelen. Du förflyttar inte tillbaka fokus till panelmenyn genom att trycka på Tab-tangenten igen.
- Tryck Enter (endast Windows) om du vill visa panelmenyobjekt när panelmenyn är i fokus.
- Om du vill flytta fokus mellan panelmenyer på paneler i gruppen och paneler som är grupperade använder du uppilen och nedpilen.
- Det går bara att flytta fokus till en panelkontroll om kontrollen är aktiverad. Om en kontroll är nedtonad (inaktiverad) går det inte att tillämpa fokus på den.

Flytta fokus från paneltitelfältet till alternativmenyn på en panel

❖ Gör något av följande:

- Tryck på Tab.
- Tryck på högerpilen. Om du vill flytta tillbaka fokus till paneltitelfältet trycker du på vänsterpilen eller Skift+Tab.
- Om du vill flytta fokus till panelmenyn på panelen alldeles ovanför panelen som är i fokus, om panelen är i en grupp, trycker du på uppilen. Om du vill flytta fokus till panelmenyn på panelen alldeles under panelen som är i fokus trycker du på nedpilen.

Flytta fokus mellan objekt på en panels panelmeny

- 1 Om du vill visa panelmenyobjekt med fokus på panelmenyn trycker du på mellanslagstangenten.
- 2 Om du vill bläddra mellan objekten på panelmenyn trycker du på nedpilen.
- 3 Om du vill aktivera aktuellt objekt på panelmenyn trycker du på Enter (Windows) eller Retur (Macintosh).

Flytta fokus mellan kontrollerna på en panel

- 1 Tryck på Tabb när fokus är på panelmenyn på panelen. Tryck på Tabb flera gånger om du vill flytta fokus mellan kontrollerna på panelen.
- 2 Tryck Enter (endast Windows) om du vill aktivera aktuell panelkontroll.

Navigera mellan dialogrutekontrollerna med kortkommandon (endast Windows)

- Tryck på tabb om du vill bläddra mellan kontrollerna i dialogrutan.
- Om du vill bläddra mellan kontrollerna i ett avsnitt i en dialogruta trycker du på uppil- och nedpiltangenten.
- Om du vill aktivera knappen (motsvarande att klicka på knappen) när fokus är på knappen för en dialogrutekontroll trycker du på Enter.
- Om du vill använda aktuella inställningar och stänga dialogrutan (motsvarande att klicka på OK) när fokus inte är på någon knapp för en dialogrutekontroll trycker du på Enter.
- Om du vill stänga dialogrutan utan att verkställa ändringarna (motsvarande att klicka på Avbryt) trycker du på Escape.
- Om du vill visa hjälpinnehåll för dialogrutan (motsvarande att klicka på Hjälp) när fokus är på hjälpknappen trycker du på Enter eller mellanslagstangenten.

Markera scenen eller objekt på scenen med kortkommandon

Att markera scenen med ett kortkommando motsvarar att klicka på scenen. Andra element som är markerade avmarkeras när scenen markeras.

När scenen har markerats använder du tabbtangenten för att bläddra mellan alla objekt på alla lager, ett i taget. Du kan markera förekomster (inklusive grafiksymboler, knappar, filmklipp, bitmappar, video eller ljud), grupper eller rutor. Du kan inte markera former (till exempel rektanglar) om inte formerna är förekomster av symboler. Du kan inte markera mer än ett objekt i taget med kortkommandon.

Använd följande tekniker om du vill välja scenen eller objekt på scenen:

- Du markerar scenen genom att trycka på Control+Alt+Home (Windows) eller Command+Option+Home (Macintosh).
- Om du vill markera ett objekt på scenen när scenen är markerad trycker du på Tabb.
- Om du vill markera föregående objekt när ett objekt är markerat trycker du på Skift+Tabb.
- Om du vill markera det första objektet som skapades i den aktiva bildrutan i aktivt lager trycker du på Tabb. När det sista objektet på det översta lagret är markerat trycker du på Tabb för att gå till lagret under det och markera det första objektet där, och så vidare.
- När det sista objektet på det sista lagret är markerat trycker du på Tabb för att gå till nästa bildruta och markera det första objektet på det översta lagret där.
- Objekt på lager som är dolda eller låsta kan inte markeras med tabbtangenten.

Obs! Om du anger text i en ruta kan du inte markera ett objekt med tangentbordsfokus. Du måste först ändra fokus till scenen och sedan markera ett objekt.

Navigera trädstrukturer med kortkommandon

Om du vill navigera i *trädstrukturer*, den hierarkiska visningen av filstrukturer på vissa Flash-paneler, använder du kortkommandon.

- Om du vill utöka en komprimerad mapp markerar du mappen och trycker på högerpil.
- Om du vill komprimera en utökad mapp markerar du mappen och trycker på vänsterpil.
- Om du vill gå till den överordnade mappen till en utökad mapp trycker du på vänsterpil.
- Om du vill gå till den underordnade mappen till en utökad mapp trycker du på högerpil.

Arbeta med biblioteksobjekt med kortkommandon

- 1 Om du vill kopiera eller klistra in ett markerat biblioteksobjekt trycker du på Control+X (Windows) eller Command+X (Macintosh) för att klippa ut objektet och Control+C (Windows) eller Command+C (Macintosh) för att kopiera objektet.
- 2 Om du vill klistra in ett utklippt eller kopierat objekt klickar du på scenen eller i ett annat bibliotek med insättningspunkten och trycker på Control+V (Windows) eller Command+V (Macintosh) för att klistra in det i mitten på scenen, eller Control+Skift+C (Windows) eller Command+Skift+C (Macintosh) för att klistra in det på samma plats som det ursprungliga objektet.

Använd följande tekniker om du vill klippa ut, kopiera och klistra in objekt:

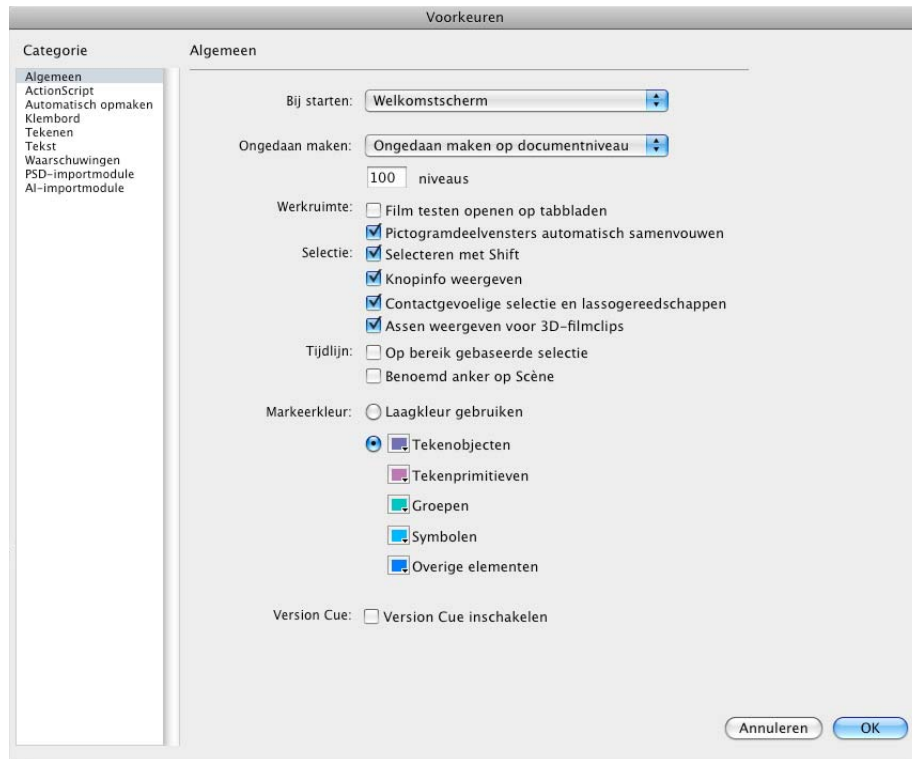
- Klipp ut eller kopiera ett eller flera objekt.
- Klipp ut eller kopiera ett objekt från bibliotekspanelen och klistra in det på scenen eller i ett annat bibliotek, eller klistra in en mapp i ett annat bibliotek.
- Du kan inte klistra in en form från scenen i biblioteket.
- Du kan inte klistra in ett biblioteksobjekt i ett vanligt bibliotek eftersom vanliga bibliotek inte kan ändras. Du kan dock skapa ett vanligt bibliotek.
- När du klistrar in ett biblioteksobjekt på scenen centreras objektet.
- Om du klistrar in en mapp följer alla objekt i mappen med.
- Om du vill klistra in ett biblioteksobjekt i en mapp i målbiblioteket klickar du på mappen innan du klistrar in.
- Du kan klistra in ett biblioteksobjekt på en annan plats i det bibliotek där det ursprungligen låg.
- Om du försöker klistra in ett biblioteksobjekt på en plats som innehåller ett objekt med samma namn måste du välja om du vill ersätta det befintliga objektet.

Se även

”[Arbeta med delade bibliotek](#)” på sidan 160

Ange inställningar i Flash

Du kan ange inställningar för allmänna program-, redigerings och klippåtgärder.



Kategorin Allmänt i dialogrutan Inställningar.

Se även

- ”[Ritinställningar](#)” på sidan 95
- ”[Ändra utseendet på tidslinjen](#)” på sidan 20
- ”[Tidslinjen](#)” på sidan 19
- ”[Hantera dokument](#)” på sidan 41
- ”[Ersätta saknade teckensnitt](#)” på sidan 257
- ”[Ritstiftsinställningar](#)” på sidan 107
- ”[Objektimporteringsalternativ i Illustrator](#)” på sidan 75
- ”[Importinställningar för Photoshop-filer](#)” på sidan 84

Ange inställningar

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh).
- 2 Markera val i Kategori-listan och välj mellan de olika alternativen.

Ange AutoFormat-inställningar för ActionScript

- ❖ Välj något av alternativen. Titta i rutan Förhandsgranska om du vill se effekten av ditt val.

Ange textinställningar

- I Standard för teckensnittsmappning väljer du vilket teckensnitt som du vill använda när du ersätter teckensnitt som saknas i dokument som du öppnar i Flash.
- I alternativen för Lodrät text markerar du Standardtextorientering (som standard avmarkerat).
- Om du vill vända visningsriktningen på standardtext väljer du Textflöde från höger till vänster (som standard avmarkerat).
- Om du vill stänga av kerning för lodrät text markerar du Ingen kerning (som standard avmarkerat). Om du stänger av kerning kan det ge bättre avstånd för de teckensnitt som använder kerning-tabeller.
- Markera tillämpligt språk för Indatametod.

Ange varningsinställningar

- Om du vill få en varning när du försöker spara dokument med innehåll som är specifikt för redigeringsverktyget i Adobe® Flash® CS4 Professional, t.ex. en Flash 8-fil, väljer du Varna om Adobe Flash 8- eller CS3-kompatibilitet vid sparande (standard).
- Om du vill få en varning om URL för ett dokument har ändrats sedan du senast öppnade och redigerade det väljer du Varna om ändringar av URL-adresser vid start och redigering.
- Om du vill sätta ett rött X över ett generatorobjekt som en påminnelse om att generatorobjekt inte stöds i Flash 8 väljer du Varna vid läsning av generatorinnehåll.
- Om du vill få en varning när bildrutor infogas i ditt dokument i Flash så att ljud- eller videofiler som du importerar ska få plats väljer du Varna om infogning av bildrutor när du importerar innehåll.
- Om du vill få en varning när markering av Standardkodning skulle kunna medföra dataförlust eller korrupta tecken väljer du Varna vid kodningskonflikter när ActionScript-filer exporteras. (Om du t.ex. skapar en fil med engelska, japanska och koreanska tecken och väljer Standardkodning i ett engelskt system blir de japanska och koreanska tecknen korrupta.)
- Om du vill få en varning när du försöker redigera en symbol som har tidslinjeeffekter tillämpade väljer du Varna när grafiska effektojekt konverteras.
- Om du vill få en varning när du skapar en plats med en lokal rotmapp som överlappar en annan plats väljer du Varna för platser med överlappad rotmapp.
- Om du vill få en varning när du konverterar en symbol med ett beteende som är kopplat till symbol av en annan typ – t.ex. när du konverterar ett filmklipp till en knapp – väljer du Varna när beteendesymboler konverteras.
- Om du vill få en varning när du konverterar en symbol till en symbol av en annan typ väljer du Varna när symboler konverteras.
- Om du vill få en varning när ett grafikobjekt i Flash som är ritat i ritobjektläge konverteras till en grupp väljer du Varna när ritobjekt automatiskt konverteras till en grupp.
- Om du vill visa varningar på kontroller för funktioner som inte stöds av den version av Flash Player som den aktuella FLA-filen använder i sina publiceringsinställningar väljer du Visa varningar för funktionsinkompatibilitet med Flash Player.

Ange allmänna inställningar

Vid start Ange vilka dokument som öppnas när du startar programmet.

Ångra på dokument- eller objektnivå Ångra på dokumentnivå upprätthåller en enda lista över alla dina åtgärder för hela Flash-dokumentet. Ångra på objektnivå upprätthåller separata listor över åtgärder för varje objekt i ditt

dokument. Med objektnivå kan du ångra en åtgärd för ett objekt utan att behöva ångra åtgärder för andra objekt som kanske har ändrats senare än målobjektet.

Ångra nivåer Ange ett värde mellan 2 och 300 om du vill ställa in antalet nivåer för ångra och upprepa. Ångra nivåer kräver minne; ju fler nivåer för att ångra som du använder, desto mer systemminne förbrukas. Standardvärdet är 100.

Arbetsyta Välj Öppna testfilm på flikar om du vill öppna ett nytt dokument i programfönstret när du väljer Kontroll > Testfilm. Som standard öppnas testfilmen i ett eget fönster. Om du vill att paneler i ikonläget ska minimeras automatiskt när du klickar utanför dem väljer du Minimera ikonpaneler automatiskt.

Markering Markera eller avmarkera Skift-markera om du vill styra hur flera element markeras. När Skift-markera är inaktiverat klickar du på ytterligare element om du vill lägga till dem till den aktuella markeringen. När Skift-markera är aktiverat och du klickar du på ytterligare element väljs de bort från den aktuella markeringen om du inte håller ned Skift-tangenten.

Visa knappbeskrivningar Visar knappbeskrivningar när pekaren pausar över en kontroll. Avmarkera det här alternativet om du vill dölja knappbeskrivningar.

Kontaktkänsligt Markera objekt när någon del av dem befinner sig i markeringsramen när du drar med markerings- eller lassoverktygen. Som standard markeras bara objekt när verktygets markeringsram omger objektet helt och hållet.

Visa axlar för 3D Visa ett överlägg av X-, Y- och Z-axlarna i alla 3D-filmklipp. Det gör det enklare att identifiera på scenen.

Tidslinje Markera Intervallbaserad markering om du vill använda intervallbaserad markering på tidslinjen heller än standardvalet bildrutebaserad markering.

Namnngiven ankarpunkt på scen Gör den första bildrutan i varje scen i ett dokument till en namngiven ankarpunkt. Med namngivna ankarpunkter kan du använda knapparna Forward och Back i en webbläsare om du vill hoppa mellan scener.

Högdagerfärg Om du vill använda det aktuella lagrets konturfärg väljer du en färg från panelen eller markerar Använd lagerfärg.

Version Cue Välj det här alternativet om du vill aktivera Version Cue®.

Utskrift (endast Windows) Välj Inaktivera PostScript om du vill inaktivera PostScript®-data när du skriver ut till en PostScript-skrivare. Som standard är det här alternativet avmarkerat. Välj det här alternativet om du har problem med att skriva ut till en PostScript-skrivare. Det innebär dock att det går långsammare att skriva ut.

Inställningar för urklipp

Bitmappar (endast Windows)

Om du vill ange parametrar för Färgdjup och Upplösning för bitmappar som kopieras till urklipp väljer du deras respektive alternativ.

Välj Jämn ut om du vill tillämpa kantutjämning.

Ange ett värde i textfältet Storleksgräns om du vill ange mängden RAM som ska användas när en bitmappsbild placeras i urklipp. Öka värdet när du arbetar med stora eller högupplösta bitmappsbilder.

Övertoningskvalitet Markera ett alternativ när du vill ange kvalitet på övertoningsfyllning som placeras i Windows-metafilen. Om du väljer en högre kvalitet förlängs tiden för kopiering av grafik. Använd den här inställningen om du vill ange övertoningskvalitet när du klistrar in objekt på en plats utanför Flash. När du klistrar in i Flash bevaras övertoningskvaliteten oberoende av inställningarna för Övertoning i urklipp.

PICT-inställningar (endast Macintosh) Med följande inställningar anger du hur PICT-filer ska hanteras.

- **Typ** Markera Objekt om du vill bevara data som kopieras till urklipp som vektorgrafik. Markera ett av bitmappsformaten om du vill konvertera den kopierade grafiken till en bitmapp.
- **Upplösning** Ange ett värde.
- **Ta med PostScript** Markera om du vill ta med PostScript-data.
- **Övertoningskvalitet** Markera ett alternativ om du vill ange övertoningskvalitet i PICT-filen. Om du väljer en högre kvalitet förlängs tiden för kopiering av grafik. Använd Övertonings-inställningen om du vill ange övertoningskvalitet när du klistrar in objekt på en plats utanför Flash. När du klistrar in i Flash bevaras övertoningskvaliteten oberoende av inställningarna för Övertoning.
- **FreeHand-text** Markera Behåll textblock om du vill att texten fortfarande ska kunna redigeras i en inklistrad FreeHand®-fil.

Kortkommandon

Skapa och ändra anpassade kortkommandon

Du kan skapa och ändra kortkommandon i Flash.

Anpassa kortkommandon

1 Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Flash > Kortkommandon (Macintosh).

Dialogrutan Kortkommandon öppnas.

2 Använd följande alternativ om du vill lägga till, ta bort eller redigera kortkommandon:

Aktuell uppsättning Du kan välja mellan förutbestämda kortkommandon (visas högst upp på menyn) och anpassade uppsättningar som du har definierat.

Kommandon Du kan välja en kategori med kommandon att redigera (till exempel menykommandon). Kommandolistan visar de kommandon som är kopplade till den kategori som du valde på popup-menyn Kommandon, samt tilldelade kortkommandon. I kategorin Menykommandon visas den här listan som en trädvy som återger menystrukturen. I de andra kategorierna visas kommandona efter namn (till exempel Avsluta programmet) i en platt lista.

Kortkommandon Visar alla kortkommandon som tilldelats till valt kommando.

Lägg till kortkommando  Lägger till ett nytt kortkommando för aktuellt kommando. Om du vill lägga till en ny tom rad i rutan Kortkommandon klickar du på den här knappen. Om du vill lägga till ett nytt kortkommando för det här kommandot anger du en ny tangentkombination och klickar på Ändra. Alla kommandon kan ha två olika kortkommandon. Om ett kommando redan har tilldelats två kortkommandon händer inget när du klickar på knappen Lägg till objekt.

Ta bort kortkommando  Tar bort valt kortkommando från listan med kortkommandon.

Tryck på tangent Visar den tangentkombination som du anger när du lägger till eller ändrar ett kortkommando.

Ändra Lägger till tangentkombinationen som visas i rutan Tryck på tangent i listan med kortkommandon eller ändrar valt kortkommando till tangentkombinationen som anges.

Duplicera uppsättning  Duplicerar aktuell uppsättning. Ge den nya uppsättningen ett namn. Standardnamnet är namnet på den aktuella uppsättningen med ordet *kopia* efter.

Byt namn Uppsättning  Ändrar namn på aktuell uppsättning.

Exportera uppsättning som HTML  Sparar aktuell uppsättning i en HTML-tabell som är enkel att visa och skriva ut. Öppna HTML-filen i webbläsaren och skriv ut kortkommandona om du enkelt vill kunna komma åt dem.

Ta bort uppsättning  Tar bort en uppsättning. Du kan inte ta bort den aktiva uppsättningen.

3 Klicka på OK.

Ta bort ett kortkommando från ett kommando

- 1 Välj en kommandokategori på popup-menyn Kommandon, ett kommando i listan Kommandon och ett kortkommando.
- 2 Klicka på Ta bort kortkommando .

Lägg till ett kortkommando till ett kommando

- 1 Välj en kommandokategori och ett kommando på popup-menyn Kommandon.
- 2 Förbered dig för att lägga till ett kortkommando genom att göra något av följande:
 - Om kommandot har tilldelats färre än två kortkommandon klickar du på Lägg till kortkommando . En ny tom rad visas i rutan Kortkommandon och insättningspunkten flyttas till rutan Tryck på tangent.
 - Om kommandot redan har tilldelats två kortkommandon markerar du ett av dem som du vill ersätta med det nya kortkommandot och klickar i rutan Tryck på tangent.
- 3 Tryck på en tangentkombination.

Obs! Om ett problem uppstår med tangentkombinationen (till exempel om tangentkombinationen redan har tilldelats till ett annat kommando) visas en förklaring nedanför rutan Kortkommandon och det kanske inte går att lägga till eller redigera kortkommandot.

- 4 Klicka på Ändra.

Redigera ett befintligt kortkommando

- 1 Välj en kommandokategori på popup-menyn Kommandon, ett kommando i listan Kommandon och ett kortkommando som du vill ändra.
- 2 Klicka i rutan Tryck på tangent, ange en ny tangentkombination och klicka på Ändra.

Obs! Om ett problem uppstår med tangentkombinationen (till exempel om tangentkombinationen redan har tilldelats till ett annat kommando) visas en förklaring nedanför rutan Kortkommandon och det kanske inte går att lägga till eller redigera kortkommandot.

Anpassa uppsättningarna med kortkommandon

Om du vill använda samma kortkommandon som du använder i andra program eller om du vill arbeta mer effektivt väljer du kortkommandon. Som standard används inbyggda kortkommandon i Flash som har utformats för programmet. Du kan också använda en inbyggd uppsättning kortkommandon från ett av flera grafikprogram.

Visa eller skriv ut aktuell uppsättning kortkommandon

- 1 Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Flash > Kortkommandon (Macintosh).
- 2 I dialogrutan Kortkommandon väljer du uppsättningen kortkommandon som du vill visa på popup-menyn Aktuell uppsättning.
- 3 Klicka på knappen Exportera uppsättning som HTML .

- 4 Välj ett namn och en plats för den exporterade HTML-filen. Standardfilnamnet är namnet på vald uppsättning kortkommandon.
- 5 Klicka på Spara.
- 6 Bläddra till den exporterade filen i mappen du valde och öppna filen i en webbläsare.
- 7 Om du vill skriva ut filen använder du utskriftskommandot i webbläsaren.

Välj en uppsättning kortkommandon

- 1 Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Flash > Kortkommandon (Macintosh).
- 2 I dialogrutan Kortkommandon väljer du en uppsättning kortkommandon på popup-menyn Aktuell uppsättning.

Skapa en uppsättning kortkommandon

- 1 Välj en uppsättning kortkommandon och klicka på knappen Duplicera uppsättning .
- 2 Ange ett namn på den nya uppsättningen kortkommandon och klicka på OK.

Ändra namn på en anpassad uppsättning kortkommandon

- 1 I dialogrutan Kortkommandon väljer du en uppsättning kortkommandon på popup-menyn Aktuell uppsättning.
- 2 Klicka på knappen Ändra namn på uppsättning , ange ett nytt namn och klicka på OK.

Lägg till eller ta bort ett kortkommando

- 1 Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Flash > Kortkommandon (Macintosh) och välj den uppsättning som du vill ändra.
- 2 I popup-menyn Kommandon väljer du en kategori för att visa kortkommandon för vald kategori.
- 3 I listan Kommandon väljer du det kommando som du vill lägga till eller ta bort ett kortkommando för. En förklaring av valt kommando visas i beskrivningsområdet i dialogrutan.
- 4 Gör något av följande:
 - Om du vill lägga till ett kortkommando klickar du på knappen Lägg till kortkommando (+).
 - Om du vill ta bort ett kortkommando klickar du på knappen Ta bort kortkommando (-) och fortsätter till steg 6.
- 5 Om du lägger till ett kortkommando anger du den nya tangentkombinationen i rutan Tryck på tangent.

Obs! Du anger den nya tangentkombinationen genom att trycka på tangenterna på tangentbordet. Du måste inte ange namn på tangenter, till exempel Control och Option.

- 6 Klicka på Ändra.
- 7 Upprepa den här proceduren om du vill lägga till eller ta bort fler kortkommandon och klicka på OK.

Ta bort en uppsättning kortkommandon

- 1 Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Flash > Kortkommandon (Macintosh). Klicka på Ta bort uppsättning i dialogrutan Kortkommandon .
- 2 Välj en uppsättning kortkommandon i dialogrutan Ta bort uppsättning och klicka på Ta bort.

Obs! Du kan inte ta bort uppsättningar kortkommandon som är inbyggda i Flash.

Kapitel 3: Hantera dokument

När du skapar och sparar Adobe® Flash® CS4 Professional-dokument i Flash-redigeringsmiljön är dokumenten i FLA-filformat. Om du vill visa ett dokument i Adobe® Flash® Player måste du publicera eller exportera dokumentet som en SWF-fil.

Du kan lägga till mediaresurser till ett Flash-dokument och hantera resurserna i biblioteket, och du kan använda filmutforskaren för att visa och ordna alla element i ett Flash-dokument. Med kommandona Ångra och Gör om, historikpanelen och kommandomenyn kan du automatisera uppgifter i ett dokument.

Arbeta med Flash-dokument

Flash-filer

I Flash kan du arbeta med en mängd olika filtyper där varje filtyp har ett speciellt ändamål:

- FLA-filer, som är de filer du primärt arbetar med i Flash, innehåller basmedia-, tidslinje- och skriptinformation för Flash-dokument. *Mediaobjekt* är grafik-, text-, ljud- och videoobjekt som omfattar innehållet i dina Flash-dokument. *Tidslinjen* används för att instruera Flash om när specifika mediaobjekt ska visas på scenen. Du kan lägga till *ActionScript*®-kod i Flash-dokument för att mera noga styra deras beteende och få dem att svara på användarinteraktioner.
- SWF-filer, de kompillerade versionerna av FLA-filer, är de filer som du visar på en webbsida. När du publicerar en FLA-fil skapar Flash en SWF-fil.
- AS-filer är ActionScript-filer. Du kan använda dessa filer för att hålla en del eller all ActionScript-kod utanför FLA-filerna, vilket är praktiskt för att organisera koden och för projekt där flera personer arbetar på olika delar av Flash-innehållet.
- SWC-filer innehåller återanvändbara Flash-komponenter. Varje SWC-fil innehåller ett kompillerat filmklipp, ActionScript-kod och alla andra objekt som komponenten behöver.
- ASC-filer används för att lagra ActionScript som körs på en dator med Flash Media Server. Med dessa filer kan du implementera serversideslogik som fungerar i kombination med ActionScript i en SWF-fil.
- JSFL-filer är JavaScript-filer som du kan använda för att lägga till nya funktioner till Flash-utvecklingsverktyget.

Om du vill ha en videokurs i hur du arbetar med Flash-filer går du till:

- www.adobe.com/go/vid0117_se
- www.adobe.com/go/vid0118_se

Se även

”Tidslinjen” på sidan 19

Skapa ett nytt dokument

Du kan skapa ett nytt dokument eller öppna ett tidigare sparat dokument i Flash, och du kan öppna ett nytt fönster medan du arbetar. Du kan ange egenskaper för nya eller befintliga dokument.

Videoexempel finns i Arbeta med Flash filer på www.adobe.com/go/vid0117_se.

Se även

”[Ange inställningar i Flash](#)” på sidan 34

”[Publicera och exportera](#)” på sidan 386

Skapa ett nytt dokument

- 1 Välj Arkiv°> Nytt.
- 2 På Allmänt-fliken, markerar du Flash-dokument.

I Windows kan du skapa ett nytt dokument av samma typ som det senaste dokumentet som skapades genom att klicka på knappen för ny fil i huvudverktygsfältet.

Skapa ett nytt dokument från en mall

- 1 Välj Arkiv°> Nytt.
- 2 Klicka på Mallar-fliken.
- 3 Markera en kategori i listan med kategorier, markera ett dokument i listan med kategoriobjekt och klicka på OK. Du kan välja standardmallar som följer med Flash eller en mall som du redan har sparat.

Öppna ett befintligt dokument

- 1 Välj Arkiv°>Öppna.
- 2 I dialogrutan Öppna, navigerar du till filen eller anger en sökväg till filen i rutan Gå till.
- 3 Klicka på Öppna.

Öppna ett nytt fönster för det aktuella dokumentet

- ❖ Välj Fönster°>Duplicera fönster.

Ange egenskaper för ett nytt eller befintligt dokument

- 1 Med dokumentet öppet markerar du Ändra°> Dokument.

Dialogrutan Dokumentegenskaper visas.

- 2 För bildrutehastighet anger du antalet bildrutor för animering som ska visas varje sekund.

För de flesta animeringar som visas på datorer, och särskilt de som spelas upp från en webbplats, är 8 bildrutor per sekund (fps) till 15 fps tillräckligt. Om du ändrar bildrutehastigheten används den nya hastigheten som standard för nya dokument.

- 3 För Dimensioner, ange scenstorleken:

- Om du vill ange scenstorleken i pixlar anger du värden i rutorna Bredd och Höjd. Minsta storlek är 1 x 1 pixlar. Max. är 2880 x 2880 pixlar.
- Om du vill ange scenstorleken så att det finns lika mycket yta runt innehållet på alla sidor klickar du på alternativet Innehåll till höger om Matcha. Om du vill minimera dokumentstorleken justerar du alla element till det övre vänstra hörnet på scenen och klickar därefter på Innehåll.
- Om du vill ange scenstorleken som det maximala tillgängliga°utskriftsområdet klickar du på Skrivare. Detta område bestäms av pappersstorleken minus den aktuella marginalen som valdes i marginalområdet i dialogrutan Utskriftsformat (Windows) eller i dialogrutan Utskriftsmarginaler (Macintosh).
- Om du vill ange scenstorleken till standardstorlek, 550 x 400 pixlar, klickar du på Standard.

- 4 Om du vill ange bakgrundsfärgen för dokumentet klickar du på triangeln i kontrollen Bakgrundsfärg och markerar en färg i paletten.
- 5 Om du vill ange måttenheten för linjalerna som du kan visa längs programfönstrets överkant och sida markerar du ett alternativ på menyn Enhet för linjal nere till vänster. (Den här inställningen bestämmer även måttenheterna som används på informationspanelen.)
- 6 Gör något av följande:
 - Om du vill göra de nya inställningarna till standardegenskaper för endast det aktuella dokumentet klickar du på OK.
 - Om du vill göra de nya inställningarna till standardegenskaper för alla nya dokument klickar du på Använd som standard.

Ändra dokumentegenskaper med egenskapsinspektören

- 1 Avmarkera alla objekt och markera sedan markeringsverktyget.
- 2 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) klickar du på knappen Redigera bredvid egenskapen Storlek för att visa dialogrutan Dokumentegenskaper.
- 3 Om du vill ange en bakgrundsfärg klickar du på triangeln i kontrollen Bakgrundsfärg och markerar en färg i paletten.
- 4 För bildrutehastighet anger du antalet bildrutor för animering som ska spelas upp varje sekund.
- 5 Om du vill öppna publiceringsinställningarna klickar du på knappen Redigera bredvid egenskapen Profil. I Flash visas dialogrutan Publiceringsinställningar med fliken Flash markerad. Välj lämpliga alternativ i dialogrutan. Mer information om publicering finns i "[Publicera Flash-dokument](#)" på sidan 386.

Lägga till XMP-metadata i ett dokument

Du kan inkludera XMP-data (Extensible Metadata Platform), till exempel titel, författare, beskrivning och copyrightinformation, i dina FLA-filer. XMP är ett metadataformat som garanterat kan användas i andra Adobe-program. Metadata kan visas i Flash och i Adobe® Bridge. Mer information om XMP-metadata finns i *Metadata och nyckelord* i hjälpen om Bridge.

Genom att bädda in metadata förbättras möjligheten för webbaserade sökmotorer att returnera meningsfulla sökresultat för Flash-innehåll. Metadata för sökning är baserade på specifikationer för XMP (Extensible Metadata Platform) och är lagrade i FLA-filen i ett W3C-kompatibelt format.

Metadata för en fil innehåller information om filens innehåll, copyrightstatus, ursprung och historik. I dialogrutan Filinformation kan du visa och redigera metadata för den aktuella filen.

Beroende på vilken fil du har markerat kan följande typer av metadata visas:

Beskrivning Innehåller information om författare, rubrik, copyright och annan information.

IPTC Visar metadata som kan redigeras. Du kan lägga till beskrivningar och copyrightinformation i filer. IPTC Core är en specifikation som godkändes av IPTC (International Press Telecommunications Council) i oktober 2004. Den skiljer sig från den äldre IPTC-specifikationen (IIM, äldre) genom att nya egenskaper har lagts till, vissa egenskapsnamn har ändrats och vissa egenskaper har tagits bort.

Kameradata (Exif) Visar information som tilldelas av digitalkameror, inklusive de kamerainställningar som användes när bilden togs.

Videodata Visar metadata för videofiler, inklusive pixelförhållande, scen och tagning.

Ljuddata Visar metadata för ljudfiler, inklusive artist, album, spårnummer och genre.

Mobil SWF Visar information om SWF-filer, inklusive titel, författare, beskrivning och copyrightinformation.

Historik Här sparas en logg över alla ändringar som har gjorts i bilder med Photoshop.

Obs! Historikinställningen måste ha aktiverats i Photoshop för att loggen ska sparas med filens metadata.

Version Cue Här visas all eventuell filversionsinformation för Version Cue.

DICOM Visar information om bilder som har sparats i DICOM-formatet (Digital Imaging and Communications in Medicine).

Så här lägger du till metadata:

- 1 Välj Arkiv > Filinformation.
- 2 Ange de metadata som du vill inkludera i dialogrutan Filinformation som visas. Du kan lägga till eller ta bort metadata i FLA-filen när som helst.

Visa ett dokument när flera dokument är öppna

Om du öppnar flera dokument, kan du med flikarna överst i dokumentfönstret identifiera de öppna dokumenten och lätt navigera mellan dem. Flikarna visar endast om dokumenten är maximerade i dokumentfönstret.

❖ Klicka på fliken för det dokument som du vill visa.

Flikarna visas som standard i den ordning som dokumenten skapades. Du kan dra dokumentflikar för att ändra ordningen på dem.

Spara Flash-dokument

Du kan spara ett Flash FLA-dokument med hjälp av dess aktuella namn och plats eller med ett annat namn eller en annan plats.

Om ett dokument innehåller ändringar som inte sparats visas en asterisk (*) efter dokumentnamnet i dokumenttitelfältet, programmets titelfält och dokumentfliken. Om du sparar dokumentet tas asterisken bort.

Spara ett Flash-dokument

- 1 Gör något av följande:
 - Om du vill skriva över den aktuella versionen på disken väljer du Arkiv>Spara.
 - Om du vill spara dokumentet på en annan plats och/eller med ett annat namn, eller om du vill komprimera dokumentet, väljer du Arkiv>Spara som.
- 2 Om du valde Spara som eller om dokumentet aldrig har sparats innan anger du filnamnet och platsen.
- 3 Klicka på Spara.

Återgå till den senast sparade versionen ett dokument

❖ Välj Arkiv>Återgå.

Spara ett dokument som en mall

- 1 Välj Arkiv>Spara som mall.
- 2 I dialogrutan Spara som mall anger du ett namn för mallen i rutan för namn.
- 3 Välj en kategori på popup-menyn för kategori eller ange ett namn för att skapa en ny kategori.
- 4 Ange en beskrivning av mallen i rutan Beskrivning (upp till 255 tecken) och klicka på OK.

Beskrivningen visas när mallen väljs i dialogrutan Nytt dokument.

Spara ett dokument som ett Flash CS3-dokument

- 1 Välj Arkiv > Spara som.
- 2 Ange filnamnet och platsen.
- 3 Välj ett Flash CS3-dokument från popup-menyn Format och klicka på Spara.

Viktigt! Om ett varningsmeddelande indikerar att innehållet tas bort om du sparar i Flash CS3-format klickar du på Spara som Flash CS3 för att fortsätta. Detta kan inträffa om dokumentet innehåller funktioner som endast är tillgängliga i Flash CS4. Dessa funktioner bevaras inte i Flash när du sparar dokumentet i Flash CS3-format.

Spara dokument när du avslutar Flash

- 1 Välj Arkiv > Avsluta (Windows) eller Flash > Avsluta Flash (Macintosh).
- 2 Om du har öppna dokument med osparade ändringar visar Flash en uppmaning om att spara eller ignorera ändringarna för varje dokument.
 - Klicka på Ja för att spara ändringarna och stänga dokumentet.
 - Klicka på Nej för att stänga dokumentet utan att spara ändringarna.

Arbeta med andra Adobe-program

Flash har utformats för att fungera med andra Adobe®-program, vilket ger ett brett intervall av kreativa arbetsflöden. Du kan importera Illustrator®- och Photoshop®-filer direkt till Flash. Du kan också skapa videoklipp i Flash och redigera dem i Adobe® Premiere® Pro eller After Effects®, eller importera videoklipp från dessa program till Flash. När du publicerar SWF-filer kan du använda Dreamweaver® för att bädda in innehållet på dina webbsidor, starta Flash direkt från Dreamweaver och redigera innehållet.

Se även

[”Arbeta med Illustrator och Flash”](#) på sidan 69

[”Arbeta med Photoshop och Flash”](#) på sidan 78

[”Arbeta med Adobe Premiere Pro och After Effects”](#) på sidan 298

[”Redigera en SWF-fil från Dreamweaver i Flash”](#) på sidan 46

Öppna XFL-filer

En XFL-fil är en typ av Flash-fil som lagrar samma information som en FLA-fil, men i XML-format. XFL är en uppsättning med XML-filer och andra objekt (JPEG, GIF, FLV, MP3, WAV o.s.v.) som sparas i en komprimerad XFL-paketfil.

I andra Adobe-program, t.ex. InDesign® och After Effects, kan du exportera filer i XFL-format. Det betyder att du kan börja arbeta med ett projekt i ett separat program och sedan fortsätta med arbetet i Flash.

Du kan öppna och arbeta med XFL-filer i Flash på samma sätt som du öppnar en FLA-fil. När du öppnar en XFL-fil i Flash kan du sedan spara filen som en FLA-fil. Du kan inte spara XFL-filer från Flash.

Så här öppnar du en XFL-fil i Flash:

- 1 Exportera arbetet som en XFL-fil i ett annat Adobe-program, t.ex. InDesign eller After Effects.

Alla lager och objekt i den ursprungliga filen bevaras i XFL-filen.

- 2 Välj Arkiv > Öppna i Flash och gå till XFL-filen. Klicka på Öppna.

XFL-filen öppnas i Flash på samma sätt som en FLA-fil. Alla lager i originalfilen visas på tidslinjen och de ursprungliga objekten visas på bibliotekspanelen.

Nu kan du arbeta med filen som vanligt.

3 Spara filen genom att välja Arkiv > Spara.

En uppmaning visas i Flash om att du ska ange ett namn för den nya FLA-filen i dialogrutan Spara som.

4 Skriv ett namn och spara FLA-filen.

Obs! En självstudievideo om hur du exporterar XFL-filer finns i *Importing and exporting XFL files between Flash and After Effects* (Importera och exporterar XFL-filer mellan Flash och After Effects) på www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_se.

Redigera en SWF-fil från Dreamweaver i Flash

Om både Flash och Dreamweaver har installerats på datorn kan du markera en SWF-fil i ett Dreamweaver-dokument och sedan använda Flash om du vill redigera filen. Flash redigerar inte SWF-filen direkt, utan redigerar filens källdokument (FLA-fil) och exporterar SWF-filen igen.

1 I Dreamweaver öppnar du egenskapskontrollen (Fönster > Egenskaper).

2 Gör något av följande i Dreamweaver-dokumentet:

- Klicka på SWF-filens platshållare för att markera den. Sedan klickar du på Redigera i egenskapskontrollen.
- Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på SWF-filens platshållare, och välj Redigera med Flash på snabbmenyn.

Dreamweaver växlar fokus till Flash, och Flash försöker hitta Flash-redigeringsfilen (FLA) för den markerade SWF-filen. Om Flash inte hittar Flash-redigeringsfilen uppmanas du att söka rätt på den.

Obs! Om FLA-filen eller SWF-filen är låst kan du checka ut filen i Dreamweaver.

3 Redigera FLA-filen i Flash. Flash-dokumentfönstret anger att du ändrar filen inifrån Dreamweaver.

4 När du är klar med ändringarna klickar du på Klar.

Flash uppdaterar FLA-filen och exporterar den på nytt som en SWF-fil. Därefter avslutas Flash och fokus hamnar på Dreamweaver-dokumentet igen.

Obs! Om du vill uppdatera SWF-filen och låta Flash vara öppet väljer du följande i Flash: Arkiv > Uppdatera för Dreamweaver.

5 Om du vill visa den uppdaterade filen i dokumentet klickar du på Spela upp i egenskapskontrollen för Dreamweaver, eller trycker på F12 för att förhandsgranska sidan i ett webbläsarfönster.

Skapa mobilt innehåll med Adobe Device Central och Flash

1 Starta Flash.

2 Välj Skapa nytt > Flash-fil (mobil) på huvudskärmen i Flash.

Nu öppnas Adobe® Device Central och fliken Nytt dokument visas.

3 Välj en Player-version och ActionScript-version i Device Central.

Listan Tillgängliga enheter till vänster uppdateras. De enheter som inte stödjer den valda Player-versionen eller ActionScript-versionen är inaktiverade.

4 Välj en innehållstyp.

Listan Tillgängliga enheter till vänster uppdateras och visar de enheter som stödjer den valda innehållstypen (samt Player-versionen och ActionScript-versionen).

- 5 Välj en eller flera enheter i listan Tillgängliga enheter (eller välj en uppsättning eller en enskild enhet i listan Enhetsuppsättningar).

I Device Central finns en lista över föreslagna dokumentstorlekar baserade på den enhet eller de enheter du valde (om enheterna har olika visningsstorlekar). Beroende på vilken design eller vilket innehåll du håller på att utveckla kan du skapa ett separat mobilt dokument för varje visningsstorlek eller försöka hitta en storlek som passar för alla enheter. Om du väljer det andra sättet bör du använda den minsta eller den största av de föreslagna dokumentstorlekarna som gemensam nämnare. Du kan till och med ange en egen storlek längst ned på fliken.

- 6 Klicka på Skapa.

Flash startar och skapar ett dokument med förinställda publiceringsinställningar från Device Central, där till exempel rätt storlek för enheten (eller grupp av enheter) anges.

- 7 Lägg till innehåll i det nya Flash-dokumentet.

- 8 Väl Kontroll > Testa film om du vill testa dokumentet.

Det nya dokumentet visas på fliken Device Central-emulator. Om du valde en eller flera enheter från listan Tillgängliga enheter i steg 5 skapas en ny enhetsuppsättning (som namnges enligt FLA-filen) och visas i panelen Enhetsuppsättningar. Enheten som visas på fliken Emulator visas i panelen Enhetsuppsättningar med en särskild ikon . Dubbelklicka på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter om du vill testa det nya Flash-dokumentet eller en annan enhet.

Se även

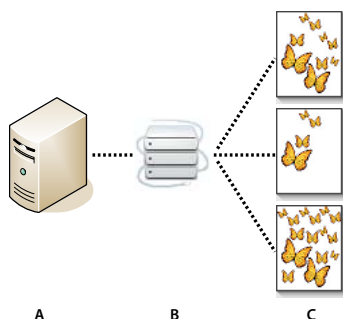
[Använda Device Central med Flash](#)

[Skapa mobilt innehåll i Flash](#)

Om Version Cue

Version Cue fungerar som en virtuell server där designers kan samarbeta med en uppsättning gemensamma filer. Designers kan på ett enkelt sätt spåra och arbeta i flera versioner av filerna.

Version Cue består av två delar: Version Cue Server och Adobe Drive. Version Cue-servern kan installeras lokalt eller på en särskild dator och vara värd för Version Cue-projekt och PDF-granskningar. Adobe Drive ansluter till Version Cue CS4-servrar. De anslutna serverna visas som en hårddisk eller kopplad nätverksenhet i Utforskaren, Finder och dialogrutor som Öppna och Spara som.



Version Cue

A. Version Cue-server B. Användare ansluter till en server med Adobe Drive C. Användare checkar ut och sparar olika versioner av en fil

Du använder Version Cue när du vill spåra versioner av filer medan du arbetar och vill göra det möjligt att arbeta i grupp, till exempel med fildelning, versionskontroll, säkerhetskopior, granskningar online och att checka in och ut filer. Du kan ordna Version Cue-hanterade filer i privata och delade projekt.

Version Cue är integrerat med Adobe Bridge: Använd Adobe Bridge som filläsare för Version Cue-projekt. Med Adobe Bridge får du tillgång till Version Cue-servrar, -projekt och -filer. Du kan visa, söka efter och jämföra information om Version Cue-hanterade objekt.

Du använder administrationsverktyget för Version Cue Server om du vill skapa och hantera användarnas åtkomst, projekt och PDF-granskningar, administrera säkerhetskopior, exportera innehåll och ange avancerad Version Cue-serverinformation.

Obs! Version Cue finns inte i Adobe Bridge med Adobe Photoshop® Elements för Macintosh.

En videofilm om hur du ställer in Version Cue finns på www.adobe.com/go/lrvid4038_vc_se.

Se även

[Videofilm om Version Cue](#)

Skriva ut Flash-dokument

Skriva ut från Flash-dokument

Om du vill förhandsgranska och redigera dina dokument kan du skriva ut bildrutor från Adobe® Flash® CS4 Professional-dokument eller ange bildrutor som ska vara utskrivbara från Flash Player till ett visningsprogram.

När du skriver ut bildrutor från ett Flash-dokument använder du dialogrutan Skriv ut för att ange ett intervall med scener eller bildrutor som ska skriva ut samt hur många kopior du vill ha. I dialogrutan Utskriftsformat i Windows anger du pappersstorlek, orientering och andra utskriftsalternativ, inklusive marginalinställningar och om alla bildrutor ska skrivas ut för varje sida. I Macintosh är dessa alternativ fördelade mellan dialogrutorna Utskriftsformat och Utskriftsmarginaler.

Dialogrutorna Skriv ut och Utskriftsformat är standard i respektive operativsystem. Dialogrutornas utseende beror på vilken skrivardrivrutin som används.

- 1 Välj Arkiv > Utskriftsformat (Windows) eller Arkiv > Utskriftsmarginaler (Macintosh).
- 2 Ange marginaler. Markera båda centreringsalternativen om du vill skriva ut bildrutan mitt på sidan.
- 3 Ange på Bildrutor-menyn om alla bildrutor i dokumentet eller bara den första bildrutan i varje scen ska skrivas ut.
- 4 Välj ett av följande alternativ på Layout-menyn:

Aktuell storlek skriver ut bildrutan i full storlek. Ange ett värde för Skala om du vill förminska eller förstora den utskrivna bildrutan.

Passa in på en sida förminskar eller förstorar varje bildruta så att den passar på sidans utskriftsområde.

Bildmanus Skriver ut flera miniatyrbilder på en sida. Välj på Rutor, Rutnät eller Tomt. Ange hur många miniatyrbilder som ska skrivas på varje sida i rutan Bildrutor. Ange avståndet mellan miniatyrbilderna i rutan Bildruteemarginal och markera Bildruteetikett om du vill att bildruteetiketten ska skrivas ut som miniatyrbild.

- 5 Välj Arkiv > Skriv ut när du vill skriva ut bildrutor.

Använda bildruteetiketter för att inaktivera utskrift

Om du inte vill skriva ut någon av bildrutorna på huvudtidslinjen ger du en bildruta etiketten !#p om du vill göra hela SWF-filen utskrivbar. Om en bildruta har etiketten !#p tonas kommandot Skriv ut ned på snabbmenyn i Flash Player. Du kan även ta bort snabbmenyn i Flash Player.

Om du inaktiverar utskrift från Flash Player kan användaren fortfarande skriva ut bildrutor med webbläsarens Skriv ut-kommando. Eftersom kommandot är en webbläsarfunktion går det inte att styra eller inaktivera det med Flash.

Se även

["Översikt över publicering"](#) på sidan 386

Inaktivera utskrift på snabbmenyn i Flash Player

- 1 Öppna eller aktivera det Flash-dokument (FLA-fil) som ska publiceras.
- 2 Markera den första nyckelbildrutan på huvudtidslinjen.
- 3 Välj Fönster > Egenskaper för att visa egenskapsinspektören.
- 4 I egenskapsinspektören anger du !#p för att ange att bildrutan inte ska skrivas ut.

Ange bara en !#p-etikett för att tona ned kommandot Skriv ut på snabbmenyn.

Obs! Du kan också markera en tom bildruta (i stället för en nyckelbildruta) och ge den etiketten #p.

Inaktivera utskrift genom att ta bort snabbmenyn i Flash Player

- 1 Öppna eller aktivera det Flash-dokument (FLA-fil) som ska publiceras.
- 2 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
- 3 Markera HTML-fliken, avmarkera Visa meny och klicka på OK.

Ange ett utskriftsområde för bildruteutskrift

- 1 Öppna Flash-dokumentet (FLA-filen) som innehåller bildrutorna som ska skrivas ut.
- 2 Markera en bildruta som du inte har angett för utskrift med en #p-etikett som finns i samma lager som en bildruta som har markerats med etiketten #p.

Organisera arbetet genom att välja nästa bildruta efter en bildruta som har etiketten #p.

- 3 Skapa en form som har det önskade utskriftsområdets storlek på scenen. Om du vill använda en bildrutas begränsningsram markerar du en bildruta som innehåller ett objekt med den önskade utskriftsstorleken.
- 4 Markera bildrutan på tidslinjen som innehåller den form som ska användas som begränsningsram.
- 5 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) anger du #b som bildruteetikett för att ange att den markerade formen är utskriftsområdets begränsningsram.

Det får bara finnas en #b-bidruteetikett per tidslinje. Det här alternativet är likvärdigt med att välja begränsningsramsalternativet Movie med åtgärden Print.

Ändra bakgrundsfärg för utskriften

Du kan skriva ut bakgrundsfärgen som ställts in i dialogrutan Dokumentegenskaper. Ändra bara bakgrundsfärgen för bildrutor som ska skrivas ut genom att placera ett färgat objekt i det understa lagret i tidslinjen som skrivs ut.

- 1 Placera en fylld form som täcker scenen på den understa lagret i tidslinjen som ska skrivas ut.

2 Markera formen och välj Ändra > Dokument. Välj en färg för utskriftsbakgrunden.

Åtgärden ändrar hela dokumentets bakgrundsfärg, inklusive för filmklipp och inläsa SWF-filer.

3 Gör något av följande:

- Om du vill skriva ut färgen som dokumentets bakgrund, anger du att den bildruta som du placerade formen i ska skrivas ut.
- Om du vill använda en annan bakgrundsfärg för bildrutor som inte ska skrivas ut upprepar du steg 2 och 3. Placera sedan formen i det understa lagret i tidslinjen i alla bildrutor som inte ska skrivas ut.

Skriva ut från snabbmenyn i Flash Player

Skriv ut bildrutor från Flash SWF-filer med kommandot Skriv ut på snabbmenyn i Flash Player.

Kommandot Skriv ut på snabbmenyn kan inte användas för att skriva ut genomskinlighet eller färgeffekter eller för att skriva ut bildrutor från andra filmklipp. Använd objektet `PrintJob` eller funktionen `print()`.

1 Öppna dokumentet.

Kommandot skriver ut bildrutor med etiketten #p med scenen eller den angivna begränsningsramen som utskriftsområde.

Om du inte har angett specifika bildrutor att skriva ut, skrivs alla bildrutor i dokumentets huvudtidslinje ut.

2 Välj Arkiv > Förhandsvisa publicering > Standard eller tryck på F12 så att Flash-innehållet visas i en webbläsare.

3 Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på Flash-innehållet i webbläsarfönstret för att visa snabbmenyn i Flash Player.

4 Välj Skriv ut på snabbmenyn i Flash Player så att dialogrutan Skriv ut visas.

5 I Windows väljer du utskriftsintervall för att ange vilka bildrutor som ska skrivas ut.

6 I Macintosh väljer du sidor att skriva ut i dialogrutan Skriv ut.

7 Välj andra utskriftsalternativ beroende på skrivarens egenskaper.

8 Klicka på OK (Windows) eller Skriv ut (Macintosh).

Obs! Utskrift från snabbmenyn samverkar inte med anrop till objektet `PrintJob`.

Arbeta med projekt

Projekt

Du kan använda Flash-projekt för att hantera flera dokumentfiler i ett enda projekt. Med Flash-projekt kan du gruppera flera, relaterade filer tillsammans för att skapa avancerade program.

Ett Flash-projekt kan innehålla alla Flash-filtyper eller andra filtyper, inklusive tidigare versioner av FLA- och SWF-filer.

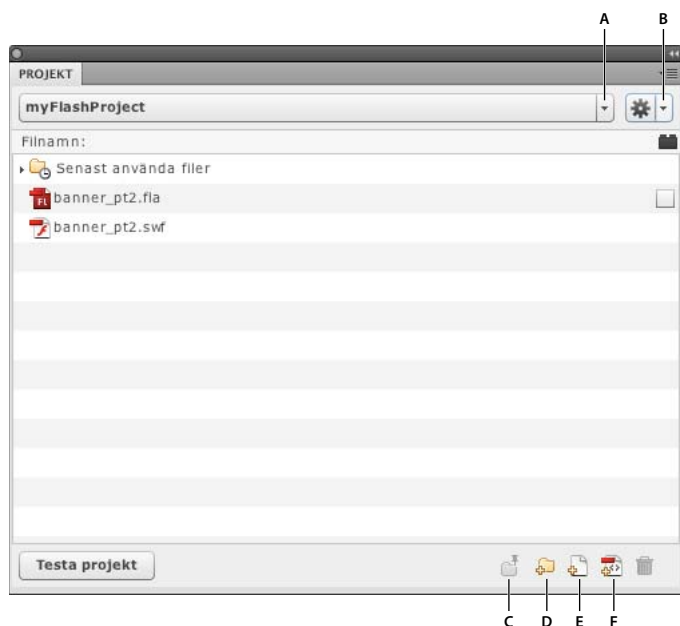
Skapa och hantera projekt

Du skapar och hanterar projekt på projektpanelen (Fönster > Andra paneler > Projekt). På panelen visas innehållet i ett Flash-projekt i en trädstruktur som kan komprimeras. Paneltitelfältet visar projektnamnet.

Om vissa typer av projektfiler saknas (inte finns på angiven sökväg) visas en dialogruta som informerar dig om vilka filer som saknas. Du kan bläddra till filerna från den här dialogrutan. Filer som saknas är oftast externa mappar som inte finns i rotprojektmappen. Alla andra filer uppdateras automatiskt utifrån projektets rotmapp.

När du publicerar ett projekt, publiceras varje FLA-fil i publiceringslistan (visas med en kryssmarkering bredvid FLA-filens namn) med publiceringsprofilen som angetts för filen.

Endast ett projekt kan vara öppet samtidigt. Om ett projekt är öppet och du öppnar eller skapar ett annat projekt sparar och stänger Flash det första projektet automatiskt.



Projektpanelen

A. Projektmeny B. Alternativ-meny C. Fäst D. Ny mapp E. Ny fil F. Skapa klass

Se även

”[Använda publiceringsprofiler](#)” på sidan 405

Skapa ett projekt

- 1 Välj Nytt projekt på Projekt-menyn.
- 2 Bläddra efter en mapp.
- 3 Välj ett namn på projektet. Projektpanelen har som standard samma namn som mappen som projektet lagras i.
- 4 På ActionScript-version-menyn väljer du vilken typ av projekt du vill skapa: ActionScript 3.0 eller ActionScript 2.0.

Flash lägger till projektet på Projekt-menyn, och innehållet i katalogen där den valda mappen finns visas på projektpanelen.

Flash läser katalogen för den första mappen du väljer. Skapa ett annat projekt om du vill byta katalog.

Skapa ett snabbprojekt

På projektpanelen kan du snabbt skapa ett projekt baserat på den öppna FLA-filen. Ett snabbprojekt är som vilket annat projekt som helst.

- ❖ Välj Snabbprojekt på Projekt-menyn.

Flash skapar ett projekt med den översta FLA-filen som standarddokument. Snabbprojektet får samma namn som FLA-filen.

Du kan ta bort snabbprojektet från Projekt-menyn.

Du kan ha flera snabbprojekt.

Obs! Om du skapar ett snabbprojekt från en FLA-fil som finns i roten för ett annat projekt, får det andra projektet samma namn som FLA-filen och FLA-filen anges som standarddokument.

Öppna ett befintligt projekt

- 1 Öppna projektpanelen genom att välja Fönster > Andra paneler > Projekt.
- 2 Välj Öppna projekt på popup-menyn Projekt på projektpanelen.
- 3 Använd dialogrutan Bläddra efter mapp och bläddra till mappen som innehåller projektet. Klicka på OK.

Obs! Det går inte att öppna Dreamweaver-projekt från Flash-projektpanelen.

Stänga ett projekt

- ❖ Välj Stäng projekt på popup-menyn Alternativ.

Ta bort ett projekt

- 1 Öppna projektet du vill ta bort.
- 2 Välj Ta bort projekt på popup-menyn Alternativ.
- 3 Välj hur du vill ta bort projektet:
 - Ta bort det aktiva projektet från projektpanelen.
 - Ta bort det aktiva projektet från projektpanelen och alla filer som lagras i projektkatalogen. När du gör det tas alla markerade filer bort i filsystemet.

Flash tar bort markerade projekt från projektpanelen.

Konvertera tidigare projekt till det nya projektformatet

I tidigare versioner av Flash användes en XML-fil med filnamnstillägget .flp – till exempel mittprojekt.flp – för projekt. För att du ska kunna använda projekt som har skapats i tidigare versioner av Flash måste du konvertera det gamla projektet till det nya formatet.

- 1 Öppna projektpanelen genom att välja Fönster > Andra paneler > Projekt.
- 2 Välj Öppna projekt på popup-menyn Projekt på projektpanelen.
- 3 Bläddra till den mapp där FLP-filen finns i dialogrutan Bläddra efter mapp och klicka på OK för att ange att den mappen är rotmappen för det konverterade projektet.

Innehållet i den angivna mappen visas på projektpanelen.

Lägga till en ny fil eller mapp i ett projekt

På projektpanelen kan du öppna, skapa och ta bort filer och mappar.

Filerna filtreras efter filnamnstillägg. Du kan dock dölja filer manuellt genom att lägga till ett specialtecken före filnamnet, till exempel ett understreck. Om du vill använda den här funktionen anger du de specialtecken som du vill filtrera med under Dölj filer eller mappar som börjar med i panelinställningarna (Alternativ > Panelinställningar).

Som standard visas endast Flash-dokumenttyper (FLA, SWF, SWC, AS, JSFL, ASC, MXML, TXT, XML), men du kan lägga till egna typer på fliken Inställningar i panelinställningarna (Alternativ > Panelinställningar).

På projektpanelen visas alla filer som nyligen har öppnats på panelen i mappen Senast använda filer längst upp i projektrådet.

De senast använda filerna är sorterade i den ordning de öppnades i. Endast filer som har öppnats med projektpanelen visas i listan. Om du vill inaktivera/aktivera mappen Senast använda filer avmarkerar/markerar du kryssrutan Visa senast använda filer på fliken Inställningar i panelinställningarna. Du kan också ange hur många filer som ska visas i listan.

Om du vill rensa listan Senast använda filer markerar du Rensa senast använda filer på Alternativ-menyn eller högerklickar på mappen Senast använda filer och väljer Rensa senast använda filer på snabbmenyn. Om du rensar listan med senast använda filer finns filerna fortfarande kvar på datorn.

- 1 Välj den mapp som du vill skapa filen eller mappen i. Om du inte väljer någon mapp skapar Flash filen eller mappen i projektets rotmapp.
- 2 Klicka på Ny fil eller Ny mapp längst ned på panelen.
- 3 Välj ett namn och en filtyp (gäller endast filer). Markera kryssrutan Öppna filen när den har skapats om du vill öppna den nya filen i Flash. Klicka sedan på Skapa fil.

Obs! Ett meddelande visas om det redan finns en fil eller mapp med det namn du angett.

Den nya filen visas i fillistan.

Byta namn på ett projekt

- 1 Markera projektnamnet på projektpanelen.
- 2 Välj Byt namn på projekt på popup-menyn Alternativ.
- 3 Ange ett namn och klicka på OK.

Öppna en fil från projektpanelen i Flash

❖ Dubbelklicka på filnamnet på projektpanelen.

Om filen är av en typ som stöds av Flash-utvecklingsverktyget öppnas den i Flash. Om filen är av en typ som inte stöds i Flash öppnas den i det program som den skapades i.

Ta bort en fil eller mapp från ett projekt

- 1 Markera filen eller mappen du vill ta bort från fillistan.
- 2 Klicka på ikonen Ta bort längst till höger i aktivitetsfältet, eller tryck på Delete.

Du kan också högerklicka på filen eller mappen och välja Ta bort på snabbmenyn.

- 3 Bekräfta ditt val i dialogrutan som visas.

Flash tar bort filen helt från hårddisken. Du kan inte ångra borttagningen av en fil eller katalog. Om du tar bort en mapp tas även dess filer och underkataloger bort.

Lägga till en extern mapp i ett projekt

På projektpanelen kan du lägga till mappar som inte finns i projektets rotmapp, så kallade *-platser*. Mappsökvägarna kan läggas till (och visas eller döljas) globalt eller per projekt. Platserna fungerar som en mapp och har samma funktioner som mappar i projektets rotmapp.

- 1 Öppna panelen eller projektinställningarna.

- 2 Välj fliken Platser.
- 3 Om du vill visa platserna i projektfilslistan markerar du kryssrutan Ange ytterligare källmappar utanför projektets rotmapp.
- 4 Klicka på plusknappen (+).
- 5 Bläddra till den externa mappen du vill lägga till.
- 6 Ange ett namn för platsen.

Du kan när som helst ändra platsnamnen i projekt- eller panelinställningarna genom att markera önskad plats och klicka på Byt namn på plats.

- 7 När du har lagt till alla platser klickar du på OK för att stänga dialogrutan. Platsmappen visas ovanför alla andra mappar i fillistan.

Du kan inte ta bort en plats i operativsystemets filläsare. Ta bort dem på fliken Platser i projekt- eller panelinställningarna.

Skapa ActionScript-klasser

På projektpanelen kan du skapa mallbaserade ActionScript-klasser i en ActionScript-paketstruktur. Du kan lägga till klassfiler i angivna paket med hjälp av knappen Skapa klass. ActionScript 3.0- och ActionScript 2.0-mallar stöds.

Du kan ange alternativ för klasser med hjälp av panelinställningarna. Om du anger en mapp i textrutan Spara klasser i på fliken Klasser i panelinställningarna, visas mappen i projektkatalogen med en <>-symbol på projektpanelen. Symbolen anger att det här är standardplatsen för nya klasser. Flash lägger till mappen i klassökvägen när du publicerar via projektpanelen.

Klassökvägsmappen kan placeras i en underkatalog till projektmappen, i en katalog som relaterar till projektmappen eller på valfri plats på datorn. Du kan ange klassökvägen globalt i panelinställningarna eller per projekt i projektinställningarna. Som standard lagras alla klasspaket i projektets rot.

På fliken Inställningar på projektpanelen kan du ange om du vill visa eller dölja klassmappen.

- 1 Klicka på Skapa klass längst ned på projektpanelen.
- 2 Ange paketsökvägen för klassen.
- 3 Välj alternativet Bind klass till bibliotekssymbol om du vill skapa ett filmklipp i biblioteket (i samma mappstruktur som paketsökvägen). Om du vill binda till ett befintligt filmklipp markerar du ett filmklipp i biblioteket och markerar Använd markerad bibliotekssymbol i dialogrutan Skapa klass. Filmklippet flyttas till lämplig plats i biblioteket och symbollänkningen uppdateras för att återspegla den nya klassen.
- 4 Välj Deklarera scenförekomster om du vill lägga till variabeldeklarationer och importprogramsatser i den nya klassfilen som ska gälla för alla namngivna förekomster på tidslinjen för det markerade filmklippet.
- 5 Välj Öppna filen när den har skapats om du vill öppna klassfilen och redigera den efter att den har skapats.
- 6 Klicka på Skapa klass.

Klassfilen skapas baserat på klassmallen och placeras i lämplig paketkatalog. Kataloger skapas om det behövs.

Klassfiler skrivs inte över när du klickar på Skapa klass. Om filen redan finns skapas ingen ny fil. Detta kan vara användbart om du vill binda en befintlig klass till ett filmklipp, flytta filmklippet till lämplig biblioteksmap och ange lämpliga länknings.

Skapa klassmallar

Projektpanelen stöder en enkel mallstruktur som används när klassfiler skapas. Det här systemet består av fyra filer. Basfilerna finns i Flashs konfigurationsmapp i underkatalogen Project/templates.

De fyra filerna är:

- 1 boundClass_as2.as
- 2 boundClass_as3.as
- 3 standardClass_as2.as
- 4 standardClass_as3.as

Var och en av dessa mallfiler har anpassade malltaggar som ersätts med dynamiska data när en ny klass skapas. Du kan placera dessa taggar var som helst i klassmallfilen.

Följande taggar inkluderas i varje fil:

- Alla klasser:
%PACKAGE_NAME%
%CLASS_NAME%
%BASE_CLASS_NAME% (endast AS3)
- Endast bunden klass:
%LINKAGE_ID%
%AUTO_IMPORTS%
%AUTO_ELEMENTS%

Om du vill skapa en mallfil kan du antingen ändra mallfilerna eller skapa en egen klassmall. Om du vill ändra standardklassmallarna öppnar du panelinställningarna och bläddrar till rätt mallfil. I Flash används den här filen sedan för alla dina projekt.

Dialogrutan Projektinställningar innehåller en liknande flik som du kan använda för att lägga till mallfiler till enskilda projekt.

Mallarna som anges i panelinställningarna används endast när du skapar nya projekt. Om du vill ändra en mallsökväg för ett projekt anger du den i projektinställningarna. Mallsökvägarna i projekt- och panelinställningarna måste vara absoluta. Relativa sökvägar stöds inte.

Fästa en katalog

När du hanterar stora projekt kan du göra visningen mer överskådlig genom att endast visa de filer som ingår i en viss katalog.

- 1 Markera katalogen du vill fästa.
- 2 Klicka på Fäst katalog.

Knappen Fäst katalog växlar till Ta loss katalog och den markerade katalogen visas på rotnivå i projektlistan.

Om du vill fästa en annan katalog måste du först ta loss katalogen som har fästs.

Platser och klassmappen (och deras underkataloger) kan också fästas. När en plats eller klassmapp (eller en undermapp) har fästs visas inte klassmappen.

Kompilera FLA-filer

- Om du vill testa, publicera eller exportera en FLA-fil högerklickar du (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) på FLA-filen i projektträdet och väljer lämplig åtgärd på snabbmenyn.
- Om du vill testa ett projekt klickar du på Testa projektet.

Filmen som har angetts som standarddokument kompileras och SWF-filen som skapas öppnas. Du kan när som helst ändra standarddokument genom att högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på en FLA-fil och välja Gör till standarddokument på snabbmenyn.

Du kan skapa en publiceringslista på projektpanelen. Det är en lista över FLA-filer som när som helst kan kompileras i grupp.

- Om du vill lägga till eller ta bort filer från publiceringslistan markerar/avmarkerar du kryssrutan till höger om varje FLA-fil i projektlistan.
- Om du vill publicera filerna i publiceringslistan klickar du på Publiceringslista på /Alternativ-menyn på projektpanelen.

Om det uppstår fel hos någon av FLA-filerna vid kompileringen avbryts kompileringen av listan och felet visas på utdatapanelen.

Skapa Flash-projekt för användning med Flex-klassfiler

I Flash kan du skapa skal och andra visuella objekt som kan användas i Flex, samt skapa ActionScript-kod i Flex men publicera den SWF-fil som skapas med Flash. Som stöd för användningen av Flex-klassfiler i Flash har projektpanelen stöd för att identifiera Flex SDK:n.

Om du vill använda Flex-klasser i Flash måste du ange var Flex SDK:n finns.

- 1 Skapa ett projekt.
- 2 Välj Projektegenskaper på popup-menyn Alternativ.
- 3 Markera fliken Sökvägar och ange sökvägen till katalogen eller bläddra till Flex SDK:n. Till exempel: C:\Program Files\Adobe FlexBuilder 3\sdk\3.0.0
- 4 Markera fliken Källa på fliken Sökvägar och lägg till sökvägen till eventuella mappar som innehåller ActionScript-klassfiler.

Klicka på plusknappen (+) för att ange en sökväg eller på knappen Bläddra för att välja en mapp som innehåller klassfiler. Om du vill ta bort en sökväg markerar du den och klickar på minusknappen (-).

- 5 Markera fliken Bibliotek och ange sökvägen till SWC-filer eller -mappar (Flash-komponent) som innehåller SWC-filer.

Klicka på plusknappen (+) för att ange en sökväg eller på knappen Bläddra för att välja en mapp som innehåller SWC-filer. Om du vill ta bort en SWC-fil eller -mapp markerar du den och klickar på minusknappen (-).

- 6 Markera fliken Externt bibliotek och ange sökvägen till SWC-filer eller -mappar (Flash-komponent) som innehåller SWC-filer som är inlästa som delade bibliotek vid körning.

Klicka på plusknappen (+) för att ange en sökväg eller på knappen Bläddra för att välja en mapp som innehåller SWC-filer. Om du vill ta bort en SWC-fil eller -mapp markerar du den och klickar på minusknappen (-).

- 7 Klicka på OK.

Sök och ersätt

Om Sök och ersätt

Med funktionen Sök och ersätt kan du göra följande:

- Sök efter en textsträng, teckensnitt, färg, symbol, ljudfil, videofil eller importerad bitmappsfil.

- Ersätt det angivna elementet med ett annat element av samma typ. Olika alternativ är tillgängliga i dialogrutan Sök och ersätt beroende på det angivna elementets typ.
- Sök och ersätt element i aktuellt dokument eller aktuell scen.
- Sök efter nästa förekomst eller alla förekomster av ett element och ersätt aktuell förekomst eller alla förekomster.

Obs! I ett rasterbaserat dokument kan du söka efter och ersätta element i aktuellt dokument eller raster men du kan inte använda scener.

Med alternativet Direktredigering kan du redigera det angivna elementet direkt på scenen. Om du använder Direktredigering när du söker efter en symbol öppnas den i läget redigera-på-plats i Flash.

I loggen Sök och ersätt längst ned i dialogrutan Sök och ersätt visas plats, namn och typ för de element som du söker efter.

Se även

[”Arbeta med skärmar”](#) på sidan 321

Sök efter och ersätt text

- 1 Välj Redigera > Sök och ersätt.
- 2 Välj Text på popup-menyn Efter.
- 3 Ange texten du vill söka efter i textrutan.
- 4 Ange texten som du vill ersätta den befintliga texten med i rutan Ersätt med text.
- 5 Välj alternativ för att söka efter text:

Hela ord Söker efter den angivna textsträngen som ett helt ord som avgränsas med mellanslag, citattecken eller liknande tecken på båda sidor. Om du avmarkerar Hela ord kan du söka efter den angivna texten som en del av ett längre ord. Om du avmarkerar Hela ord och söker efter ordet *sätt* returneras till exempel orden *ersätt* och *ersättning* och så vidare.

Matcha gemener/versaler Söker efter text som exakt matchar skiftläge (textformatering med versaler eller gemener) för den angivna texten när du söker och ersätter.

Reguljära uttryck Söker efter text i reguljära uttryck i ActionScript. Ett uttryck är en programsats som kan utvärderas och returnera ett värde i Flash.

Textfältinnehåll Söker igenom innehållet i ett textfält.

Bildrutor/lager/parametrar Söker igenom bildruteetiketter, lagernamn, scennamn och komponentparametrar.

Strängar i ActionScript Söker igenom strängar (text inom citattecken) i ActionScript i dokumentet eller scenen (externa ActionScript-filer söks inte igenom).

ActionScript Söker igenom allt ActionScript-innehåll, inklusive kod och strängar.

- 6 Om du vill markera nästa förekomst av den angivna texten på scenen och redigera den på plats väljer du Direktredigering.

Obs! Bara nästa förekomst markeras för direktredigering, även om du väljer Sök alla i steg 7.

- 7 Gör något av följande om du vill söka efter text:

- Om du vill söka efter nästa förekomst av den angivna texten klickar du på Sök efter nästa.
- Om du vill söka efter alla förekomster av den angivna texten klickar du på Sök alla.

8 Gör något av följande om du vill ersätta text:

- Om du vill ersätta den markerade förekomsten av den angivna texten klickar du på Ersätt.
- Om du vill ersätta alla förekomster av den angivna texten klickar du på Ersätt alla.

Sök efter och ersätt teckensnitt

1 Välj Redigera > Sök och ersätt.

2 Välj Teckensnitt på popup-menyn Efter och välj sedan bland följande alternativ:

- Om du vill söka efter teckensnittsnamn väljer du Teckensnittsnamn och väljer ett teckensnitt på popup-menyn eller anger ett teckensnittsnamn i rutan. Om Teckensnittsnamn inte är markerat söks alla teckensnitt i scenen eller dokumentet igenom.
- Om du vill söka efter teckensnittsformat väljer du Teckensnittsformat och ett teckensnittsformat på popup-menyn. Om Teckensnittsformat inte är markerat söks alla teckensnittsformat i scenen eller dokumentet igenom.
- Om du vill söka efter teckensnittsstorlek väljer du Teckensnittsstorlek och anger värden för lägsta och högsta teckensnittsstorlek för att ange ett intervall med teckensnittsstorlekar som du vill söka igenom. Om Teckensnittsstorlek inte är markerat söks alla teckensnittsstorlekar i scenen eller dokumentet igenom.
- Om du vill ersätta det angivna teckensnittet med ett annat teckensnittsnamn väljer du Teckensnittsnamn under Ersätt med och väljer ett teckensnittsnamn på popup-menyn eller anger ett namn i rutan. Om Teckensnittsnamn inte är markerat under Ersätt med ändras inte aktuellt teckensnittsnamn.
- Om du vill ersätta det angivna teckensnittet med ett annat teckensnittsformat väljer du Teckensnittsformat under Ersätt med och väljer ett teckensnittsformat på popup-menyn. Om Teckensnittsformat inte är markerat under Ersätt med ändras inte aktuellt format för det angivna teckensnittet.
- Om du vill ersätta det angivna teckensnittet med en annan teckensnittsstorlek väljer du Teckensnittsstorlek under Ersätt med och anger värden för lägsta och högsta teckensnittsstorlek. Om Teckensnittsstorlek inte är markerat under Ersätt med ändras inte aktuell storlek för det angivna teckensnittet.

3 Om du vill markera nästa förekomst av det angivna teckensnittet på scenen och redigera den på plats väljer du Direktredigering.

Obs! Bara nästa förekomst markeras för direktredigering, även om du väljer Sök alla i steg 4.

4 Gör något av följande om du vill söka efter ett teckensnitt:

- Om du vill söka efter nästa förekomst av det angivna teckensnittet klickar du på Sök efter nästa.
- Om du vill söka efter alla förekomster av det angivna teckensnittet klickar du på Sök alla.

5 Gör något av följande om du vill ersätta ett teckensnitt:

- Om du vill ersätta den markerade förekomsten av det angivna teckensnittet klickar du på Ersätt.
- Om du vill ersätta alla förekomster av det angivna teckensnittet klickar du på Ersätt alla.

Sök efter och ersätt färger

Du kan inte söka efter och ersätta färger i grupperade objekt.

Obs! Om du vill söka efter och ersätta färger i en GIF- eller JPEG-fil i ett Flash-dokument redigerar du filen i ett bildredigeringsprogram.

1 Välj Redigera > Sök och ersätt.

2 Välj Färg på popup-menyn Efter.

- 3 Om du vill söka efter en färg klickar du på färgkontrollen och gör något av följande:
 - Välj en färgruta i popup-fönstret för färg.
 - Ange ett hexadecimalt färgvärde i rutan Hexredigering i popup-fönstret för färg.
 - Klicka på knappen för datorns färgväljare och välj en färg i systemfärgväljaren.
 - Om du vill visa pipettverkyget drar du från färgkontrollen. Välj en färg på skärmen.
- 4 Om du vill välja en färg som ska ersätta den angivna färgen klickar du på färgkontrollen under Ersätt med och gör något av följande:
 - Välj en färgruta i popup-fönstret för färg.
 - Ange ett hexadecimalt färgvärde i rutan Hexredigering i popup-fönstret för färg.
 - Klicka på knappen för datorns färgväljare och välj en färg i systemfärgväljaren.
 - Om du vill visa pipettverkyget drar du från färgkontrollen. Välj en färg på skärmen.
- 5 Om du vill ange vilken förekomst av färgen som du vill söka efter och ersätta väljer du alternativet Fyllningar, Penseldrag eller Text eller någon kombination av dessa alternativ.
- 6 Om du vill markera nästa förekomst av den angivna färgen på scenen och redigera den på plats väljer du Direktredigering.

***Obs!** Bara nästa förekomst markeras för direktredigering, även om du väljer Sök alla i nästa steg.*
- 7 Leta reda på en färg.
 - Om du vill söka efter nästa förekomst av den angivna färgen klickar du på Sök efter nästa.
 - Om du vill söka efter alla förekomster av den angivna färgen klickar du på Sök alla.
- 8 Ersätta en färg.
 - Om du vill ersätta den markerade förekomsten av den angivna färgen klickar du på Ersätt.
 - Om du vill ersätta alla förekomster av den angivna färgen klickar du på Ersätt alla.

Sök efter och ersätt symboler

Om du vill söka efter och ersätta symboler söker du efter namnet på en symbol. Ersätt en symbol med en annan symbol av samma typ - filmklipp, knapp eller grafik.

- 1 Välj Redigera > Sök och ersätt.
- 2 Välj Symbol på popup-menyn Efter.
- 3 För Namn väljer du ett namn på popup-menyn.
- 4 För Namn väljer du ett namn på popup-menyn under Ersätt med.
- 5 Om du vill markera nästa förekomst av den angivna symbolen på scenen och redigera den på plats väljer du Direktredigering.

***Obs!** Bara nästa förekomst markeras för redigering, även om du väljer Sök alla i nästa steg.*
- 6 Gör något av följande om du vill söka efter en symbol:
 - Om du vill söka efter nästa förekomst av den angivna symbolen klickar du på Sök efter nästa.
 - Om du vill söka efter alla förekomster av den angivna symbolen klickar du på Sök alla.
- 7 Gör något av följande om du vill ersätta en symbol:
 - Om du vill ersätta den markerade förekomsten av den angivna symbolen klickar du på Ersätt.

- Om du vill ersätta alla förekomster av den angivna symbolen klickar du på Ersätt alla.

Sök efter och ersätt ljud-, video- eller bitmappsfiler

- 1 Välj Redigera > Sök och ersätt.
- 2 Välj Ljud, Video eller Bitmapp på popup-menyn Efter.
- 3 För Namn anger du ett filnamn på ljud, video eller en bitmapp eller väljer ett namn på popup-menyn.
- 4 För Namn anger du ett filnamn på ljud, video eller en bitmapp eller väljer ett namn på popup-menyn under Ersätt med.
- 5 Om du vill markera nästa förekomst av det angivna ljudet, videon eller bitmappen på scenen och redigera den på plats väljer du Direktredigering.

Obs! Bara nästa förekomst markeras för redigering, även om du väljer Sök alla i nästa steg.

- 6 Leta reda på ett ljud, en video eller en bitmappsbild.
 - Om du vill söka efter nästa förekomst av det angivna ljudet, videon eller bitmappen klickar du på Sök efter nästa.
 - Om du vill söka efter alla förekomster av det angivna ljudet, videon eller bitmappen klickar du på Sök alla.
- 7 Ersätta ett ljud, en video eller en bitmappsbild.
 - Om du vill ersätta den markerade förekomsten av det angivna ljudet, videon eller bitmappen klickar du på Ersätt.
 - Om du vill ersätta alla förekomster av det angivna ljudet, videon eller bitmappen klickar du på Ersätt alla.

Mallar

Mallar är FLA-filer som är förkonfigurerade med innehåll som du kan anpassa för egna ändamål. Det finns flera olika tillgängliga mallar.

Mallar

Flash-mallarna är avsedda att vara lättanvända utgångspunkter för vanliga projekt. Flera mallar för annonseringsprojekt ingår i Flash.

Mer information om hur du skapar Flash-filer för mobila enheter finns på webbplatsen Adobe Mobile Devices på www.adobe.com/go/devnet_devices_se.

Annonsmallar

Annonsmallar gör det lättare att skapa de standardtyper och -storlekar för interaktiv media som definieras av IAB (Interactive Advertising Bureau) och som är accepterade inom branschen. Mer information om annonstyper som stöds av IAB finns på IAB:s webbplats på IAB.net.

Testa annonsernas stabilitet i olika kombinationer av webbläsare och plattformar. Programmet kan anses stabilt om det inte orsakar felmeddelanden eller att webbläsaren eller operativsystemet kraschar.

Arbeta med webbmasters och nätverksadministratörer för att skapa detaljerade testplaner som omfattar aktiviteter som är relevanta för användarna. Planerna ska vara tillgängliga för allmänheten och uppdateras regelbundet. Leverantörer bör publicera detaljerade planer över vilka kombinationer av webbläsare och plattformar deras tekniker är stabila på. Exempel finns i IAB Rich Media:s testavsnitt på IAB.net. Krav på annonsernas storlek och filformat kan variera mellan olika leverantörer och webbplatser. Fråga leverantören, Internet-leverantören eller IAB om du vill veta mer om krav som kan påverka annonsens utformning.

Använda mallar

- 1 Välj Arkiv°> Nytt.
- 2 Klicka på Mallar-fliken.
- 3 Markera en mall och klicka på OK.
- 4 Lägg till innehåll i FLA-filen.
- 5 Spara och publicera filen.

Kapitel 4: Använda importerad grafik

En stor fördel med Adobe® Flash® CS4 Professional är att du kan importera grafik som skapats i andra program, och använda dessa resurser i dina Flash-dokument. Du kan importera vektorgrafik och bitmappar i en mängd olika filformat, vilket gör Adobe® Flash® CS4 Professional till ett mångsidigt mediagrafikverktyg.

När du importerar en bitmapp kan du tillämpa komprimering och kantutjämning, placera bitmappen direkt i ett Adobe® Flash® CS4 Professional-dokument, använda bitmappen som en fyllning, redigera bitmappen i ett externt redigeringsprogram, bryta isär bitmappen i pixlar och redigera den i Adobe® Flash® CS4 Professional eller konvertera bitmappen till vektorgrafik.

Placera grafik i Flash

Importera grafik till Flash

I Adobe® Flash® CS4 Professional kan du använda grafik som skapats i andra program. Du kan importera vektorgrafik och bitmappar i en mängd olika filformat. Om du har QuickTime® 4 eller senare installerat på datorn kan du importera ytterligare vektor- eller bitmappfilformat. Du kan importera Adobe® FreeHand®-filer (version MX och tidigare) och Adobe® Fireworks® PNG-filer direkt till Flash och bevara attributen från dessa format.

Grafikfiler som du importerar till Flash måste ha en storlek på minst 2 x 2 pixlar.

Om du vill läsa in JPEG-filer till en Flash SWF-fil under körning använder du åtgärden eller metoden `loadMovie`. Mer information finns i avsnittet om `loadMovie` (metoden `MovieClip.loadMovie`) i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#) eller Arbeta med filmklipp i *Programmering med ActionScript 3.0*.

I Flash importeras vektorgrafik, bitmappar och bildsekvenser på följande sätt:

- När du importerar Adobe® Illustrator®- och Adobe® Photoshop®-filer till Flash kan du ange importalternativ som behåller det mesta av bildens visuella data, och du kan hantera redigering av vissa synliga attribut med Flash-redigeringsmiljön.
- När du importerar vektorbilder till Flash från FreeHand markerar du alternativen för att behålla lager, sidor och textblock för FreeHand.
- Om du importerar PNG-bilder från Fireworks, importerar du filer som redigeringsbara objekt som kan ändras i Flash eller som förenklade filer som kan redigeras och uppdateras i Fireworks.
- Markera alternativen för att behålla bilder, text och stödlinjer.

Obs! Om du importerar en PNG-fil från Fireworks med klipp ut och klistra in konverteras filen till en bitmapp.

- Vektorbilder från SWF- och WMF-filer (Windows® Metafile Format) som du importerar direkt till ett Flash-dokument (i stället för till ett bibliotek) importeras som en grupp i det aktuella lagret.
- Bitmappar (skannade foton, BMP-filer) som du importerar direkt till ett Flash-dokument importeras som enstaka objekt i det aktuella lagret. I Flash bevaras genomskinlighetsinställningarna för importerade bitmappar. Eftersom filstorleken för en SWF-fil kan öka när du importerar en bitmapp är det bra att komprimera importerade bitmappar.

Obs! Det är inte säkert att bitmappsgenomskinlighet bevaras när bitmappar importeras med dra- och släpp-funktionen från ett program eller en dator till Flash. Om du vill bevara genomskinligheten väljer du Arkiv > Importera till scen eller Importera till bibliotek vid importering.

- Alla bildsekvenser (till exempel en PICT- eller BMP-sekvens) som du importerar direkt till ett Flash-dokument importeras som nyckelbildrutor efter varandra i det aktuella lagret.

Se även

”[Importerade bitmappar](#)” på sidan 85

”[Video](#)” på sidan 287

”[Ljud](#)” på sidan 277

”[Ange bitmappsegenskaper](#)” på sidan 86

Importera grafik i Flash

I Flash kan du importera grafik i olika filformat direkt till scenen eller till biblioteket.

Se även

”[Symboler, förekomster och biblioteksobjekt](#)” på sidan 147

Importera en fil till Flash

1 Gör något av följande:

- Om du vill importera en fil direkt till det aktuella Flash-dokumentet väljer du Arkiv > Importera > Importera till scen.
- Om du vill importera en fil direkt till biblioteket för det aktuella Flash-dokumentet väljer du Arkiv > Importera > Importera till bibliotek. (Om du vill använda ett biblioteksobjekt i ett dokument drar du det till scenen.)

2 Välj ett filformat på snabbmenyn Filformat (Windows) eller Visa (Macintosh).

3 Navigera till önskad fil och markera den. Om en importerad fil har flera lager kan det hända att nya lager skapas i Flash, det beror på vilken importfiltyp som används. Alla nya lager visas på tidslinjen.

4 Klicka på Öppna.

5 Om namnet på filen som du importerar avslutas med en siffra, och om det finns ytterligare sekvensiellt numrerade filer i samma mapp gör du på något av följande sätt:

- Om du vill importera alla sekvensfiler klickar du på Ja.
- Om du bara vill importera den angivna filen klickar du på Nej.

Nedan följer exempel på filnamn som kan användas som en sekvens:

Bild001.gif, Bild002.gif, Bild003.gif

Fågel 1, Fågel 2, Fågel 3

Vandra-001.ai, Vandra-002.ai, Vandra-003.ai

Klistra in en bitmapp från ett annat program direkt i det aktuella Flash-dokumentet

1 Kopiera bilden i det andra programmet.

2 Välj Redigera > Klistra in i mitten i Flash.

Filformat som stöds för vektor- eller bitmappsfiler

I Flash kan du importera ytterligare vektor- eller bitmappfilformat, om du har QuickTime 4 eller senare installerat i datorn. Det är mycket bra att använda Flash med QuickTime 4 i projekt som man arbetar med tillsammans där de som skapar projekten arbetar på både Windows- och Macintosh-plattformar. QuickTime 4 utökar stöd för vissa filformat (inklusive PICT, QuickTime Movie med mera) till båda plattformarna.

Du kan importera följande vektor- eller bitmappfilformat till Flash 8 eller senare, oavsett om du har QuickTime 4 installerat på datorn:

Filtyp	Filnamnstillägg	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (version 10 eller tidigare)	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmapp	.bmp	•	•
Enhanced Windows Metafile	.emf	•	
FreeHand	.fh7, .fh8, .fh9, .fh10, .fh11	•	•
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF- och animerad GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Windows-metafil	.wmf	•	•

Du kan bara importera följande bitmappfilformat till Flash om du har QuickTime 4 eller senare installerat på datorn:

Filtyp	Filnamnstillägg	Windows	Macintosh
MacPaint	.pntg	•	•
PICT	.pct, .pic	• (som bitmapp)	•
QuickTime-bild	.qtif	•	•
Silicon Graphics-bild	.sgi	•	•
TGA	.tga	•	•
TIFF	.tif	•	•

Importera FreeHand MX-filer

Du kan importera FreeHand-filer i version 7 eller senare direkt till Flash. Det är bäst att använda FreeHand om du vill skapa vektorgrafik för import till Flash, eftersom du i FreeHand kan bevara lager, textblock, bibliotekssymboler och sidor och välja ett visst sidintervall som du vill importera. Om den importerade FreeHand-filen är i CMYK-färgläget konverteras filen till RGB i Flash.

Tänk på följande när du importerar FreeHand-filer:

- Om du importerar en fil med överlappande objekt som ska bevaras som separata objekt placerar du objekten på separata lager i FreeHand och markerar Lager i dialogrutan FreeHand-import i Flash. (Om överlappande objekt på ett enskilt lager importeras till Flash, delas de överlappande formerna in i överlappningspunkter, precis som med överlappande objekt som du skapar i Flash.)
- I Flash finns stöd för upp till åtta färger i en övertoningsfyllning. Om en FreeHand-fil innehåller en övertoningsfyllning med mer än åtta färger skapas urklippbanor som simulerar utseendet för en övertoningsfyllning i Flash. Urklippbanor kan öka filstorleken. Om du vill minimera filstorleken använder du övertoningsfyllningar med åtta färger eller mindre i FreeHand.
- I Flash importeras varje steg i ett blandningsläge som en separat bana. Det innebär att ju flera steg en blandning har i en FreeHand-fil, ju större blir filstorleken i Flash.
- Om du importerar filer med linjer som har fyrkantiga ändar konverteras ändarna till runda ändar i Flash.
- I Flash konverteras placerade gråskalebilder till RGB-bilder. Den här konverteringen kan öka storleken på den importerade filen.
- Om du importerar filer med placerade EPS-bilder markerar du alternativet för att konvertera redigerbar EPS vid import i FreeHand-importinställningarna innan du placerar EPS-bilden i FreeHand. Om du inte markerar det här alternativet går det inte att visa EPS-bilden när den importeras till Flash. I Flash visas dessutom inte information för en importerad EPS-bild (oavsett vilka inställningar som används i FreeHand).

1 Välj Arkiv > Importera > Importera till scen eller Arkiv > Importera till bibliotek.

2 Välj FreeHand från snabbmenyn Filformat (Windows) eller Visa (Macintosh).

3 Navigera till en FreeHand-fil och markera den.

4 Klicka på Öppna.

5 Välj en inställning för mappningssidor:

Scener Konverterar varje sida i FreeHand-dokumentet till en scen i Flash-dokumentet.

Nyckelbildrutor Konverterar varje sida i FreeHand-dokumentet till en nyckelbildruta i Flash-dokumentet.

6 Markera ett av följande för mappningslager:

Lager Konverterar varje lager i FreeHand-dokumentet till ett lager i Flash-dokumentet.

Nyckelbildrutor Konverterar varje lager i FreeHand-dokumentet till en nyckelbildruta i Flash-dokumentet.

Förenkla Konverterar alla lager i FreeHand-dokumentet till ett enskilt förenklat lager i Flash-dokumentet.

7 Markera ett av följande för sidor:

- Om du vill importera alla sidor från FreeHand-dokumentet markerar du Alla.
- Om du vill importera ett sidintervall från FreeHand-dokumentet anger du sidnummer för Från och Till.

8 Markera något av följande för alternativ:

Inkludera osynliga lager Importerar alla lager (synliga och dolda) från FreeHand-dokumentet.

Inkludera bakgrundslager Importerar bakgrundslagret med FreeHand-dokumentet.

Behåll textblock Bevarar text i FreeHand-dokumentet som redigerbar text i Flash-dokumentet.

9 Klicka på OK.

AutoCAD DXF-filer

Flash har stöd för AutoCAD® DXF-formatet i AutoCAD 10.

DXF-filer stöder inte standardsystemteckensnitt. I Flash avbildas teckensnitt så korrekt som möjligt men det är inte säkert att resultatet blir som du har förväntat dig, särskilt för textjustering.

Eftersom DXF-formatet inte stöder heltäckande fyllningar, exporteras fyllda områden endast som konturer. Därför är DXF-formatet mest lämpligt för linjeritningar, till exempel planritningar och kartor.

Du kan importera tvådimensionella DXF-filer till Flash. I Flash finns det inte stöd för tredimensionella DXF-filer.

Även om det inte finns stöd för skalning i en DXF-fil i Flash producerar alla importerade DXF-filer 12-tums x 12-tums filer som du kan skala med Ändra > Omforma > Skala. Det finns bara stöd för ASCII DXF-filer i Flash. Om dina DXF-filer är binära konverterar du dem till ASCII innan du importerar dem till Flash.

Arbeta med Fireworks-filer

Importerade Fireworks PNG-filer

Du kan importera Adobe® Fireworks PNG-filer till Flash som förenklade bilder eller som redigerbara objekt. Om du importerar en PNG-fil som en förenklad bild rasteras hela filen (inklusive all vektorgrafik) eller så konverteras den till en bitmappsbild. Om du importerar en PNG-fil som redigerbara objekt bevaras all vektorgrafik i filen i vektorformat. Välj om du vill bevara placerade bitmappar, text, filter (kallas effekter i FireWorks) och stödlinjer i PNG-filen när du importerar den som redigerbara objekt.

Importerade filter och blandningar från Fireworks PNG-filer

När du importerar Fireworks® PNG-filer kan du spara många av de filter och blandningslägen som använts på objekt inom Fireworks och fortsätta att ändra dessa filter och blandningar med Flash.

Flash kan endast hantera ändringsbara filter och blandningar för objekt som importerats som text och filmklipp. Om en effekt eller ett blandningsläge inte stöds, rasteras eller ignoreras det i Flash när det importerar. Om du vill importera en Fireworks PNG-fil som innehåller filter eller blandningar som Flash inte stöder måste du rastera filen under importprocessen. När du gjort det går det inte att redigera filen.

Fireworks-effekter som kan användas i Flash

Flash importerar följande Fireworks-effekter som ändringsbara filter:

Fireworks-effekt	Flash-filter
Skugga	Skugga
Heltäckande skugga	Skugga
Innerskugga	Skugga (med innerskugga automatiskt markerad)
Oskärpa	Oskärpa (där $\text{oskärpaX} = \text{oskärpaY} = 1$)
Mera oskärpa	Oskärpa (där $\text{oskärpaX} = \text{oskärpaY} = 1$)
Gaussisk oskärpa	Oskärpa
Justera färgintensitet	Justera färg
Justera färgkontrast	Justera färg

Fireworks-blandningslägen stöds i Flash

Flash importerar följande Fireworks-blandningslägen som änderingsbara blandningar:

Fireworks blandningsläge	Flash-blandningsläge
Normal	Normal
Mörkare	Mörkare
Multiplitera	Multiplitera
Ljusare	Ljusare
Raster	Raster
Övertäckning	Övertäckning
Skarpt ljus	Skarpt ljus
Adderande	Lägg till
Differens	Differens
Invertera	Invertera
Alfa	Alfa
Sudda	Sudda

Flash ignorerar alla andra blandningslägen som importerar från Fireworks. De blandningslägen som inte kan hanteras i Flash är Average, Negation, Exclusion, Soft Light, Subtractive, Fuzzy Light, Color Dodge, och Color Burn.

Importera text från Fireworks till Flash

När du importerar text från Fireworks till Flash 8 eller senare importerar texten med standardinställningen för kantutjämning i det aktuella dokumentet.

Om du importerar PNG-filen som en förenklad bild kan du starta Fireworks från Flash och redigera den ursprungliga PNG-filen (med vektordata).

Om du importerar flera PNG-filer i en grupp väljer du importinställningar en gång. I Flash används samma inställningar för alla filer i gruppen.

Obs! Om du vill redigera bitmapsbilder i Flash konverteras bitmapsbilderna till vektorgrafik, eller också delas bitmapsbilderna upp.

- 1 Välj Arkiv > Importera > Importera till scen eller Importera till bibliotek.
- 2 Välj PNG-format på snabbmenyn Filformat (Windows) eller Visa (Macintosh).
- 3 Navigera till en Fireworks PNG-bild och markera den.
- 4 Klicka på Öppna.
- 5 Välj något av följande alternativ för plats:

Importera alla sidor som ny scen Importerar alla sidor i PNG-filen som scener i ett filmklipp, med alla bildrutor och lager inuti filmklippssymbolen. Ett nytt lager skapas som använder Fireworks PNG-filens namn. Den första bildrutan (sidan) av PNG-dokumentet placeras i en bildruta som påbörjas vid den sista bildrutan. Alla andra bildrutor (sidor) följer efter.

Importera en sida till det aktuella lagret Importerar den markerade sidan (identifieras på popup-menyn Sidnamn) för PNG-filen till det aktuella Flash-dokumentet i ett enskilt nytt lager som ett filmklipp. Innehållet i den markerade

sidan importeras som ett filmklipp, med den ursprungliga lager- och bildrutestrukturen oförändrad. Om sidfilmklippet innehåller bildrutor är varje bildruta ett filmklipp i sig.

Sidnamn Anger den Fireworks-sida som du vill importera till den aktuella scenen.

6 Markera ett av följande för filstruktur:

Importera som filmklipp och behåll lager Importerar PNG-filen som ett filmklipp, med alla bildrutor och lager inuti filmklippssymbolen.

Importera sida (sidor) som nytt lager (nya lager) Importerar PNG-filen till det aktuella Flash-dokumentet i ett enskilt nytt lager överst i staplingsordningen. Fireworks-lagren förenklas till det enskilda lagret. Fireworks-bildrutorna finns i det nya lagret.

7 Markera ett av följande för objekt:

Om det behövs rastera för att bevara utseendet Bevarar fyllningar, linjer och effekter för Fireworks i Flash.

Behåll alla banor redigerbara Behåller alla objekt som redigera vektorbanor. Vissa fyllningar, linjer och effekter för Fireworks förloras vid import.

8 Markera ett av följande för text:

Om det behövs rastera för att bevara utseendet Bevarar fyllningar, linjer och effekter för Fireworks i text som importerats till Flash.

Behåll alla banor redigerbara Behåller all text redigerbar. Vissa fyllningar, linjer och effekter för Fireworks förloras vid import.

9 Om du vill förenkla PNG-filen till en enda bitmappsbild markerar du Importera som en förenklad bitmapp. Om det här alternativet är markerat är alla andra alternativ nedtonade.

10 Klicka på OK.

Se även

[”Redigera en bitmappsbild i ett externt redigeringsprogram”](#) på sidan 87

[”Konvertera en bitmappsbild till vektorgrafik”](#) på sidan 89

[”Dela upp en bitmapp och skapa en bitmappsfillning”](#) på sidan 88

Arbeta med Illustrator AI-filer

Adobe Illustrator AI-filer

I Flash kan du importera Adobe® Illustrator® AI-filer. Bildernas redigerbarhet och visuella återgivning bevaras i stor utsträckning. I AI-importeraren kan du även kontrollera hur Illustrator-grafik importeras till Flash och du kan ange hur du importerar specifika objekt till en AI-fil.

AI-importeraren i Flash utför följande åtgärder:

- Bevarar redigering av de vanligaste Illustrator-effekterna som Flash-filter.
- Bevarar redigering av gemensamma blandningslägen för Flash och Illustrator.
- Bevarar återgivning och redigering av övertöningsfyllningar.
- Behåller RGB-färgernas (rött, grönt, blått) utseende.

- Importerar Illustrator-symboler som Flash-symboler.
- Bevarar siffran och positionen för Bezier-kontrollpunkter.
- Bevarar återgivningen av klippmasker.
- Bevarar återgivningen av linjer och fyllningar för mönster.
- Bevarar objektgenomskinlighet.
- Konverterar AI-fillager till enskilda Flash-lager, nyckelbildrutor eller ett enda Flash-lager. Du kan även importera AI-filen som en enda bitmappsbild. Då plattas (rastreras) filen ut i Flash.
- Ger ett förbättrat klipp ut och klistra in-arbetsflöde mellan Illustrator och Flash. I en klipp ut och klistra in-dialogruta finns inställningar som kan användas i AI-filer som klistras in på Flash-scenen.

Videoexempel om hur du arbetar med Illustrator och Flash finns på:

- Använda symboler mellan Illustrator och Flash: www.adobe.com/go/vid0198_se
- Använda text mellan Illustrator och Flash: www.adobe.com/go/vid0199_se

Kompatibilitet mellan Flash och Illustrator

Vissa synliga attribut kan varken importeras på rätt sätt eller redigeras i Flash-redigeringsmiljö efter att de har importerats. I AI-importeraren finns flera alternativ för importering och placering av grafik för att bäst behålla grafikens visuella utseende och redigerbarhet. Vissa synliga attribut kan dock inte bevaras. Använd följande riktlinjer om du vill förbättra utseendet på AI-filer som importeras till Flash:

- Flash har bara stöd för RGB-färgområdet och inte för CMYK-färgområdet, som är vanligt vid utskrift. I Flash kan CMYK-bilder konverteras till RGB. Färgerna bevaras dock bättre om du konverterar färgerna till RGB i Illustrator.
- För att bevara skuggan, innerglöden, den yttre glöden och AI-effekter för gaussisk oskärpa som redigeringsbara Flash-filter importeras objekten som de tillämpas på som ett Flash-filmklipp i Flash. Om du försöker att importera ett objekt med dessa attribut som något annat än ett filmklipp visas en inkompatibilitetsvarning och du rekommenderas att importera objektet som ett filmklipp i Flash.

Arbeta med Illustrator och Flash

Du kan flytta Illustrator-grafik till redigeringsmiljön i Flash eller direkt till Flash Player. Du kan kopiera och klistra in grafik, spara filer i SWF-format eller exportera grafik direkt till Flash. Dessutom har Illustrator stöd för dynamisk text och filmklippssymboler från Flash. Om du vill se en video om hur du använder Flash och Illustrator tillsammans går du till www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_se.

Du kan också använda Device Central om du vill visa hur Illustrator-grafik visas i Flash Player på olika handhållna enheter.

Klistra in Illustrator-grafik

Du kan skapa utförlig grafik i Illustrator och kopiera och klistra in den i Flash på ett snabbt, enkelt och smidigt sätt.

När du klistrar in Illustrator-grafik i Flash bevaras följande attribut:

- Banor och former
- Skalbarhet
- Linjebredd
- Övertöningsdefinitioner
- Text (inklusive OpenType-teckensnitt)

- Länkade bilder
- Symboler
- Blandningslägen

Illustrator och Flash har dessutom stöd för inklistrad grafik på följande sätt:

- När du markerar alla lager på den översta nivån i Illustrator-grafik och klistrar in dem i Flash, bevaras lagren tillsammans med sina egenskaper (synlighet och låsning).
- Andra Illustrator-färger än RGB-färger (CMYK, gråskala och egna färger) konverteras till RGB i Flash. RGB-färger klistras in som de brukar.
- När du importerar eller klistrar in Illustrator-grafik kan du använda olika alternativ för att bevara effekter (till exempel skugga på text) som Flash-filter.
- Illustrator-masker bevaras i Flash.

Exportera SWF-filer från Illustrator

Från Illustrator kan du exportera SWF-filer som matchar kvaliteten och komprimeringen i de SWF-filer som exporteras från Flash.

När du exporterar kan du välja från en mängd förinställningar för att skapa optimala utdata, och du kan ange hur flera ritytor, symboler, lager, text och masker ska hanteras. Du kan till exempel ange om Illustrator-symboler ska exporteras som filmklipp eller grafik, eller välja om du vill skapa SWF-symboler från Illustrator-lager.

Importera Illustrator-filer till Flash

När du vill skapa kompletta layouter i Illustrator och sedan importera dem till Flash i ett enda steg, kan du spara grafiken i det ursprungliga Illustrator-formatet (AI) och importera den, med hög följsamhet, till Flash med hjälp av kommandot Arkiv > Importera till scen eller Arkiv > Importera till bibliotek i Flash.

Om Illustrator-filen innehåller flera ritytor markerar du den rityta som du vill importera i dialogrutan Importera i Flash och anger inställningar för varje lager i ritytan. Alla objekt i den markerade ritytan importeras som ett enda lager i Flash. Om du importerar en annan rityta från samma AI-fil importeras objekten från den ritytan som ett nytt lager i Flash.

När du importerar Illustrator-grafik som en AI-, EPS- eller PDF-fil bevarar Flash samma attribut som för inklistrad Illustrator-grafik. När en importerad Illustrator-fil innehåller lager kan du dessutom importera den på något av följande sätt:

- Konvertera Illustrator-lager till Flash-lager
- Konvertera Illustrator-lager till Flash-bilder
- Konvertera alla Illustrator-lager till ett enda Flash-lager

Arbetsgång för symboler

Arbetsgången för symboler i Illustrator påminner om den i Flash.

Skapa symbolen När du skapar en symbol i Illustrator kan du ange namnet på symbolen i dialogrutan Symbolalternativ och ange alternativ som bara gäller för Flash: filmklippssymbol (som är standardvärdet för Flash-symboler), placering i registreringsrastret i Flash och skalningsstöddlinjer för nio segment. Dessutom kan du använda många symbolkortkommandon som är samma i både Illustrator och Flash (till exempel F8 för att skapa en symbol).

Isoleringsläge för redigering av symboler Dubbelklicka i Illustrator på symbolen om du vill öppna den i isoleringsläge där det är enklare att redigera. I isoleringsläge kan bara symbolvarianten redigeras – alla andra objekt på ritytan är

nedtonade och kan inte användas. När du har avslutat isoleringsläget uppdateras symbolen på panelen Symboler, och även alla varianter av den. I Flash fungerar symbolredigeringsläget och panelen Bibliotek på ungefär samma sätt.

Symbolgenskaper och länkar På panelen Symboler eller kontrollpanelen är det lätt att tilldela namn till symbolvarianter, bryta länkar mellan varianter och symboler, byta ut en symbolvariant mot en annan symbol och skapa en kopia av symbolen. I Flash fungerar redigeringsfunktionerna på panelen Bibliotek på ungefär samma sätt.

Statiska, dynamiska och indata-textobjekt

När du hämtar statisk text från Illustrator till Flash konverteras texten till konturer. Dessutom kan du konfigurera texten i Illustrator som dynamisk text. Med dynamisk text kan du redigera textinnehåll via programmering i Flash, och på ett enkelt sätt hantera projekt som behöver lokaliseras till olika språk.

I Illustrator kan du ange enskilda textobjekt som statisk, dynamisk eller indata-text. Dynamiska textobjekt har liknande egenskaper i Illustrator och Flash. I båda programmen används till exempel kerning som påverkar alla tecken i ett textblock i stället för enskilda tecken, i båda kantutjämnas texten på samma sätt och båda kan länkas till en extern XML-fil som innehåller text.

Importera AI-filer till Flash-biblioteket

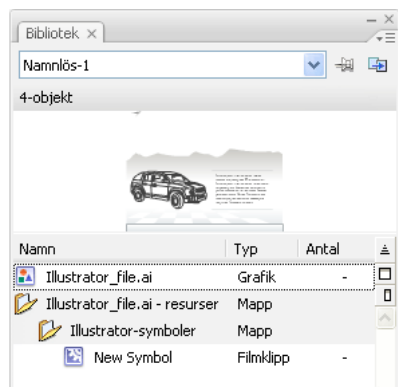
Importering av en AI-fil till biblioteket liknar importering till scenen. Skillnaden är att hela AI-filen är inkapslad som en Flash-symbol. Innehållet importeras till biblioteket och organiseras av AI-filens lager- och gruppstruktur.

Om du importerar en AI-fil till biblioteket använder rotmappen namnet på AI-filen. När AI-filen har importerats till biblioteket kan du ändra namnet på rotmappen eller flytta bort lagren från mappen.

Obs! På bibliotekspanelen ordnas innehållet i den importerade AI-filen i alfabetisk ordning. Den hierarkiska grupp- och mappstrukturen är fortfarande densamma men biblioteket ordnar om dem i alfabetisk ordning.

När AI-lager konverteras till nyckelbildrutor importeras AI-filen som ett filmklipp. När AI-lagren konverteras till Flash-lager, eller som ett enda Flash-lager, importeras AI-filen som en grafisk symbol. Filmklippet eller den grafiska symbolen innehåller hela innehållet i AI-filen som har importerats till tidslinjen, som om innehållet importerades till scenen. Nästa alla filmklipp har en tillhörande bitmapp eller annan resurs. För att minska risken för missförstånd och namnkonflikter sparas dessa resurser i en resursmapp i samma mapp som filmklippet.

Obs! När du importerar till biblioteket importeras AI-filens innehåll till filmklippets tidslinje, inte till huvudtidslinjen för Flash.



Bibliotekspanelen efter import av en AI-fil

AI File Importer-inställningar

I dialogrutan Inställningar i Flash kan du ange importinställningar för AI-filer och för dialogrutan för AI-filimport. De inställningar som du anger för import av AI-filer påverkar de alternativ för Illustrator-objekttyper i dialogrutan för AI-import som är ifyllda från början.

Obs! Om du vill åsidosätta inställningarna som anges för olika lagertyper objekt för objekt använder du dialogrutan för AI-import. Markera lagret, objektet eller gruppen och ange de nödvändiga alternativen.

Allmänt Inställningar som påverkar hur AI-importeraren ska svara vid importering av AI-filer:

- **Visa dialogrutan Importera** Anger att dialogrutan för AI-filimport visas.
- **Uteslut objekt utanför beskärningsområdet** Utesluter objekt på Illustrator-arbetsytan som ligger utanför grafikbordet eller beskärningsområdet.
- **Importera dolda lager** Anger att dolda lager kan importeras som standard.

Importera text som Med den här inställningen kan du ange följande importinställningar för textobjekt:

- **Redigerbar text** Anger att importerad Illustrator-text är redigeringsbar Flash-text. Textens utseende kan bli lite sämre för att det ska gå att redigera texten.
- **Vektorkonturer** Konverterar text till vektorbanor. Använd det här alternativet om du vill bevara textens visuella utseende. Vissa visuella effekter kan gå förlorade, till exempel blandningslägen och filter som inte stöds, men visuella attribut som till exempel text på en bana behålls om texten importeras som ett filmklipp. Själva texten går inte längre att redigera, men opacitet och kompatibla blandningslägen går fortfarande att redigera.

Obs! Om du vill bevara skuggan, innerglöden, den yttre glöden och AI-effekter för gaussisk oskärpa som tillämpas på text som redigeringsbara Flash-filter väljer du att skapa filmklipp för import. Texten importeras som ett filmklipp.

- **Bitmappar** Rastrerar texten till en bitmapp för att bevara samma utseende på texten som den har i Illustrator. Om filter eller andra effekter som inte är kompatibla med Flash tillämpas bevaras det visuella utseendet om texten importeras som en bitmapp. Rastrerad text går inte längre att redigera.
- **Skapa filmklipp** Anger att textobjekt importeras inuti ett filmklipp. Om du vill hantera blandningslägen, AI-effekter och genomskinlighet på mindre än 100 % som stöds mellan Illustrator och Flash anger du att textobjektet ska importeras som ett filmklipp.

Importera banor som Med den här inställningen kan du ange följande banimportinställningar:

- **Redigerbara banor** Skapar en redigerbar vektorbana. Blandningslägen, effekter och objektgenomskinlighet som stöds bevaras, men attribut som inte stöds i Flash tas bort.
- **Bitmappar** Rastrerar banan till en bitmapp för att bevara samma utseende på banan som den har i Illustrator. En rastrerad bild går inte längre att redigera.
- **Skapa filmklipp** Anger att banobjekt importeras inuti ett filmklipp.

bilder Med den här inställningen kan du ange importinställningar för bilder:

- **Förenkla bitmappsbilder för att bevara utseendet** Rastrerar bilden till en bitmapp för att bevara samma utseende på blandningslägen och effekter som stöds i Flash. En rastrerad bild går inte längre att redigera.
- **Skapa filmklipp** Anger att bilder importeras inuti ett filmklipp.

Grupper Med den här inställningen kan du ange importinställningar för grupper:

- **Importera som bitmappsbilder** Rastrerar gruppen till en bitmapp för att bevara samma utseende på objekten som de har i Illustrator. När en grupp konverteras till en bitmapp kan du inte markera eller byta namn på objekten.
- **Skapa filmklipp** Anger att alla objekt i gruppen inkapslas i ett enda filmklipp.

Lager Med den här inställningen kan du ange importinställningar för lager:

- **Importera som bitmapsbilder** Rastrear lagret till en bitmapp för att bevara samma utseende på objekten som de har i Illustrator.
- **Skapa filmklipp** Anger att lagret inkapslas i ett filmklipp.

Filmklipsregistrering Anger en global registreringspunkt för filmer som skapas. Den här inställningen används för registreringspunkten för alla objekttyper. Det här alternativet kan ändras objekt för objekt i dialogrutan för AI-filimport. Det här är den ursprungliga inställningen för alla objekttyper. Mer information om filmklipsregistrering finns i ”[Redigera symboler](#)” på sidan 150.

Se även

”[Ange inställningar i Flash](#)” på sidan 34

Importera Adobe Illustrator-filer

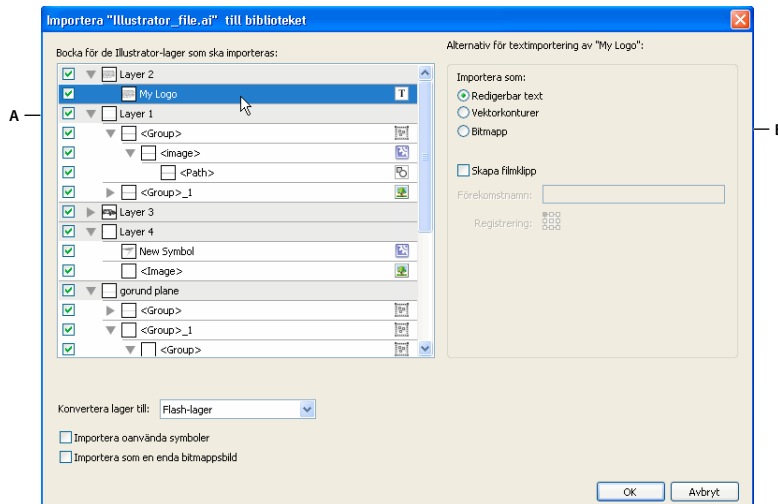
I Flash kan du importera Illustrator AI-filer i version 10 eller tidigare. Om rasterfilen i Illustrator är länkad importeras endast JPEG, GIF eller PNG med det ursprungliga formatet bevarat. Alla andra filer konverteras till PNG-format i Flash. Dessutom beror konvertering till PNG på vilken version av QuickTime som du har.

***Obs!** AI-importeraren utvecklades för import av AI-filer som har skapats med CS3 och senare. Eftersom det inte finns några kända problem med importerade AI-filer som har skapats i tidigare versioner av Illustrator rekommenderar vi att du importerar AI-filer som har skapats i Illustrator CS3 och senare. Om det uppstår några problem när du importerar AI-filer som har skapats i en tidigare version av Illustrator öppnar du filen i Illustrator CS3 eller senare och sparar AI-filen som en fil som är kompatibel med CS3 eller senare och importerar den på nytt till Flash. Om du vill importera en Illustrator EPS- eller Adobe® Acrobat® PDF-fil öppnar du filen i Illustrator CS3 eller senare, sparar den som en AI-fil som är kompatibel med CS3 eller senare och importerar AI-filen till Flash.*

Videoexempel om hur du arbetar med Illustrator och Flash finns på:

- Importera Illustrator-filer: www.adobe.com/go/vid0197_se
- Använda symboler mellan Illustrator och Flash: www.adobe.com/go/vid0198_se
- Använda text mellan Illustrator och Flash: www.adobe.com/go/vid0199_se

I vissa förekomster kanske du måste dela upp alla Illustrator-objekt i alla lager när det inte går att gruppera objekt vid import i Flash. När alla objekt har delats upp kan de hanteras som vilket Flash-objekt som helst.



Illustrator AI-import, dialogruta
A. Lagerpanelen **B.** Tillgängliga importalternativ för det valda objektet

Välj från följande alternativ när du importerar Adobe Illustrator-filer:

- Konvertera lager till Flash-lager eller nyckelbildrutor, eller till enskilda Flash-lager.
- Importera text som redigerbar text, vektorkonturer eller bitmappar.
- Importera som en enda bitmappsbild. Om du väljer det här alternativet importeras AI-filen som en enda bitmappsbild och lagerlistan och importalternativen i dialogrutan för AI-import inaktiveras.

1 Välj Arkiv > Importera till scen > Importera till bibliotek.

2 Navigera till den AI-fil som du vill importera, markera den och klicka på OK. Dialogrutan för att importera Illustrator-dokument till scenen eller för att importera Illustrator-dokument till biblioteket visas.

I den här dialogrutan finns importeringsalternativ för Illustrator-filen. Vilka alternativ som visas varierar beroende på vilken typ av objekt i Illustrator-filen som du importerar.

3 (Valfritt) Om du vill generera en lista över objekt i AI-filen som är inkompatibla med Flash klickar du på knappen för inkompatibilitetsrapport. Knappen visas bara om det finns någon inkompatibilitet med Flash i AI-filen.

I inkompatibilitetsrapporten analyseras möjlig inkompatibilitet mellan Illustrator och Flash. I importalternativområdet (bredvid varningsknappen) för dialogrutan för AI-import visas vad som rekommenderas för att få maximal kompatibilitet för alla inkompatibla objekt.

Inkompatibilitetsrapporten innehåller kryssrutan Använd rekommenderade importinställningar. Om den är markerad tillämpas de rekommenderade importalternativen automatiskt på alla inkompatibla objekt i AI-filen i Flash. Undantag görs om AI-dokumentet är större än det som stöds av Flash och om AI-dokumentet använder CMYK-färgläget. Om du vill korrigera någon av dessa inkompatibiliteter öppnar du dokumentet i Illustrator CS 3 igen och justerar storleken på dokumentet eller ändrar färgläget till RGB.

4 (Valfritt) Välj lager, grupper och enskilda objekt i dialogrutan för AI-import och välj hur varje objekt ska importeras. Mer information om vilka importeringsalternativ som finns tillgängliga för de olika typerna av Illustrator-lager och objekt finns i avsnittet om "Objektimporteringsalternativ i Illustrator" på sidan 75.

5 Välj något av följande för alternativet Konvertera lager till:

Flash-lager Konverterar varje lager i det importerade dokumentet till ett lager i Flash-dokumentet.

Nyckelbildrutor Konverterar varje lager i det importerade dokumentet till en nyckelbildruta i Flash-dokumentet.

Enstaka Flash-lager Konverterar varje lager i det importerade dokumentet till ett enskilt förenklat lager i Flash-dokumentet.

6 Välj något av följande för de återstående alternativen:

Placera objekt på ursprungspositionen Innehållet i AI-filen behåller exakt samma position som det hade i Illustrator. Om ett objekt till exempel placerades på X = 100 Y = 50 i Illustrator får den samma koordinater på Flash-scenen.

Om det här alternativet inte är markerat centreras de importerade Illustrator-lagren i den aktuella visningen. Objekten i AI-filen förblir relativa till varandra när de importeras. Alla objekt centreras dock som ett block i den aktuella visningen. Den här funktionen kan vara användbar om du zoomar in ett område på scenen och importerar ett specifikt objekt för det området på scenen. Om du importerade objektet med hjälp av de ursprungliga koordinaterna är det inte säkert att du kan se det som importerat eftersom det kan ha placerats utanför den aktuella scenvisningen.

Obs! Om du importerar AI-filen till Flash-biblioteket är det här alternativet inte tillgängligt.

Använd samma scenstorlek som storleken på Illustrator-ritytan Flash-scenstorleken ändras till samma storlek som Illustrator-grafikbordet (eller det aktiva beskärningsområdet) som används för att skapa AI-filen. Det här alternativet är inte valt som standard.

Obs! Om du importerar AI-filen till Flash-biblioteket är det här alternativet inte tillgängligt.

Importera oanvända symboler Alla symboler i AI-filens bibliotek som inte har några förekomster på grafikbordet importeras till Flash-biblioteket. Om det här alternativet inte är markerat importeras de oanvända symbolerna inte till Flash.

Importera som en enskild bitmappsbild Importerar AI-filen som en enskild bitmappsbild och inaktiverar lagerlistan och importeringsalternativen i dialogrutan för AI-importeraren.

7 Klicka på OK.

Se även

["Importera Photoshop PSD-filer"](#) på sidan 80

["Exportera bilder och grafik"](#) på sidan 421

Objektimporteringsalternativ i Illustrator

Lager hanterar alla objekten som skapar grafiken i Illustrator. Alla objekt organiseras i ett enda överordnat lager som standard. Du kan importera alla objekt i ett givet överordnat lager som en enda, förenklad bitmapp, eller markera varje objekt för sig och ange importalternativ som är specifika för den typen av objekt (text, bana, grupp och så vidare). AI-importeraren innehåller alternativ för att markera lager i den teckning som du importerar, och för att ange enskilda importalternativ baserade på bevaring av det visuella utseendet för ett objekt eller dess redigerbarhet i Flash.

Korrigera inkompatibla grafiska effekter

- 1 Om du vill generera en inkompatibilitetsrapport klickar du på Inkompatibilitetsrapport. Inkompatibilitetsrapporten innehåller en lista över objekt i AI-filen som är inkompatibla med Flash.
- 2 Välj att ändra på importinställningarna för att lösa objektinkompatibiliteter. Många inkompatibiliteter mellan Illustrator och Flash kan korrigeras manuellt med hjälp av inkompatibilitetsrapporten, och de importrekommendationer som föreslås i importalternativområdet i dialogrutan för AI-import.

Markera enskilda objekt

- 1 Markera objektet som du vill ange importalternativ för. Illustrator-objekt som du kan markera innehåller lager, grupper, enskilda banor, text och bilder.

- 2 Granska de tillgängliga importalternativen för den typ av objekt som du har markerat i objektalternativområdet i dialogrutan. Lägga märke till om några inkompatibiliteter är listade och vad du rekommenderas att korrigera för att kunna importera objektet.
- 3 Markera önskade importalternativ och markera ett annat objekt som du vill ange importalternativ för, eller klicka på OK.

Markera lager

På lagerpanelen visas en lista över objekt i ett dokument. Varje Illustrator-dokument innehåller som standard minst ett lager, och varje objekt i en viss fil listas under det lagret.

Om ett objekt i lagerpanelen innehåller andra objekt visas en triangel till vänster om objektnamnet. Om du vill visa eller dölja innehållet klickar du på triangeln. Om ingen triangel visas innehåller lagret inga ytterligare objekt.

Obs! Du kan expandera eller komprimera alla grupper och lager på snabbmenyn för AI-importeraren. Högerklicka så att snabbmenyn visas. Välj *Expandera alla* eller *Komprimera alla*.

Markeringskolumn Kontrollerar om objekt har markerats för import eller inte. Om ett objekt är markerat kan du markera lagret och ange importalternativ. Om redigering inte är markerad, är lagret nedtonat och du kan inte ange någon importinställning för objektet i det lagret.

Objekttypkolumn En ikon anger vad Flash-objekttypen på det lagret blir när det importeras och — om objektet är synligt — att det har markerats. Objekttyperna är:

- Text 
- Bana 
- Grupp 
- Filmklipp 
- Grafisk symbol 
- Bild 

Alternativ för textimport

I Flash kan du importera text som redigerbar text, vektorkonturer eller en förenklad bitmapp. Om du vill hantera blandningslägen, AI-effekter och genomskinlighet på mindre än 100 % som stöds mellan Illustrator och Flash importerar du text som ett filmklipp. Om du importerar text som ett filmklipp bevaras redigerbarheten av kompatibla visuella effekter.

Redigerbar text Illustrator-text importeras som redigerbar Flash-text som standard. Textens utseende kan bli lite sämre för att det ska gå att redigera texten.

Vektorkonturer Konverterar text till vektorbanor. Använd det här alternativet om du vill bevara textens visuella utseende. Vissa visuella effekter kan gå förlorade, till exempel blandningslägen och filter som inte stöds, men visuella attribut som till exempel text på en bana behålls om texten importeras som ett filmklipp. Själva texten går inte längre att redigera, men opacitet och kompatibla blandningslägen går fortfarande att redigera.

Obs! Om du vill bevara skuggan, innerglöden, den yttre glöden och AI-effekter för gaussisk oskärpa som tillämpas på text som redigeringsbara Flash-filter väljer du att skapa filmklipp för import. Texten importeras som ett filmklipp.

Bitmapp Rastrerar texten till en bitmapp för att bevara samma utseende på texten som den har i Illustrator. Om filter eller andra effekter som inte är kompatibla med Flash tillämpas bevaras det visuella utseendet om texten importeras som en bitmapp. Rastrad text går inte längre att redigera.

Alternativ för banimport

En bana är den linje som uppstår när du ritar i Illustrator. En bana är antingen öppen som en båge, eller stängd som en cirkel. I en öppen bana kallas start- och slutankarpunkterna för slutpunkter. Redigerbara banor kan importeras till Flash. Om vissa blandningslägen, filter eller andra effekter dock används på banan, kanske dessa effekter inte är kompatibla med Flash.

Bitmapp Rastrerar banan till en bitmapp för att bevara samma utseende på banan som den har i Illustrator. En rastrerad bild går inte längre att redigera.

Redigerbar bana Skapar en redigerbar vektorbana. Blandningslägen, effekter och objektgenomskinlighet som stöds bevaras, men attribut som inte stöds i Flash tas bort.

Alternativ för bildimport

Bitmappsbilder är de vanligaste elektroniska mediet för bilder med kontinuerlig ton, till exempel fotografier eller digitala målningar. Illustrator skapar bitmappseffekter med hjälp av filter, effekter och grafiska format. Många av dessa effekter är kompatibla med Flash och vissa behöver förenklas, eller rastreras, för att kunna bevara sitt visuella utseende.

***Obs!** Om rasterfilen i Illustrator är länkad importeras endast JPEG, GIF eller PNG med det ursprungliga formatet bevarat. Alla andra filtyper konverteras till PNG-format i Flash. Dessutom beror konvertering (till PNG) på vilken version av QuickTime® som du har.*

Förenkla bitmappsbild för att bevara utseendet Rastrerar bilden till en bitmapp för att bevara samma utseende på blandningslägen och effekter som stöds i Flash. En rastrerad bild går inte längre att redigera.

Skapa filmklipp Importerar Illustrator-bilder som filmklipp.

Gruppera importalternativ

Grupper är samlingar av grafiska objekt som behandlas som en enda enhet. Med gruppering kan du flytta eller omvandla ett visst antal objekt utan att deras attribut eller relativa positioner påverkas. Du kan till exempel gruppera objekt i en logotypdesign så att du kan flytta och skala om logotypen som en enhet. Grupper kan även kapslas. Det innebär att de kan grupperas i andra objekt eller grupper för att forma större grupper.

Grupper visas som <Group>-objekt på importpanelen. Om ett objekt, till exempel en grupp, på lagerpanelen innehåller andra objekt visas en triangel till vänster om objektnamnet. Klicka på triangeln om du vill visa eller dölja innehållet för gruppen. Om ingen triangel visas innehåller objektet inga ytterligare objekt.

Importera som bitmapp Rastrerar gruppen till en bitmapp för att bevara samma utseende på objekten som de har i Illustrator. När en grupp konverteras till en bitmapp kan du inte markera eller byta namn på objekten.

Skapa filmklipp Kapslar in alla objekt i gruppen i ett enda filmklipp.

Kopiera och klistra in mellan Illustrator och Flash

Om du kopierar och klistrar in (eller drar och släpper) grafik mellan Illustrator och Flash visas dialogrutan Klistra in. I den finns importinställningar för den AI-fil som kopieras (eller klistras in).

Klistra in som bitmapp Förenklar filen som kopieras till ett enskilt bitmappsobjekt.

Klistra in med AI-filimporterarens inställningar Importerar filen med hjälp av AI-filimportinställningarna som anges i Flash Inställningar (Redigera > Inställningar).

Använd rekommenderade importinställningar för att lösa inkompatibiliteter Aktiveras som standard om Klistra in med AI-filimporterarens inställningar är markerat. Korrigerar alla inkompatibiliteter som upptäcks i AI-filen automatiskt.

Behåll lager Aktiveras som standard om Klistra in med AI-filimporterarens inställningar är markerat. Anger att lager i AI-filen konverteras till Flash-lager (samma som om du markerar alternativet för att konvertera till Flash-lager från dialogrutan för AI-import). Om det här alternativet inte är markerat förenklas alla lager till ett enda lager.

Arbeta med Photoshop PSD-filer

Arbeta med Photoshop och Flash

Du kan använda Adobe® Photoshop® och Adobe® Flash® tillsammans för att skapa visuella webbaserade program, animeringar eller interaktiva meddelandeelement. I Photoshop kan du skapa stillbilder och grafik vilket ger dig bra kreativ kontroll. I Flash kan du slå samma dessa stillbilder och använda dem i interaktivt Internet-innehåll.

Med hjälp av rit- och markeringsverktygen i Photoshop får du bättre kreativ kontroll än med verktygen i Flash. Använd Photoshop om du ska skapa komplexa visuella bilder eller retuschera fotografier som ska användas i interaktiva presentationer. Importera sedan bilderna till Flash.

Importera stillbilder till Flash

I Flash kan du importera stillbilder i många format, men oftast använder du det ursprungliga Photoshop PSD-formatet när du importerar stillbilder från Photoshop till Flash.

Om du importerar en PSD-fil kan många attribut som används i Photoshop bevaras. Det finns även alternativ för behållning av bildens visuella återgivning och för att ytterligare ändra bilden. När du importerar en PSD-fil till Flash kan du välja om varje Photoshop-lager ska representeras som ett Flash-lager, enskilda nyckelbildrutor eller som en enkel förenklad bild. Du kan även kapsla in PSD-filen som ett filmklipp.

Byta ut filmer

Du kan byta ut QuickTime-videofiler mellan Photoshop och Flash. Du kan till exempel rendera en QuickTime-film direkt från Photoshop, importera den till Flash och konvertera den till en FLV-fil (video för Adobe Flash Player) som kan spelas upp i Flash® Player.

Om du använder Photoshop för att ändra på videomaterial kan du måla ickedestruktivt i bildrutorna. När du sparar en Photoshop-fil med ett videolager sparar du redigeringarna som du gjort i videolagret, inte redigeringarna som du gjort i själva materialet.

Obs! Om du vill importera en QuickTime-videofil från Photoshop till Flash använder du dialogrutan *Importera video* (Arkiv > Importera video). När du använder Photoshop PSD-importfunktionen för att importera en video importeras bara den första bilden i en videofil.

Du kan även exportera Flash-dokument som QuickTime-video och importera dem till Photoshop där du kan måla ickedestruktivt i videobildrutorna. Du kan till exempel skapa en animerad sekvens i Flash, exportera Flash-dokumentet som en QuickTime-video och sedan importera videon till Photoshop.

Färg

I Flash bearbetas färger internt i färgområdet RGB eller NMI. Även om det går att konvertera CMYK-bilder till RGB i Flash bör du skapa Photoshop-grafik i RGB. Konvertera bilden till RGB i Photoshop innan du importerar CMYK-grafik från Photoshop till Flash.

Se även

”[Importera Photoshop PSD-filer](#)” på sidan 80

”[Exportera QuickTime](#)” på sidan 424

Importera Photoshop PSD-filer

I Flash kan du importera Photoshop PSD-filer och bevara det mesta av dina grafikdata. Med PSD-importeraren kan du kontrollera hur Photoshop-grafik importeras till Flash, så att du kan ange hur specifika objekt ska importeras i en PSD-fil, samt ange att PSD-filen ska konverteras till ett Flash-filmklipp.

PSD-importeraren i Flash utför följande åtgärder:

- PSD-filer som importerats till Flash behåller färgåtergivning från Photoshop.
- Bevarar redigering av gemensamma blandningslägen för Flash och Photoshop.
- Smarta objekt i PSD-filen rasteras och importeras till Flash som bitmappar. Objektgenomskinligheten bevaras.
- Konverterar PSD-fillagren till enskilda Flash-lager eller -nyckelbildrutor, eller importerar PSD-filerna som en enskild bitmappsbild. Oavsett förenklas (rasteras) Flash-filen.
- Med dra- och släpp-funktionen från Photoshop till Flash anropas PSD-filimporteraren och du kan välja hur du vill importera Photoshop-grafik.

En videokurs om hur du utformar webbsidor i Photoshop och Flash finns på www.adobe.com/go/vid0201_se.

Kompatibilitet mellan Flash och Photoshop

Vissa synliga attribut kan varken importeras på rätt sätt eller redigeras i Flash-redigeringsmiljö efter att de har importerats. I PSD-importeraren finns flera alternativ som du kan använda för att importera och placera grafik för att bäst behålla dess visuella utseende och redigerbarhet. Vissa synliga attribut kan dock inte bevaras. Följ riktlinjerna nedan om du vill förbättra utseendet på PSD-filerna som importeras till Flash:

- Flash har bara stöd för RGB-färgområdet och inte för CMYK-färgområdet, som är vanligt vid utskrift. I Flash kan CMYK-bilder konverteras till RGB. Färgerna bevaras dock bättre om du konverterar färgerna till RGB i Photoshop.
- I Flash kan du importera följande Photoshop-blandningslägen och behålla redigerbarheten: Normal, Mörkare, Multiplicera, Ljusare, Raster, Skarpt ljus, Differens och Övertäckning.

Om du använder ett blandningsläge som det inte finns stöd för i Flash kan du rastera lagret så att utseendet bevaras, eller ta bort blandningsläget från lagret.

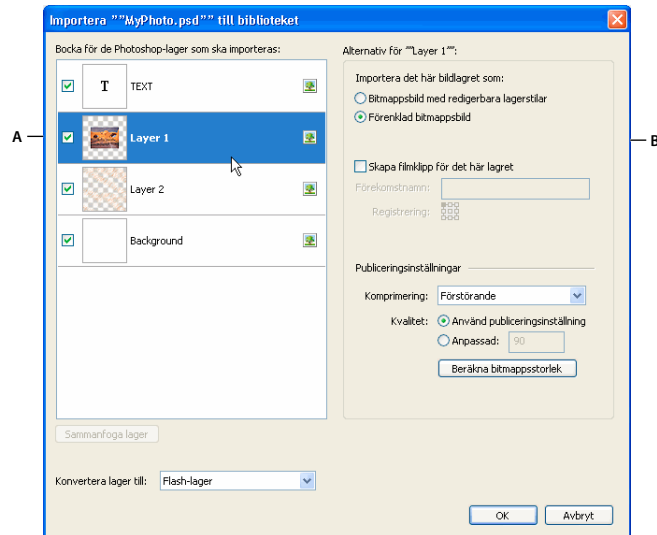
- Det går inte att importera smarta Photoshop-objekt som redigeringsbara objekt i Flash. För att de visuella attributen för smarta objekt ska bevaras rasteras och importeras de till Flash som bitmappar.
- Det går bara att importera den första bilden för Photoshop-videolager i Flash.
- Bild- och fyllningslager rasteras alltid när de importeras till Flash.
- När du importerar objekt som innehåller genomskinliga områden som förenklade bitmappar, visas alla objekt på lagren bakom den genomskinliga delen av objektet genom det genomskinliga området, förutsatt att objekten bakom objektet som innehåller genomskinlighet också importeras. Om du vill förhindra att detta sker importerar du det genomskinliga objektet som en förenklad bitmapp.

Om du vill importera flera lager och behålla genomskinligheten utan att ha några synliga rester av lagren bakom genomskinligheten, importerar du PSD-filen med alternativet Bitmappsbild med redigerbara lagerstilar. Då kapslas de importerade objekten in som ett filmklipp och använder filmklippets genomskinlighet. Detta är särskilt användbart om du behöver animera de olika lagren i Flash.

Importera Photoshop PSD-filer

PSD-formatet är standardfilformatet i Photoshop. I Flash kan du importera PSD-filer direkt och bevara många Photoshop-funktioner. Bildkvaliteten och redigeringsbarheten för PSD-filen behålls i Flash. Du kan även förenkla PSD-filer när du importerar dem genom att skapa en enda bitmapmsbildfil som behåller bildens visuella effekter men tar bort ursprunglig hierarkisk lagerinformation för PSD-filformatet.

En videokurs om hur du utformar webbsidor i Photoshop och Flash finns på www.adobe.com/go/vid0201_se.



Dialogrutan för PSD-importeringen

A. Lager i PSD-filen som importeras B. Tillgängliga importalternativ för det valda lagret eller objektet

- 1 Välj Arkiv > Importera till scen > Importera till bibliotek.
- 2 Navigera till den Adobe Photoshop PSD-fil som du vill importera, markera den och klicka på OK.
- 3 (Valfritt) Välj lager, grupper och enskilda objekt i dialogrutan för PSD-import och välj hur varje objekt ska importeras.
- 4 Välj något av följande för alternativet Konvertera lager till:

Flash-lager Alla markerade lager i listan över valda Photoshop-lager placeras på egna lager. Varje lager märks med namnet på lagret i Photoshop-filen. Lagren i Photoshop är objekt på enskilda lager. Objektet har namnet på lagret i Photoshop när de läggs på bibliotekspanelen.

Nyckelbildrutor Alla markerade lager i listan över valda Photoshop-lager placeras i enskilda nyckelbildrutor på ett nytt lager. Det nya lagret namnges för Photoshop-filen (till exempel myfile.psd). Lagren i Photoshop är objekt på enskilda nyckelbildrutor. Objektet har namnet på lagret i Photoshop när de läggs på bibliotekspanelen.

- 5 Välj något av följande för de återstående alternativen:

Placera lager på ursprungspositionen Innehållet i PSD-filen behåller exakt samma position som det hade i Photoshop. Om ett objekt till exempel placerades på X = 100 Y = 50 i Photoshop får den samma koordinater på Flash-scenen.

Om det här alternativet inte är markerat centreras de importerade Photoshop-lagren på scenen. Objektet i PSD-filen förblir relativa till varandra när de importeras. Alla objekt centreras dock som ett block i den aktuella visningen. Den här funktionen kan vara användbar om du zoomar in ett område på scenen och importerar ett specifikt objekt för det området på scenen. Om du importerade objektet med hjälp av de ursprungliga koordinaterna är det inte säkert att du kan se det som importerat eftersom det kan ha placerats utanför den aktuella scenvisningen.

Obs! Om du importerar PSD-filen till Flash-biblioteket är det här alternativet inte tillgängligt.

Använd samma scenstorlek som storleken på Photoshop-arbetsytan Flash-scenstorleken ändras till samma storlek som Photoshop-dokumentet (eller det aktiva beskärningsområdet) som används för att skapa PSD-filen. Det här alternativet är inte valt som standard.

Obs! Om du importerar PSD-filen till Flash-biblioteket är det här alternativet inte tillgängligt.

6 Klicka på OK.

Importera PSD-filer till Flash-biblioteket

Att importera en PSD-fil till biblioteket liknar att importera till scenen. Om du importerar en PSD-fil till biblioteket använder rotmappen namnet på PSD-filen. När PSD-filen har importerats till biblioteket kan du ändra namnet på rotmappen eller flytta bort lagren från mappen.

Obs! I biblioteket ordnas innehållet i den importerade PSD-filen i alfabetisk ordning. Den hierarkiska grupp- och mappstrukturen är fortfarande densamma men biblioteket ordnar om dem i alfabetisk ordning.

Ett filmklipp skapas som rymmer hela innehållet i PSD-filen som har importerats till dess tidslinje, som om innehållet importerades till scenen. Nästa alla filmklipp har en tillhörande bitmapp eller annan resurs. För att minska risken för missförstånd och namnkonflikter sparas dessa resurser i en resursmapp i samma mapp som filmklippet.

Obs! När du importerar till biblioteket importeras PSD-filens innehåll till filmklippets tidslinje, inte till huvudtidslinjen för Flash.

Importalternativ i Photoshop

Om du importerar en Photoshop PSD-fil som innehåller flera lager kan du ange följande alternativ:

Lagerkomposition Om Photoshop-filen innehåller lagerkompositioner kan du ange vilken version av bilden som ska importeras. En *lagerkomposition* är en ögonblicksbild av ett läge på lagerpaletten i Photoshop. Lagerkompositioner registrerar tre typer av lageralternativ. Alla importeras till Flash:

- **Lagersynlighet:** om ett lager visas eller döljs.
- **Lagerplacering** i dokumentet.
- **Lagerutseende:** om en lagerstil används i lagret och lagrets blandningsläge.

Om det inte finns några lagerkompositioner visas inte den här popup-menyn. I Flash finns stöd för alla aspekter av lagerkompositionens återgivning, inklusive synlighet, placering och lagerstil.

Markera Photoshop-lager Listar alla lager, grupper och lagereffekter i en bild. Använd alternativen till vänster om lagerminiatyrbilden för att välja vilka lager du vill importera. Alla synliga lager i Photoshop är som standard markerade och osynliga lager är inte markerade.

Obs! Justeringslager har inte en kompatibel lagertyp i Flash. Därför tillämpas den visuella effekten av justeringslagret för att behålla utseendet för det Photoshop-lager som importeras när en förenklad bitmapp importeras. Om du har markerat andra importalternativ tillämpas inte justeringslagren.

Sammanfoga lager Sammanfoga två eller flera lager till en enda bitmapp och importera sedan bitmappsobjektet istället för enskilda objekt. Du kan bara sammanfoga lager som inte är på samma nivå och markeringen måste vara sammanhängande. Du kan till exempel inte markera ett objekt inuti en mapp och ett objekt utanför en mapp och slå samman dem. Markera istället en mapp och objektet utanför mappen så sammanfogas de. Du kan inte Ctrl-klicka på enskilda objekt som ligger utanför sekvensen och sammanfoga dem.

Obs! Om du markerar ett sammanfogat bitmappsobjekt ändras knappen Sammanfoga lager till Separera. Om du vill separera sammanfogade bitmappsobjekt som du skapar markerar du bitmappen och klickar på knappen Separera.

Importera textobjekt

Textobjekt är textlager i PhotoShop. Välj hur du vill importera texten till Flash.

Redigerbar text Skapar ett redigerbart textobjekt från texten i det valda Photoshop-lagret. Textens utseende kan bli lite sämre för att det ska gå att redigera texten. Om du importerar texten som ett filmklipp innehåller filmklippet ett redigerbart textobjekt.

Obs! Om du importerar redigerbar text till biblioteket måste det vara inuti ett filmklipp. Endast filmklipp, bitmappar och grafiska symboler kan sparas i biblioteket. Om redigerbar text markeras som alternativ för ett textlager som importeras till biblioteket importeras det automatiskt som en grafisk symbol.

Vektorkonturer Konverterar text till vektorbanor för att bevara det som visas visuellt av texten. Själva texten går inte längre att redigera, men opacitet och kompatibelt blandningsläge går fortfarande att redigera. Om det här alternativet är markerat måste objektet konverteras till ett filmklipp.

Förenklad bitmappsbild Rastrerar texten till en bitmapp för att utseendet på textlagret i Photoshop ska bevaras. Rastrerad text går inte längre att redigera.

Obs! Om du importerar en text i en bana måste du importera den som en förenklad bitmappsbild för att objektets visuella återgivning ska bevaras.

Importera formobjekt

Ett formlagerobjekt är ett objekt som från början var ett formlager i Photoshop eller ett bildlager med en vektorurklippsmask på det.

Redigerbara banor och lagerstilar Skapar en redigerbar vektorform med en bitmappsbild inuti vektorn. Blandningslägen, filter och opacitet som stöds behålls. Blandningslägen som inte stöds och som inte kan reproduceras i Flash tas bort. Objektet måste konverteras till ett filmklipp.

Förenklad bitmappsbild Rastrerar formen till en bitmapp för att utseendet på formlagret i Photoshop ska bevaras. En rastrerad bild går inte längre att redigera.

Importera bild- eller fyllningslager

Om bild- eller fyllningslagret associeras med en vektormask behandlas det som ett formlagerobjekt.

Bitmappsbild med redigerbara lagerstilar Skapar ett filmklipp med en bitmapp inuti. Blandningslägen, filter och opacitet som stöds behålls. Blandningslägen som inte stöds och som inte kan reproduceras i Flash tas bort. Objektet måste konverteras till ett filmklipp.

Förenklad bitmappsbild Rastrerar bilden till en bitmapp för att utseendet på bilden eller fyllningslagret i Photoshop ska bevaras.

Importera sammanfogade bitmappsobjekt och objekt i en sammanfogad bitmapp

En *sammanfogad bitmapp* är ett objekt som innehåller mer än ett Photoshop-lager som är förenklat (eller sammanfogat) i en enda bitmapp när det importeras till Flash. Objekt i en sammanfogad bitmapp representerar lager i Photoshop. Om du vill skapa en sammanfogad bitmapp markerar du två eller flera lager och klickar på knappen Sammanfoga lager.

Importera flera objekt av olika typer

Om du importerar flera objekt av olika typer kan du bara importera de markerade objekten med de importalternativ de har gemensamt i Flash, till exempel Skapa filmklipp och Registrering.

Importera flera objekt av samma typ

Om du importerar flera objekt av samma typ är de importalternativ som visas samma som om ett enskilt objekt av den typen väljs. Om objektet inte har samma attribut aktiveras ett obestämt läge för de importalternativ som visas och resultatet kanske inte blir som du har förväntat dig.

Importera en gruppmap

När du importerar en gruppmap kan du importera den som ett filmklipp, eller placera varje lager i gruppen på sitt eget lager eller sin egen nyckelbildruta på tidslinjen.

Om du markerar Importera som filmklipp placeras varje lager i gruppmappen på ett lager i ett filmklipp, vilket sedan placeras på sitt eget lager eller i sin egen nyckelbildruta på tidslinjen. Filmklippet använder samma namn som gruppmappen hade i Photoshop, och om du importerar filmklippet till ett Flash-lager använder lagret samma namn.

Om du inte placerar gruppen i ett filmklipp konverteras varje lager till den typ som den för tillfället är inställd på, och varje lager i gruppen importeras till sitt eget Flash-lager. Flash-lagren namnges för de enskilda lagren i PSD-filen.

Importera och sammanfoga lager

Med PSD-importeraren kan du slå samman två eller flera lager till en sammanfogad bitmapp som importeras som en enda bitmapp i stället för som enskilda objekt.

De lager som du markerar för att skapa den sammanfogade bitmappen måste vara ett kontinuerligt intervall av två eller flera lager på samma nivå. Du kan till exempel inte markera ett lager inuti en grupp, och ett lager utanför den gruppen, och slå samman dem. Istället måste du markera hela gruppen och det separata lagret.

Ange publiceringsalternativ

Med publiceringsinställningarna i PSD-importeraren kan du ange den komprimeringsgrad och dokumentkvalitet som ska användas i bilden när Flash-dokumentet publiceras som en SWF-fil. Dessa inställningar aktiveras endast när du publicerar dokumentet som en SWF-fil och påverkar inte bilden när du importerar den till scenen eller biblioteket i Flash.

Komprimering Här kan du välja antingen förstörande eller icke-förstörande komprimeringsformat:

- **Förstörande** Förstörande (JPEG) komprimerar bilden i JPEG-format. Om du vill använda den standardkomprimeringskvalitet som anges för den importerade bilden väljer du Använd publiceringsinställning. För att ange en ny kvalitetskomprimeringsinställning markerar du alternativet Anpassat och anger ett värde mellan 1 och 100 i textrutan Kvalitet. (En högre inställning bevarar bildens utseende men ger en större filstorlek.)
- **Icke-förstörande** Icke-förstörande (PNG/GIF) komprimerar bilden med icke-förstörande komprimering och inga data tas bort från bilden.

Obs! Använd förstörande komprimering för bilder med komplexa färger och tonvariationer, som fotografier eller bilder med övertoningsfyllningar. Använd icke-förstörande komprimering för bilder med enkla former och få färger.

Beräkna bitmappsstorlek Fastställer antalet bitmappar som skapas för ett visst lager baserat på de importval du gör, och den komprimerade storleken i kilobyte för bitmapparna på lagret. Om du till exempel markerar ett lager med en skugga och en oskärpa, och behåller lagerstilar, anges i Beräkna bitmappsstorlek att resultatet från importen blir tre bitmappar, en för varje filtereffekt och en annan för själva bilden. Om du vill beräkna storleken på alla bitmappar som ska importeras markerar du alla lager och klickar på Beräkna bitmappsstorlek.

Importinställningar för Photoshop-filer

I dialogrutan Inställningar i Flash kan du ange importinställningar för Photoshop PSD-filer. De inställningar som du anger för importering av PSD-filer påverkar de alternativ för Photoshop-lagertyper i dialogrutan för PSD-import som är ifyllda från början.

***Obs!** Om du vill åsidosätta inställningarna som anges för olika lagertyper objekt för objekt använder du dialogrutan för PSD-import. Markera lagret om du vill ändra importalternativ för och ange de nödvändiga alternativen.*

Se även

”[Ange inställningar i Flash](#)” på sidan 34

Importinställningar för bildlager

Dessa alternativ anger hur importalternativen för bildlager ska ställas in från början.

Bitmappsbilder med redigerbara lagerstilar Skapar ett filmklipp med en bitmappsbild inuti. Om du anger det här alternativet behålls de blandningslägen och den opacitet som stöds, men andra visuella attribut som inte kan reproduceras i Flash tas bort. Om det här alternativet är markerat måste objektet konverteras till ett filmklipp.

Förenklade bitmappsbilder Rastrerar texten till en förenklad bitmappsbild för att bevara samma utseende som textlagret hade i Photoshop.

Skapa filmklipp Anger att bildlagren ska konverteras till ett filmklipp när de importeras till Flash. Det här alternativet kan ändras lager för lager i dialogrutan för PSD-import om du inte vill att alla bildlager ska konverteras till filmklipp.

Importinställningar för textlager

Dessa alternativ anger hur importalternativen för textlager ska ställas in från början.

Redigerbar text Skapar ett redigerbart textobjekt från texten i Photoshop-textlagret. Textens utseende kan förloras för att det ska gå att redigera texten. Om det här alternativet är markerat måste objektet konverteras till ett filmklipp.

Vektorkonturer Vektoriserar texten till banor. Textens utseende kan ändras, men visuella attribut behålls. Om det här alternativet är markerat måste objektet konverteras till ett filmklipp.

Förenklade bitmappsbilder Rastrerar texten för att bevara samma utseende som textlagret hade i Photoshop.

Skapa filmklipp Anger att textlagret automatiskt ska konverteras till ett filmklipp när det importeras till Flash. Det här alternativet kan ändras objekt för objekt i dialogrutan för PSD-import om du inte vill att alla textlager ska konverteras till filmklipp. Det här alternativet är nödvändigt när antingen Redigerbar text eller Vektorkonturer väljs.

Importinställningar för figurlager

Dessa alternativ anger hur importalternativen för formlager ska ställas in från början.

Redigerbara banor och lagerstilar Med det här alternativet kan du skapa en redigerbar vektorform med en bitmappsbild inuti vektorformen. Blandningslägen och opacitet som stöds behålls med det här alternativet, men andra visuella attribut som inte kan reproduceras i Flash tas bort. Om det här alternativet är markerat konverteras objektet till ett filmklipp.

Förenklade bitmappsbilder Med det här alternativet kan du rastrea formen och behålla exakt samma utseende som formlagret hade i Photoshop.

Skapa filmklipp Med det här alternativet anges formlagren som ska konverteras till ett filmklipp när de importeras till Flash. Det här alternativet kan ändras objekt för objekt om du inte vill att några formlager ska konverteras till filmklipp. Det här alternativet är inaktiverat om kryssrutan Behåll redigerbara banor och lagerstilar är markerat.

Importinställningar för lagergrupp

Dessa alternativ anger hur alternativen för lagergrupper ska ställas in från början.

Skapa filmklipp Anger att alla grupper ska konverteras till ett filmklipp när de importeras till Flash. Det här alternativet kan ändras objekt för objekt om du inte vill att några lagergrupper ska vara filmklipp.

Importinställningar för sammanfogad bitmappsbild

Detta alternativ anger hur importalternativen för sammanfogade bitmappar ska ställas in från början.

Skapa filmklipp Med det här alternativet anges de sammanfogade bitmappar som ska konverteras till ett filmklipp när de importeras till Flash. Det här alternativet kan ändras objekt för objekt om du inte vill att några sammanfogade bitmappar ska konverteras till filmklipp. Det här alternativet är inaktiverat om kryssrutan Behåll redigerbara banor och lagerstilar är markerat.

Importinställningar för filmklippsregistrering

Anger en global registreringspunkt för filmer som skapas. Den här inställningen används för registreringspunkten för alla objekttyper. Det här alternativet kan ändras objekt för objekt i dialogrutan för PSD-import. Det här är den ursprungliga inställningen för alla objekttyper. Mer information om filmklippsregistrering finns i ”[Redigera symboler](#)” på sidan 150.

Publiceringsinställningar för importerade bilder

I publiceringsinställningarna kan du ange den komprimeringsgrad och dokumentkvalitet som ska användas för bilder när Flash-dokumentet publiceras som en SWF-fil. Dessa inställningar aktiveras endast när du publicerar dokumentet som en SWF-fil och påverkar inte bilden när du importerar den till scenen eller biblioteket i Flash.

Komprimering Här kan du välja antingen förstörande eller icke-förstörande komprimeringsformat:

- **Förstörande** Förstörande (JPEG) komprimerar bilden i JPEG-format. Om du vill använda den standardkomprimeringskvalitet som anges för den importerade bilden väljer du Använd publiceringsinställning. För att ange en ny kvalitetskomprimeringsinställning markerar du alternativet Anpassat och anger ett värde mellan 1 och 100 i textrutan Kvalitet. (En högre inställning bevarar bildens utseende men ger en större filstorlek.)
- **Icke-förstörande** Icke-förstörande (PNG/GIF) komprimerar bilden med icke-förstörande komprimering och inga data tas bort från bilden.

***Obs!** Använd förstörande komprimering för bilder med komplexa färger och tonvariationer, som fotografier eller bilder med övertoningsfyllningar. Använd icke-förstörande komprimering för bilder med enkla former och få färger.*

Kvalitet Gör att du kan ange en kvalitetsnivå för komprimeringen.

- **Använd publiceringsinställning** Den aktuella JPEG-kvalitetsinställningen från publiceringsinställningarna tillämpas.
- **Anpassad** Gör att du kan ange en viss kvalitetsinställning separat.

Importerade bitmappar

Arbeta med importerade bitmappsbilder

Om du importerar en bitmapp till Flash kan du ändra på den bitmappen och använda den i Flash-dokumentet på flera olika sätt.

Om en importerad bitmapp visas i ett Flash-dokument med en större storlek än den ursprungliga storleken, kan bilden förvrängas. Förhandsgranska bitmapparna för att vara säker på att bilderna visas på rätt sätt.

Om du markerar en bitmapp på scenen visas bitmappssymbolnamnet och dess pixelmått och plats på scenen i egenskapsinspektören. Med egenskapsinspektören kan du *byta ut* en förekomst av en bitmapp, vilket innebär att förekomsten ersätts med en förekomst i en annan bitmapp i det aktuella dokumentet.

Visa egenskapsinspektören med bitmappsegenskaper

- 1 Markera en förekomst av en bitmapp på scenen.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper.

Ersätt en förekomst av en bitmapp med en förekomst av en annan bitmapp

- 1 Markera bitmapps-förekomst på scenen.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper och klicka på Växla.
- 3 Välj en bitmapp som ska ersätta den som nu är tilldelad till förekomsten.

Ange bitmappsegenskaper

Du kan tillämpa kantutjämning på en importerad bitmapp för att jämna ut kanterna i bilden. Du kan även välja ett komprimeringsalternativ för att minska bitmappens filstorlek och formatera filen för visning på webben.

- 1 Markera en bitmapp på bibliotekspanelen och klicka på egenskapsknappen längst ned på bibliotekspanelen.
- 2 Markera Tillåt utjämning. Utjämning höjer kvaliteten på bitmappbilder när de skalas.
- 3 Markera ett av följande för komprimering:

Foto (JPEG) Komprimerar bilden i JPEG-format. Om du vill använda den standardkomprimeringskvalitet som anges för den importerade bilden väljer du Använd dokumentets standardkvalitet. För att ange en ny kvalitetskomprimeringsinställning avmarkerar du Använd dokumentets standardkvalitet och anger ett värde mellan 1 och 100 i textrutan Kvalitet. (En högre inställning bevarar bildens utseende men ger en större filstorlek.)

Ikke-förstörande (PNG/GIF) Komprimerar bilden med ikke-förstörande komprimering och inga data tas bort från bilden.

Obs! Använd fotokomprimering för bilder med komplexa färger och tonvariationer, som fotografier eller bilder med övertoningsfyllningar. Använd ikke-förstörande komprimering för bilder med enkla former och få färger.

- 4 Klicka på Testa för att se resultatet av komprimeringen. Om du vill avgöra om den valda komprimeringsinställningen är godkänd jämför du den ursprungliga filstorleken med den komprimerade filstorleken.
- 5 Klicka på OK.

Obs! De JPEG-kvalitetsinställningar som du väljer i dialogrutan Publiceringsinställningar anger inte en kvalitetsinställning för importerade JPEG-filer. Ange en kvalitetsinställning för varje importerad JPEG-fil i dialogrutan Egenskaper för bitmapp.

Importera en bitmappsbild vid körning

Om du vill lägga till bitmappar i ett dokument vid körning använder du kommandot ActionScript® 2.0 eller ActionScript 3.0 `BitmapData`. Detta gör du genom att ange en länkningsidentifierare för bitmappen. Mer information finns i Koppla länkning till objekt i biblioteket i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#) eller Exportera bibliotekssymboler för ActionScript i *Programmering med ActionScript 3.0*.

- 1 Markera bitmappen på bibliotekspanelen.
- 2 Gör något av följande:
 - Markera Länkning på panelmenyn i panelens övre högra hörn.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på bitmappsnamnet i bibliotekspanelen och välj Egenskaper på snabbmenyn.

Om länkningsegenskaperna inte är synliga i dialogrutan Egenskaper klickar du på Avancerat.

- 3 För Länkning väljer du Exportera för ActionScript.
- 4 Ange en identifierarsträng i textfältet och klicka på OK.

Använda en bitmapp som en fyllning

Om du vill använda en bitmapp som en fyllning i ett grafiskt objekt använder du färgpanelen. Använd en bitmapp när en fyllning delar bitmappen för att fylla objektet. Med övertoningsomformningsverktyget kan du skala, rotera eller luta en bild och bildens bitmappsfillning.

- 1 Om du vill tillämpa fyllningen på befintlig grafik markerar du ett eller flera grafiska objekt på scenen.
- 2 Välj Fönster > Färg.
- 3 Markera Bitmapp på popup-menyn i det övre högra hörnet på panelen.
- 4 Om du vill använda ett större förhandsgranskningsfönster för att visa flera bitmappar i det aktuella dokumentet klickar du på pilen längst ned i det högra hörnet. Färgpanelen expanderas.
- 5 Klicka på en bitmapp så att den markeras.

Bitmappen blir den aktuella fyllningsfärgen. Om du valde grafik i steg 1 tillämpas bitmappen som en fyllning i grafiken.

Se även

[”Omforma övertoningsfyllningar och bitmappsfillningar”](#) på sidan 133

Redigera en bitmappsbild i ett externt redigeringsprogram

Om du redigerar en Fireworks PNG-fil som importerats som en förenklad bild redigerar du PNG-källfilen för bitmappen om den är tillgänglig.

Obs! Du kan inte redigera bitmappar från Fireworks PNG-filer som importerats som redigerbara objekt i ett externt bildredigeringsprogram.

Om du har Fireworks 3 eller senare eller ett annat bildredigeringsprogram installerat på datorn kan du starta programmet från Flash och redigera en importerad bitmapp.

Redigera en bitmapp med Fireworks 3 eller senare

- 1 På panelen Bibliotek högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på bitmappsikonen och väljer Redigera med Fireworks 3.

- 2 Ange om du vill öppna PNG-källfilen eller bitmapsfilen.
- 3 Utför önskade ändringar i filen i Fireworks.
- 4 Välj Arkiv > Uppdatera i Fireworks.
- 5 Återgå till Flash.

Filen uppdateras automatiskt i Flash.

Redigera en bitmapp med ett annat bildredigeringsprogram

- 1 På panelen Bibliotek högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på bitmapsikonen och väljer Redigera med.
- 2 Välj ett bildredigeringsprogram som bitmapsfilen ska öppnas i och klicka på OK.
- 3 Utför önskade ändringar i filen i bildredigeringsprogrammet.
- 4 Spara filen i bildredigeringsprogrammet.

Filen uppdateras automatiskt i Flash.

- 5 Återgå till Flash om du vill fortsätta att redigera dokumentet.

Dela upp en bitmapp och skapa en bitmapsfyllning

När du delar upp en bitmapp på scenen separeras bilden på scenen från sitt biblioteksobjekt och konverteras från en bitmapsförekomst till en form. När du delar upp en bitmapp kan du ändra bitmappen med färg- och ritverktygen i Flash. Om du använder lassoverktyget med trollstavsmodifieraren kan du markera områden i bitmapsbilden som innehåller samma eller liknande färger.

Om du vill måla med en uppdelad bitmapp markerar du bitmappen med pipettverktyget och använder bitmappen som en fyllning med färgpytsen eller ett annat ritverktyg.

Se även

[”Justera linje- och fyllningsfärg”](#) på sidan 130

Dela upp en bitmapp

- 1 Markera en bitmapp i den aktuella scenen.
- 2 Välj Ändra > Dela upp.

Ändra fyllningsområdena i en uppdelad bitmapp

- 1 Markera lassoverktyget, klicka på trollstavsmodifieraren och ange följande alternativ:
 - Ange ett tröskelvärde mellan 1 och 200 för att definiera hur lika färgen på omgivande pixlar måste vara för att den ska tas med i markeringen. En högre siffra ger ett större intervall av färger. Om du anger 0 markeras bara pixlar för exakt samma färg som den första pixeln du klickar på.
 - Välj ett alternativ för utjämning för att definiera hur mycket kanterna på markeringen jämnas ut.
- 2 Om du vill markera ett område klickar du på bitmappen. Om du vill lägga till markeringen fortsätter du att klicka.
- 3 Om du vill fylla i de markerade områdena i bitmapsbilden markerar du fyllningen som du vill använda på kontrollen Fyllningsfärg.
- 4 Tillämpa den nya fyllningen genom att markera färgpytsverktyget och klicka någonstans i det markerade området.

Använd pipettverkyget för att tillämpa en bitmappsfillning

- 1 Markera pipettverkyget och klicka på den uppdelade bitmappen på scenen. Pipettverkyget anger att bitmappen ska vara den aktuella fyllningen och ändrar det aktiva verkyget till färgpytsen.
- 2 Gör något av följande:
 - Tillämpa bitmappen som en fyllning genom att klicka på ett befintligt grafiskt objekt med färgpytsverkyget.
 - Markera oval-, rektangel- eller ritstiftverkyget och rita ett nytt objekt. Objektet fylls med den uppdelade bitmappen.

Om du vill skala, rotera eller luta bitmappsfillningen använder du färgpytsverkyget.

Konvertera en bitmappsbild till vektorgrafik

Kommandot Kalkera bitmapp konverterar en bitmapp till vektorgrafik med redigerbara, diskreta färgområden. Du kan manipulera bilden som en vektorbild och minska filstorleken.

När du konverterar en bitmapp till en vektorbild är vektorbilden inte längre länkad till bitmappssymbolen på bibliotekspanelen.

Obs! Om den importerade bitmappen innehåller komplexa former och många färger kanske den konverterade vektorbilden har en större filstorlek än den ursprungliga bitmappen. Hitta balansen mellan filstorleken och bildkvaliteten genom att prova olika inställningar i dialogrutan Kalkera bitmapp.

Du kan även dela upp en bitmapp om du vill ändra på bilden med färg- och ritverkygen i Flash.

- 1 Markera en bitmapp i den aktuella scenen.
- 2 Välj Ändra > Bitmapp > Kalkera bitmapp.
- 3 Ange ett färgtröskelvärde.

När två pixlar jämförs och om skillnaden mellan RGB-färgvärdena är mindre än färgtröskelvärdet, anses de två pixlarna ha samma färg. Om du ökar tröskelvärdet minskar du antalet färger.

- 4 Ange ett värde för antal omgivande pixlar vid tilldelning av en färg till en pixel i minimiområdet.
- 5 Markera ett alternativ i Kurvanpassning Fit för att bestämma hur mjukt konturer ska dras.
- 6 Ange om skarpa kanter ska behållas eller jämnas ut genom att markera ett alternativ för hörntröskelvärdet.

Om du vill skapa en vektorbild som ser ut som den ursprungliga bitmappen anger du följande värden:

- Färgtröskel: 10
- Minimiområde: 1 pixel
- Kurvpassning: Pixlar
- Hörntröskelvärde: Många hörn

Kapitel 5: Skapa och redigera grafik

Rita

Rita

Med ritverktygen i Adobe® Flash® CS4 Professional kan du skapa och ändra formerna för grafik i dina dokument.

Innan du börjar rita och måla i Flash är det viktigt att du förstår hur teckningar skapas i Flash och hur formerna i samma lager kan påverkas när du ritar, målar och ändrar former.

Textbaserad information om hur du ritar finns i avsnittet Rita i Flash i självstudierna för Flash på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se.

En självstudievideo om att rita i Flash finns på www.adobe.com/go/vid0119_se. I det här videoklippet beskrivs hur du ritar i Flash CS3 och senare versioner.

Vektor- och bitmappsgrafik

Datorer visar grafik i antingen vektor- eller bitmappsformat. Om du förstår skillnaden mellan dessa format kan du arbeta mer effektivt. Med Flash kan du skapa och animera kompakt vektorgrafik. Flash kan också importera och ändra vektor- och bitmappsgrafik som har skapats i andra program.

Vektorgrafik

Med vektorgrafik framställs bilder med hjälp av linjer och kurvor, så kallade *vektorer*, vilka även innehåller färg- och lägesegenskaper. Bilden av ett löv beskrivs t.ex. av punkter sammankopplade med linjer, som skapar lövets kontur. Lövets färg bestäms av konturens färg samt färgen på det område som konturen innesluter.



Linjer i vektorgrafik.

När du redigerar en vektorbild ändrar du egenskaperna för linjerna och kurvorna som beskriver dess form. Flytta och ändra storlek, form och färg på vektorgrafik utan att ändra bildens kvalitet. Bilder med vektorgrafik är oberoende av upplösningen, vilket innebär att de kan visas på utdataenheter med olika upplösningar utan att bildkvaliteten försämras.

Bitmappsgrafik

Bitmappsgrafik beskriver bilder med färgade punkter, så kallade *pixlar*, som är ordnade i ett rutnät. Exempelvis beskrivs bilden av ett löv genom de specifika läges- och färgvärdena för varje pixel i rutnätet, och bilden skapas på ungefär samma sätt som en mosaik.



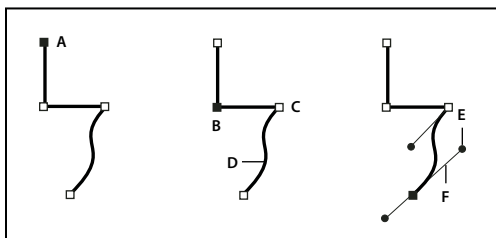
Pixlar i en bitmappsbild.

När du redigerar bitmappsgrafik ändrar du pixlar snarare än linjer och kurvor. Bitmappsgrafik är beroende av upplösningen eftersom de data som beskriver bilden är låsta till ett rutnät med en viss storlek. När du redigerar bitmappsgrafik kan bildens kvalitet ändras. Speciellt om du storleksändrar bitmappsgrafik kan bildens kanter bli taggiga när pixlarna fördelas på nytt inom rutnätet. Att visa bitmappsgrafik på en utdataenhet som har lägre upplösning än bilden försämrar också dess kvalitet.

Banor

När du ritar en linje eller en form i Flash skapar du en linje kallad en *bana*. En bana består av ett eller flera raka eller böjda *segment*. Början och slutet av varje segment är markerade med *ankarpunkter*, som kan liknas vid nålar som håller fast en bit snöre. En bana kan vara *stängd* (t.ex. en cirkel) eller *öppen* med distinkta *slutpunkter* (t.ex. en vågig linje).

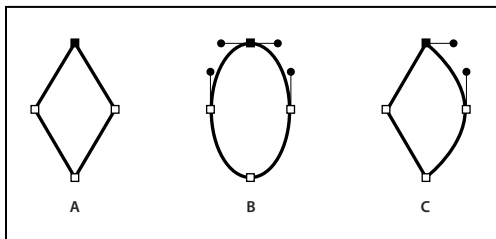
Du ändrar formen för en bana genom att dra dess ankarpunkter, *riktningspunkterna* i slutet av *riktningslinjerna* som visas på ankarpunkter, eller själva bansegmentet.



Komponenter i en bana

A. Markerad (helfylld) slutpunkt B. Markerad ankarpunkt C. Avmarkerad ankarpunkt D. Böjt bansegment E. Riktningsspunkt F. Riktningsslinje.

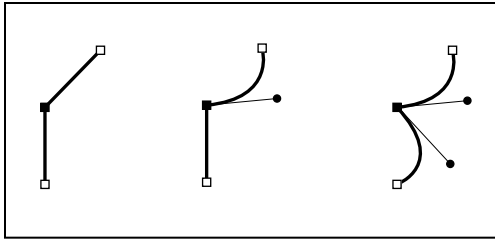
Banor kan ha två sorters ankarpunkter: hörnpunkter och utjämnade punkter. Vid en *hörnpunkt* ändrar en bana skarpt riktning. Vid en *utjämnad punkt* är bansegment anslutna som en kontinuerlig kurva. Du kan rita en bana med hjälp av en kombination av hörnpunkter och utjämnade punkter. Om du ritar fel typ av punkt kan du ändra den.



Punkter i en bana

A. Fyra hörnpunkter B. Fyra utjämnade punkter C. En kombination av hörnpunkter och utjämnade punkter.

En hörnpunkt kan ansluta till vilka två raka eller böjda som helst, medan en utjämnad punkt alltid ansluter till två kurvsegment.



En hörnpunkt kan ansluta till både raka segment och kurvsegment.

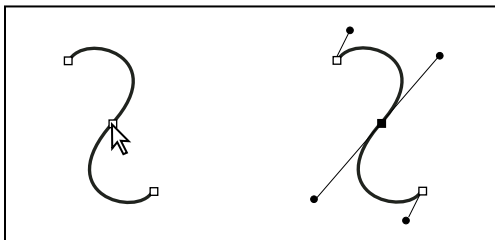
Obs! Blanda inte ihop hörnpunkter och utjämnade punkter med raka segment och kurvsegment.

En banas kontur kallas en *linje*. En färg eller övertoning som tillämpas på en öppen eller sluten banas inre kallas en *fyllning*. En ramlinje kan ha tyngd (tjocklek), färg och streckat mönster. När du har skapat en bana eller form kan du ändra dess egenskaper för ramlinje och fyllning.

Riktninglinjer och riktningpunkter

När du markerar en ankarpunkt som ansluter till kurvsegment (eller markerar själva segmentet) visar ankarpunkterna för de anslutna segmenten *riktningshandtag*, vilka består av *riktninglinjer* som slutar i *riktningpunkter*.

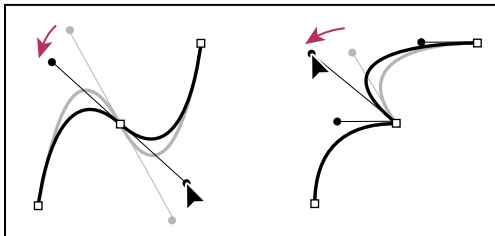
Riktninglinjernas vinkel och längd bestämmer kurvsegmentens storlek och form. Om du flyttar riktningpunkterna omformas kurvorna. Riktninglinjer visas inte i färdiga utdata.



När en ankarpunkt (vänster) har markerats visas riktninglinjer på alla kurvsegment som är anslutna till ankarpunkten (höger).

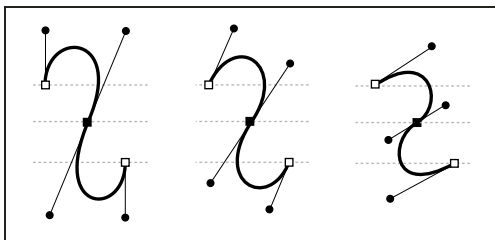
En utjämnad punkt har alltid två riktninglinjer som flyttas tillsammans som en rak enhet. När du flyttar en riktninglinje för en utjämnad punkt justeras kurvsegment på båda sidor av punkten samtidigt, så att en kontinuerlig kurva bevaras vid den aktuella ankarpunkten.

En hörnpunkt kan å andra sidan ha två, en eller inga riktninglinjer, beroende på om den ansluter till två, en eller inga kurvsegment. Riktninglinjerna för en hörnpunkt bevarar hörnet genom att använda olika vinklar. När du flyttar en riktninglinje på en hörnpunkt justeras bara kurvan på samma sida av punkten som riktninglinjen.



Justering av riktninglinjer på en utjämnad punkt (vänster) och en hörnpunkt (höger).

Riktninglinjer tangerar alltid (lodrät mot radien hos) kurvan vid ankarpunkterna. Vinkeln hos varje riktninglinje bestämmer kurvans lutning och längden på varje riktninglinje bestämmer kurvans höjd eller djup.



När du flyttar och ändrar storlek på riktninglinjer ändras kurvans lutning.

Ritlägen och grafiska objekt

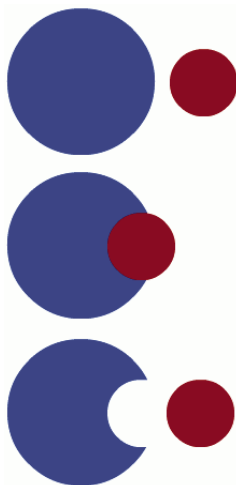
I Flash kan du skapa flera typer av grafikobjekt med hjälp av de olika ritlägena och ritverktygen. Varje typ har särskilda fördelar och nackdelar. Om du förstår hur de olika grafikobjekten fungerar blir det lättare att välja rätt typer av objekt.

Obs! I Flash är grafikobjekt objekt på scenen. I Flash kan du flytta, kopiera, ta bort, omvandla, stapla, justera och gruppera grafiska objekt. "Grafiska objekt" i Flash skiljer sig från "ActionScript-objekt", som ingår i programmeringsspråket ActionScript®. Blanda inte ihop de två användningarna av termen "objekt". Mer information om objekt i programmeringsspråket finns i Om datatyper i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#), eller i Datatyper i [Programmering med ActionScript 3.0](#).

Sammanfoga ritläge

I standardritläget sammanfogas automatiskt de former du ritar om de överlappar varandra. När du ritar former som överlappar varandra i samma lager klipps den del bort på den understa formen som överlappas av den översta formen. Detta är ett destruktivt ritläge. Om du till exempel ritar en cirkel, täcker över den med en mindre cirkel och sedan markerar och flyttar den mindre cirkeln, så raderas den del av den andra cirkeln som överlappade den första cirkeln.

Om en form har både en linje och en fyllning betraktas dessa som separata grafiska element som kan markeras och flyttas oberoende av varandra.



Former som skapas i Sammanfoga ritläge sammanfogas när de täcker varandra. Om du markerar och flyttar en form ändras den täckta formen.

Aktivera läget Sammanfogande ritning

- 1 Markera alternativet Sammanfoga ritning på verktygspanelen.
- 2 Markera ett ritverktyg på verktygspanelen och rita på scenen

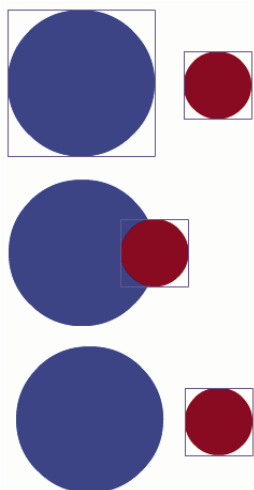
Obs! Läget Sammanfogande ritning används som standard i Flash.

Objektritläge

Skapar former som kallas för *ritobjekt*. Ritobjekt är separata grafikobjekt som inte sammanfogas automatiskt när de överlappar varandra. Det innebär att du kan placera formerna ovanpå varandra utan att formernas utseende påverkas om du flyttar isär dem eller ordnar om dem. Flash skapar varje form som ett separat objekt som du kan ändra individuellt.

Om ett ritverktyg är aktiverat i Objektritläge är formerna som du skapar med verktyget fristående. Linje och fyllning i en form är inte separata element, och former som överlappar varandra påverkas inte av varandra. När du markerar en form som har skapats i objektritläge lägger Flash till en rektangulär begränsningsram runt formen.

Obs! Ange inställningar för kontaktkänslighet när du markerar former som har skapats i objektritläge.



Former som skapas i Objektritläge är separata objekt som kan ändras individuellt.

Aktivera Objektritläge

Innan du kan rita former i objektritläge måste du aktivera läget.

- 1 Välj ett ritverktyg som har stöd för objektritläge (Penna, Linje, Ritstift, Pensel, Oval, Rektangel eller Polygon).
- 2 Klicka på knappen Rita objekt  i kategorin Alternativ på verktygspanelen eller tryck på J för att växla mellan objektritläge och sammanfogande ritläge. Med knappen Rita objekt växlar du mellan sammanfogande ritläge och objektritläge. Du kan ange inställningar för kontaktkänslighet när du markerar former som skapas i objektritläge.
- 3 Rita på scenen.

Konvertera en form som har skapats med sammanfogande ritläge till en form för objektritläge

- 1 Markera formen på scenen.
- 2 Konvertera formen till en objektritlägesform genom att välja Ändra > Kombinera objekt > Förening. Efter konverteringen behandlas formen som ett vektorbaserat ritobjekt vars utseende inte ändras när det interagerar med andra former.

Obs! Använd kommandot Förening om du vill förena två eller fler former till en enda objektbaserad form.

Primitiva objekt

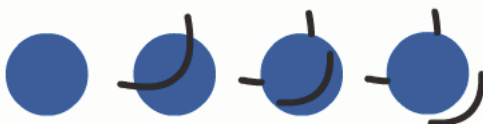
Primitiva objekt är former vilkas egenskaper kan justeras i egenskapsinspektören. Du kan definiera storleken, hörnradien och andra egenskaper för formen när som helst när du har skapat den, utan att du behöver rita om den från början.

Det finns två typer av primitiver, rektanglar och cirklar.

- 1 Välj verktyget Primitiv rektangel  eller Primitiv oval  på verktygspanelen.
- 2 Rita på scenen.

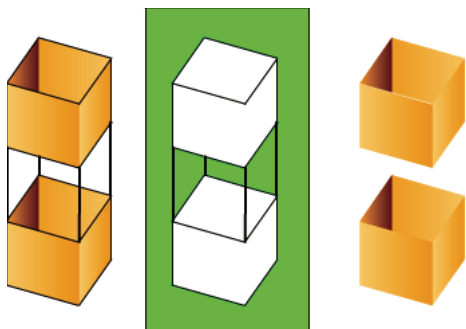
Överlappande former

När du drar en linje över en annan linje eller ritad form i läget Sammanfogande ritning delas de överlappande linjerna in i segment vid överlappningspunkterna. Använd markeringsverktyget för att markera, flytta och ändra form på varje segment för sig.



En fyllning, fyllningen med en korsande linje och tre linjesegment som har skapats genom segmentering.

När du ritar ovanpå former och linjer ersätts de underliggande områdena med det du ritar över formerna och linjerna. Ritar du med samma färg smälter färgerna samman. Ritar du med olika färger hålls de åtskilda. Använd dessa funktioner när du vill skapa masker, urklipp och andra negativa bilder. Följande urklipp har t.ex. skapats genom att drakens uppdelade grupp har flyttats till den gröna formen. Därefter har draken avmarkerats och slutligen har de fyllda delarna av draken flyttats från den gröna formen.



Skapa ett urklipp med drakbilden.

Om du vill förhindra att former och linjer ändras oavsiktligt kan du överlappa dem, gruppera formerna eller använda lager för att skilja dem åt.

Se även

[”Gruppera objekt”](#) på sidan 121

[”Skapa och ordna lager”](#) på sidan 174

Ritinställningar

Använd ritinställningarna för att ange fästnings-, utjämnings- och uträtningsbeteenden. Ändra toleransinställningen för varje alternativ och aktivera eller inaktivera varje alternativ. Toleransinställningar är relativa och påverkas av bildskärmens upplösning och scenens aktuella förstoring. Som standard är varje alternativ aktiverat och inställt på normal tolerans.

Ritinställningar

1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och sedan Teckning.

2 Välj bland följande alternativ i kategorin Teckning:

Ritstift Här kan du ange alternativ för ritstiftet. Markera Visa linjeförhandsvisning för en förhandsvisning av en linje från den punkt du klickade på senast till den plats där pekaren just nu befinner sig. Markera Visa fyllda punkter om du vill visa kontrollpunkter som små ifyllda fyrkanter i stället för ofyllda fyrkanter. Markera Visa exakta markörer om du vill visa en hårkorsmarkör i stället för ikonen för ritstiftet när du använder ritstiftet. Med det här alternativet kan du lättare se det exakta målet för klickningen.

Anslut linjer Avgör hur nära en linjes slut måste vara ett befintligt linjesegment, innan slutpunkten fästs till den närmsta punkten på det befintliga linjesegmentet. Den här inställningen kontrollerar också vågrät och lodrät linjeidentifiering, d.v.s. hur nära vågrätt eller lodrätt en linje måste ritas innan Flash ritar ut den exakt vågrät eller lodrät. När Fäst mot objekt är aktiverat kontrollerar den här inställningen hur nära varandra objekt måste vara innan de fästs mot varandra.

Kurvutjämning Anger hur mycket utjämning som används för böjda linjer som ritas med pennan när ritläget är inställt på utjämning eller uträtning. (Mjukare kurvor är lättare att omforma, medan kantigare kurvor är mer lika de ursprungliga linjerna.)

Obs! Använd Ändra > Form > Utjämna och Ändra > Form > Optimera om du vill utjämna befintliga kurvor ytterligare.

Linjeigenkänning Anger hur rakt ett linjesegment måste vara för att Flash ska rita ut det exakt rakt. Om Linjeigenkänning är inaktiverat när du ritar kan du räta ut linjer senare genom att markera ett eller flera linjesegment och välja Ändra > Form > Rätta ut.

Formigenkänning Kontrollerar hur exakt du måste rita cirklar, ovaler, fyrkanter, rektanglar och 90- och 180-gradersbågar för att de ska identifieras som geometriska former och ritas om korrekt. Alternativen är Inaktiverad, Strikt, Normal och Tolerant. Strikt kräver att formen ritas väldigt exakt medan Tolerant anger att formen kan ritas förhållandevis slarvigt innan Flash ritar om den. Om Formigenkänning är inaktiverad när du ritar kan du räta ut linjer senare genom att markera en eller flera former (t.ex. anslutna linjesegment) och välja Ändra > Form > Rätta ut.

Klicknoggrannhet Anger hur nära ett objekt pekaren måste vara för att Flash ska identifiera objektet.

Ange kontaktkänslighetsinställningar för markerings-, delmarkerings- och lassoverktygen när du skapar former i objektritlet. Som standard markeras bara objekt när verktygets markeringsram helt omger objektet. Om du avmarkerar det här alternativet markeras hela objekt när de enbart är delvis inneslutna av markeringsramen för markerings-, delmarkerings- och lassoverktygen.

Kontaktalternativ för markeringsverktyg, delmarkeringsverktyg och lassoverktyg

1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh).

2 Gör något av följande i kategorin Allmänt:

- Om du bara vill markera objekt och punkter som är helt inneslutna av markeringsramen avmarkerar du kontaktkänsliga markerings- och lassoverktyg. Punkter som ligger inom markeringsområdet markeras fortfarande.
- Om du vill markera objekt och grupper som enbart är delvis inneslutna av markeringsramen markerar du kontaktkänsliga markerings- och lassoverktyg.

Obs! Samma inställning för kontaktkänslighet används för delmarkeringsverktygen.

Rita enkla linjer och former

Rita raka linjer med linjesegment-verktyget

Använd linjeverktyget för att rita ett segment med en rak linje åt gången.

- 1 Välj linjeverktyget .
- 2 Klicka på Fönster > Egenskaper och välj linjeattribut.

Obs! Det går inte att ange attribut för fyllning för linjeverktyget.

- 3 Klicka på knappen Objektritlege  under Alternativ på verktygspanelen om du vill välja antingen Sammanfogande ritläge eller Objektritlege. När du har klickat på knappen Objektritlege körs linjeverktyget i Objektritlege.
- 4 Placera pekaren där linjen ska börja och dra sedan till slutet av linjen. Håll ned Skift och dra om du vill begränsa linjens vinkel till värden som är delbara med 45 grader.

Se även

[”Justera linje- och fyllningsfärg”](#) på sidan 130

[”Ritlägen och grafiska objekt”](#) på sidan 93

Rita rektanglar och ovaler

Med oval- och rektangelverktygen skapar du dessa grundläggande geometriska former med linjer, fyllningar och rundade hörn. Förutom sammanfogande ritläge och objektritlege kan du även använda ritläget för primitiva objekt med oval- och rektangelverktygen.

När du skapar rektanglar eller ovaler med verktygen Primitiv rektangel eller Primitiv oval ritas formerna som separata objekt som påminner om de former som du skapar när du använder Objektritlege. Med verktygen för primitiva objekt kan du ange hörnradier för rektanglar samt start- och slutvinkel och innerradie för ovaler med hjälp av kontrollerna i egenskapsinspektören. När du har skapat en primitiv form ändrar du radien och dimensionerna genom att markera formen på scenen och justera kontrollerna i egenskapsinspektören.

Obs! När något av verktygen för primitiva objekt är markerat bevarar egenskapsinspektören värdena för det sista primitiva objektet som du redigerade. T.ex. om du ändrar en rektangel och sedan ritar en ny rektangel.

Se även

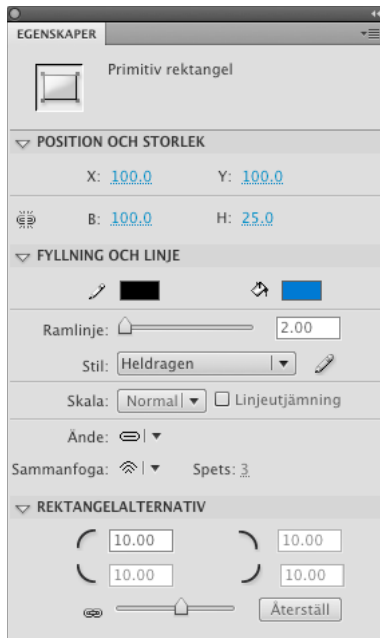
[”Justera linje- och fyllningsfärg”](#) på sidan 130

Rita primitiva rektanglar

- 1 Du öppnar verktyget Primitiv rektangel genom att klicka på rektangelverktyget , hålla ned musknappen och välja verktyget Primitiv rektangel  på popup-menyn.
- 2 Om du vill skapa en primitiv rektangel drar du med verktyget Primitiv rektangel på scenen.

Obs! Om du vill ändra hörnradien medan du drar med verktyget Primitiv rektangel trycker du på upp- eller nedpilen på tangentbordet. Släpp tangenten när hörnen har önskad rundhet.

- 3 När en primitiv rektangel är markerad kan du använda kontrollerna i egenskapsinspektören för att ändra formen ytterligare och för att ange linje- och fyllningsfärger.



Egenskaper för en primitiv rektangel.

Egenskapsinspektörens specifika kontroller för verktyget Primitiv rektangel är:

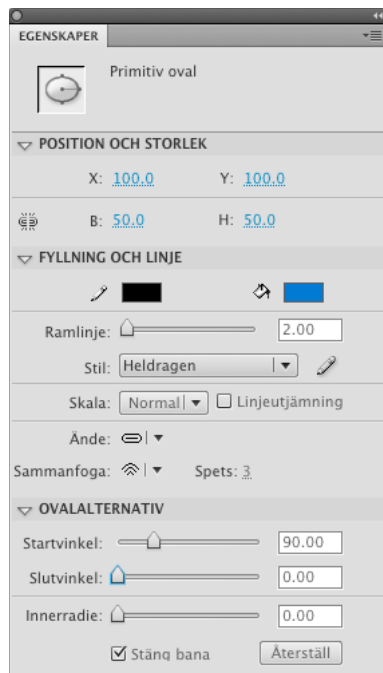
Rektangelhörnradietroller gör att du kan ange hörnradier för en rektangel. Du kan ange ett numeriskt värde för innerradien i varje textruta. Om du anger ett negativt värde skapas en omvänd radie. Du kan också avmarkera ikonerna för hörnradietbegränsning och justera varje hörnradie individuellt.

Återställ Återställer alla kontroller för verktyget Primitiv rektangel och återställer den primitiva rektangelform som har ritats på scenen till dess ursprungliga storlek och form.

- 4 Om du vill ange en annan hörnradie för varje hörn avmarkerar du låsikonen under Rektangelalternativ i egenskapsinspektören. När ikonerna är låsta är radietkontrollerna begränsade så att varje hörn använder samma radie.
- 5 Klicka på knappen Återställ i egenskapsinspektören om du vill återställa hörnens radier.

Rita primitiva ovaler

- 1 Klicka på och håll ned musknappen på rektangelverktyget  och välj sedan verktyget Primitiv oval .
- 2 Om du vill skapa en primitiv oval drar du med verktyget Primitiv oval på scenen. Håll ned Skift-tangenten och dra om du vill begränsa formen till en cirkel.
- 3 När en primitiv oval är markerad på scenen kan du använda kontrollerna i egenskapsinspektören för att ändra formen ytterligare och för att ange linje- och fyllningsfärger.



Egenskaper för en primitiv oval.

Egenskapsinspektörens specifika kontroller för verktyget Primitiv oval är:

Startvinkel/Slutvinkel Vinkeln på startpunkten och slutpunkten i ovalen. Med dessa kontroller kan du enkelt ändra form på ovaler och cirklar till pajsegment, halvcirklar och andra intressanta former.

Innerradie En innerradie (eller oval) inuti ovalen. Du kan antingen ange ett numeriskt värde för innerradie i rutan eller klicka på skjutreglaget och justera innerradiens storlek. Du kan ange värden från 0 till 99 för den procentuella del av fyllningen som tas bort.

Stäng bana Anger om banan (eller banorna om du anger en innerradie) för ovalen är stängd. Om du anger en öppen bana används ingen fyllning för formen som skapas; bara linjen ritas ut. Stäng bana är markerat som standard.

Återställ Återställer alla kontroller för verktyget Primitiv oval och återställer den primitiva ovalform som har ritats på scenen till dess ursprungliga storlek och form.

Rita ovaler och rektanglar

Oval- och rektangelverktygen skapar dessa grundläggande geometriska former.

- 1 Om du vill välja verktyget Rektangel  eller Oval  klickar du på rektangelverktyget, håller ned musknappen och drar.
- 2 Om du vill skapa en rektangel eller oval drar du verktyget Primitiv rektangel eller Primitiv oval till scenen.
- 3 Du anger rundade hörn för rektangelverktyget genom att klicka på modifieraren för rundad rektangel och ange ett värde för hörnradie. Värdet noll (0) skapar kantiga hörn.
- 4 Dra på scenen. Om du använder rektangelverktyget trycker du ned upp- eller nedpilen på tangentbordet samtidigt som du drar, för att justera radien för rundade hörn.

För oval- och rektangelverktygen håller du ned Skift-tangenten och drar för att begränsa former till cirklar och fyrkanter.

- 5 Om du vill ange en viss storlek på ovalen eller rektangeln väljer du oval- eller rektangelverktyget och trycker på Alt-tangenten (Windows) eller Option-tangenten (Macintosh). Klicka sedan på scenen när du vill visa dialogrutan med inställningar för ovaler och rektanglar.
 - För ovaler anger du bredd och höjd i pixlar och huruvida ovalen ska ritas från centrum eller inte.
 - För rektanglar anger du bredd och höjd i pixlar, radien för rundade hörn och huruvida rektangeln ska ritas från centrum eller inte.

Rita polygoner och stjärnor

- 1 Välj Polygon/Stjärna-verktyget  genom att hålla ned musknappen på rektangelverktyget och sedan välja det på popup-menyn som visas.
- 2 Klicka på Fönster > Egenskaper och välj linje- och fyllningsattribut.
- 3 Klicka på Alternativ och gör något av följande:
 - Välj Polygon eller Stjärna för stil.
 - Ange ett nummer mellan 3 och 32 för antalet sidor.
 - För Uddstorlek för stjärna anger du ett nummer mellan 0 och 1 för att ange djupet för stjärnudden. Ett lägre nummer skapar djupare stjärnspetsar (som nålar). Om du ritar en polygon låter du denna inställning vara oförändrad. (Det påverkar inte polygonens form.)
- 4 Klicka på OK.
- 5 Dra på scenen.

Rita med pennan

Med pennan kan du rita linjer och former på samma sätt som när du ritar med en riktig penna. Välj ett ritläge för pennan om du vill jämna ut eller räta ut linjer och former när du ritar.

- 1 Välj pennan .
- 2 Välj Fönster > Egenskaper och välj linjefärg, linjebredd och stil.
- 3 Välj ett ritläge under Alternativ i verktygspanelen:
 - Om du vill rita raka linjer och omvandla approximationer av trianglar, ovaler, cirklar, rektanglar och fyrkanter till dessa vanliga geometriska former väljer du Räta ut .
 - Om du vill rita jämna kurvor väljer du Jämna ut .
 - Om du vill rita linjer på fri hand utan att några ändringar görs väljer du Bläck .



Linjer som har ritats med lägena Räta ut, Jämna ut respektive Bläck.

- 4 Om du vill rita med pennan håller du ned Skift-tangenten och drar för att begränsa till lodräta och vågräta riktningar, klickar på scenen och drar.

Måla med penseln

Med penseln  ritar du penselliknande linjer. Den skapar specialeffekter som t.ex. kalligrafieffekter. Välj en storlek och form på penseln från penselmodifieringarna.

Penselns storlek för nya drag ändras inte även om du ändrar förstoringen för scenen. Samma penselstorlek verkar större än när scenens förstoring är lägre. Anta till exempel att du ställer in scenens förstoring på 100 % och målar med penselns minsta storlek. Därefter ändrar du förstoringen till 50% och målar igen med den minsta penselstorleken. Det nya penseldraget som du målar ser 50 % tjockare ut än det tidigare penseldraget. (Att ändra förstoringen på scenen ändrar inte storleken på de befintliga penseldragen.)

Använd en importerad bitmapp som fyllning när du målar med penseln. Se ”[Dela upp grupper och objekt](#)” på sidan 121.

Om du har anslutit en tryckkänslig Wacom-platta till datorn varierar du bredden och vinkeln på penseldraget genom att använda modifieringar för tryck och lutning för penseln, samt variera trycket på pennan.

Tryckmodifieringen ändrar bredden på penseldragen när du ändrar trycket på pennan. Lutningsmodifieringen ändrar vinkeln på penseldragen när du ändrar vinkeln på pennan mot plattan. Lutningsmodifieringen mäter vinkeln mellan den övre delen (radergummit) på pennan och den övre (norra) delen av plattan. Om du till exempel håller pennan lodrät mot plattan är vinkeln 90 grader. Tryck- och lutningsmodifiering stöds även för pennans raderfunktion.



Ett penseldrag som ritats med en penna och har olika bredder..

1 Välj penseln .

2 Klicka på Fönster > Egenskaper och välj en fyllningsfärg.

3 Klicka på modifieringen för penselläge och välj ett målningsläge:

Måla normalt Målar över linjer och fyllningar på samma lager.

Måla fyllningar Målar fyllningar och tomma områden, linjer påverkas inte.

Måla bakom Målar tomma områden av scenen på samma lager. Linjer och fyllningar påverkas inte.

Måla markering Tillämpar en ny fyllning för markeringen när du väljer en fyllning med kontrollen Fyllningsfärg eller i egenskapsinspektörens fyllningsruta, vilket är det samma som att markera ett fyllt område och använda en ny fyllning.

Måla inuti Målar fyllningen i ett område där du börjar ett penseldrag och målar aldrig över målade linjer. Om du börjar måla i ett tomt område, påverkar inte fyllningen områden som redan har en fyllning.

4 Välj en storlek och form på penseln från penselmodifieringarna.

5 Om du har anslutit en tryckkänslig Wacom-platta till datorn väljer du tryckmodifiering, lutningsmodifiering eller båda, för att ändra penseldrag.

- Välj tryckmodifiering för att ändra bredden på penseldragen genom att ändra trycket på pennan.
- Välj lutningsmodifiering för att ändra vinkeln på penseldragen genom att ändra pennans vinkel mot den tryckkänsliga Wacom-plattan.

6 Dra på scenen. Håll ned Skift-tangenten och dra för att begränsa penseldragen till lodräta och vågräta riktningar.

Se även

”[Justera linje- och fyllningsfärg](#)” på sidan 130

Rita med ritstift

Använd ritstiftsverktyget om du vill rita exakta banor som raka linjer eller utjämnade, flödande kurvor. När du ritar med ritstiftet klickar du för att skapa punkter på raka linjesegment och drar för att skapa punkter på böjda linjesegment. Justera segment med raka och böjda linjer genom att justera punkter på linjen.

Ritlägen för ritstiftet

Ritstiftsverktyget ger information om aktuellt ritläge genom att visa olika markörer. De olika ritlägena indikeras av följande markörer:

Markör för inledande ankarpunkt  Den första markör som visas när du väljer ritstiftsverktyget. Visar att nästa musklick på scenen skapar en inledande ankarpunkt, vilket är början på en ny bana (alla nya banor börjar med en inledande ankarpunkt). Alla befintliga ritningsbanor avslutas.

Markör för sekventiell ankarpunkt  Visar att nästa musklickning skapar en ankarpunkt och en linje som ansluter den till den tidigare ankarpunkten. Den här markören visas när alla användardefinierade ankarpunkter skapas, med undantag av inledande ankarpunkter för en bana.

Lägg till markör för ankarpunkt  Visar att nästa musklickning lägger till en ankarpunkt i en befintlig bana. Om du vill lägga till en ankarpunkt måste du markera banan och ritstiftsverktyget får inte hållas över en befintlig ankarpunkt. Den befintliga banan ritas om baserat på den nya ankarpunkten. Det går bara att lägga till en ankarpunkt åt gången.

Ta bort markör för ankarpunkt  Visar att nästa musklickning på en befintlig bana tar bort en ankarpunkt. Om du vill ta bort en ankarpunkt måste du markera banan med markeringsverktyget och markören måste hållas över en befintlig ankarpunkt. Den befintliga banan ritas om baserat på borttagningen av ankarpunkten. Det går bara att ta bort en ankarpunkt åt gången.

Markör för fortsatt bana  Utökar en ny bana från en befintlig ankarpunkt. För att den här markören ska aktiveras måste musen hållas över en befintlig ankarpunkt på en bana. Markören visas bara när du inte ritar en bana. Ankarpunkten behöver inte vara en av de avslutande ankarpunkterna i en bana; alla ankarpunkter kan användas för att utöka en bana.

Markör för stängd bana  Stänger banan du ritar på banans startpunkt. Du kan bara stänga den bana du för närvarande ritar och den befintliga ankarpunkten måste vara startankarpunkten för samma bana. Banan som skapas behöver inte använda några angivna inställningar för fyllningsfärg för den avgränsade formen. Ange fyllningsfärg separat.

Markör för förenad bana  Påminner om verktyget Stäng bana men musen behöver inte hållas över den inledande ankarpunkten för samma bana. Markören måste hållas över någon av de avslutande ankarpunkterna för en unik bana. Segmentet kan vara markerat men behöver inte vara det.

Obs! Förenade banor kan resultera i en stängd form men behöver inte göra det.

Markör för återställning av Bezier-handtag  Visas när musen hålls över en ankarpunkt vars Bezier-handtag visas. När du klickar med musen återställs Bezier-handtagen så att den böjda kurvan över ankarpunkten återställs till raka segment.

Markör för konverterad ankarpunkt  Konverterar en hörnpunkt utan riktninglinjer till en hörnpunkt med oberoende riktninglinjer. Använd modifieringstangenterna Skift+C och växla ritstiftet för att aktivera markören för konvertering av ankarpunkt.

Ett videoexempel med ritstiftet finns på www.adobe.com/go/vid0120_se.

Se även

”Omforma linjer och former” på sidan 110

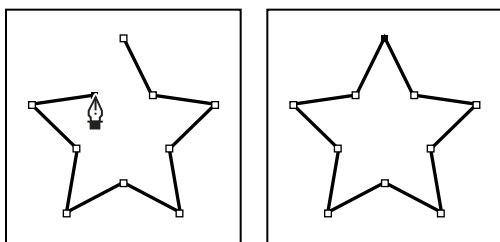
Rita raka linjer med ritstiftet

Den enklaste banan du kan rita med ritstiftet är en rak linje, som du skapar genom att klicka på ritstiftet och skapa två ankarpunkter. Fortsätt att klicka för att skapa en bana bestående av segment med raka linjer sammankopplade i hörnpunkter.

- 1 Markera ritstiftet .
- 2 Placera ritstiftet där du vill att det raka segmentet ska börja och klicka för att definiera den första ankarpunkten. Om riktninglinjer visas råkade du dra ritstiftet. Välj då Redigera > Ångra och klicka sedan igen.

Obs! Det första segmentet du ritar syns inte förrän du klickar på en andra ankarpunkt (såvida du inte har angett Visa linjeförhandsgranskning i kategorin Teckning i dialogrutan Inställningar).

- 3 Klicka igen där du vill att segmentet ska sluta (håll ned Skift-tangenten och klicka för att begränsa segmentets vinkel till ett värde som är delbart med 45°).
- 4 Fortsätt att klicka och ange ankarpunkter för ytterligare raka segment.



Om du klickar på ritstiftet skapas raka segment.

- 5 Så här slutför du banan som en öppen eller sluten form:
 - Slutför den öppna banan genom att dubbelklicka på den sista punkten och klicka på ritstiftet på verktygspanelen. Du kan också Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) någonstans utanför banan.
 - Om du vill stänga banan placerar du ritstiftet över den första (ofyllda) ankarpunkten. En liten cirkel visas bredvid ritstiftets pekare  när den är rätt placerad. Klicka eller dra för att stänga banan.
 - Om du vill avsluta den aktuella formen väljer du Redigera > Avmarkera allt eller markerar ett annat verktyg på verktygspanelen.

Se även

”Justera linje- och fyllningsfärg” på sidan 130

Rita kurvor med ritstiftet

Skapa en kurva, lägg till en ankarpunkt där en kurva ändrar riktning och dra sedan riktninglinjerna som formar kurvan. Riktninglinjernas längd och lutning bestämmer kurvans form.

Kurvor är enklare att redigera och det är lättare att visa och skriva ut dem från datorn, om du ritar dem med så få ankarpunkter som möjligt. Om du använder för många punkter kan de orsaka oönskade ojämnheter i en kurva. Rita i stället ankarpunkter med stora mellanrum och öva på att forma kurvor genom att justera riktninglinjernas vinkel och längd.

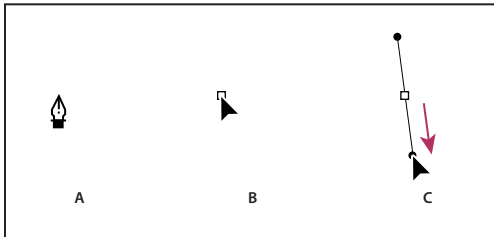
- 1 Markera ritstiftsverktyget .
- 2 Placera ritstiftsverktyget där du vill att kurvan ska börja och håll ned musknappen.

Den första ankarpunkten visas och ritstiftsverktygets pekare ändras till en pilspets. (I Photoshop ändras pekaren först när du börjar dra.)

3 Dra för att ange lutningen för kurvsegmentet du skapar och släpp sedan musknappen.

Normalt utökar du riktninglinjen cirka en tredjedel av avståndet till nästa tänkta ankarpunkt. (Du kan justera en eller båda sidor av riktninglinjen senare.)

Håll ned Skift-tangenten för att begränsa verktyget till värden som är delbara med 45°.

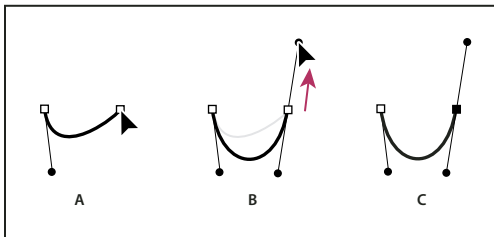


Rita den första punkten i en kurva

A. Placera ritstiftsverktyget B. Börja dra (musknappen nedtryckt) C. Dra för att utöka riktninglinjer.

4 Placera ritstiftsverktyget där du vill att kurvsegmentet ska sluta och gör något av följande:

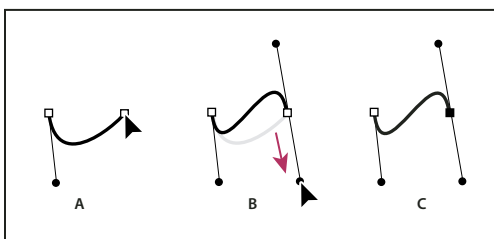
- Om du vill skapa en C-formad kurva drar du i motsatt riktning till föregående riktninglinje och släpper musknappen.



Rita den andra punkten i en kurva

A. Börja dra den andra utjämnade punkten B. Dra iväg från föregående riktninglinje så att en C-kurva skapas C. Resultat när du har släppt musknappen.

- Om du vill skapa en S-formad kurva drar du i samma riktning som föregående riktninglinje och släpper musknappen.



Dra en S-kurva

A. Börja dra en ny utjämnad punkt B. Dra i samma riktning som föregående riktninglinje så att en S-kurva skapas C. Resultat när du har släppt musknappen.

5 Om du vill skapa en serie utjämnade kurvor fortsätter du att dra ritstiftsverktyget från olika platser. Placera ankarpunkter i början och i slutet av varje kurva, inte på toppen av kurvan.

💡 Om du vill avbryta riktninglinjerna för en ankarpunkt håller du ned Alt (Windows) eller Option (Macintosh) samtidigt som du drar riktninglinjer.

6 Gör något av följande om du vill slutföra banan:

- Om du vill stänga banan placerar du ritstiftsverktyget över den första (ofyllda) ankarpunkten. En liten cirkel visas bredvid ritstiftsverktygets pekare  när den är rätt placerad. Klicka eller dra för att stänga banan.
- Om du vill lämna banan öppen Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du någonstans utanför alla objekt och väljer ett annat verktyg. Du kan också välja Redigera > Avmarkera allt.

Lägga till och ta bort ankarpunkter

Om du lägger till ankarpunkter kan du få bättre kontroll över en bana och utöka en öppen bana. Men du bör inte lägga till fler punkter än nödvändigt. En bana med få punkter är enklare att redigera, visa och skriva ut. Ta bort alla onödiga punkter om du vill göra banan mindre komplex.

Verktygslådan innehåller tre verktyg för att lägga till och ta bort punkter: ritstiftsverktyget , verktyget Lägg till ankarpunkt  och verktyget Ta bort ankarpunkt .

Som standard ändras ritstiftsverktyget till verktyget Lägg till ankarpunkt när du håller det över en markerad bana och till verktyget Ta bort ankarpunkt när du håller den över en ankarpunkt.

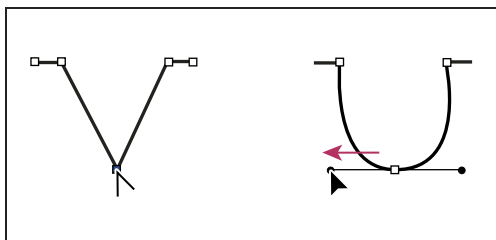
Obs! Använd inte Del-tangenten, backstegstangenten, Clear-tangenten, kommandot Redigera > Klipp ut, eller kommandot Redigera > Rensa för att ta bort ankarpunkter. Dessa tangenter och kommandon tar bort både punkten och linjesegmentet som ansluter till punkten.

- 1 Markera banan du vill ändra.
- 2 Klicka på och håll ned musknappen på ritstiftsverktyget  och markera sedan ritstiftsverktyget , verktyget Lägg till ankarpunkt  eller verktyget Ta bort ankarpunkt .
- 3 Om du vill lägga till en ankarpunkt håller du pekaren över ett bansegment och klickar. Om du vill ta bort en ankarpunkt håller du pekaren över en ankarpunkt och klickar.

Justera ankarpunkter på banan

När du ritar en kurva med ritstiftet skapar du utjämnade punkter – ankarpunkter på en kontinuerlig, böjd bana. När du ritar ett segment med en rak linje, eller ett segment med raka linjer sammankopplat med ett böjt segment, skapar du hörnpunkter – ankarpunkter på en rak bana eller vid föreningspunkten mellan en rak och en böjd bana.

Som standard visas markerade utjämnade punkter som ofyllda cirkclar och markerade hörnpunkter som ofyllda fyrkanter.



Dra en riktningspunkt utåt från en hörnpunkt för att skapa en utjämnad punkt.

Flytta eller lägga till ankarpunkter

- Om du vill flytta en ankarpunkt drar du punkten med delmarkeringsverktyget .
- Om du vill knuffa en eller flera ankarpunkter markerar du punkten eller punkterna med delmarkeringsverktyget och använder piltangenterna för att flytta punkten eller punkterna. Håll ned Skift-tangenten och klicka om du vill markera flera punkter.

- Om du vill lägga till en ankarpunkt klickar du på ett linjesegment med ritstiftsverktyget. Ett plustecken (+) visas bredvid ritstiftsverktyget  om det går att lägga till en ankarpunkt på det markerade linjesegmentet. Om inte linjesegmentet redan är markerat klickar du på det med ritstiftsverktyget och lägger sedan till en ankarpunkt.

Ta bort ankarpunkter

Om du tar bort onödiga ankarpunkter på en böjd bana optimeras kurvan samtidigt som storleken på den resulterande SWF-filen minskar.

- Om du vill ta bort en hörnpunkt klickar du en gång på punkten med ritstiftsverktyget. Ett minustecken (-) visas bredvid ritstiftsverktyget om det går att ta bort en ankarpunkt från det markerade linjesegmentet. Om inte linjesegmentet redan är markerat klickar du på det med ritstiftsverktyget och tar sedan bort ankarpunkten.
- Om du vill ta bort en utjämnad punkt klickar du en gång på punkten med ritstiftet. Ett minustecken (-) visas bredvid ritstiftsverktyget om det går att ta bort en ankarpunkt från det markerade linjesegmentet. Om inte linjesegmentet redan är markerat klickar du på det med ritstiftsverktyget och tar sedan bort kurvpunkten. (Klicka en gång för att konvertera punkten till en hörnpunkt, och ytterligare en gång för att ta bort punkten.)

Konvertera mellan raka segment och kurvsegment

Om du vill konvertera segment i en linje från raka segment till kurvsegment konverterar du hörnpunkterna till utjämnade punkter. Du kan också göra tvärtom.

- Om du vill konvertera en hörnpunkt till en utjämnad punkt använder du verktyget Delmarkering för att markera punkten och placerar sedan tangenthandtagen genom att hålla ned Alt (Windows) eller Option (Macintosh) samtidigt som du drar punkten.
- Om du vill konvertera en utjämnad punkt till en hörnpunkt klickar du på punkten med ritstiftet. ^-markeringen bredvid markören  visas när den hålls över den utjämnade punkten.

Justera segment

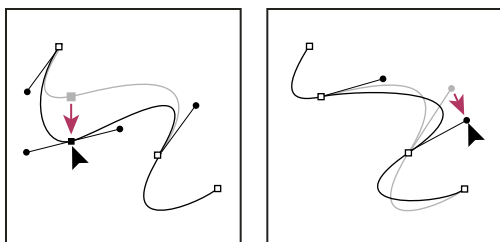
Justera raka segment om du vill ändra längd och vinkel för ett segment, eller justera kurvsegment för att ändra kurvans lutning och riktning.

När du flyttar ett tangenthandtag på en utjämnad punkt justeras kurvorna på båda sidor om punkten. När du flyttar ett tangenthandtag på en hörnpunkt justeras bara kurvan på den sida av punkten som tangenthandtaget justerar.

- Om du vill justera ett rakt segment väljer du delmarkeringsverktyget  och markerar ett rakt segment. Använd delmarkeringsverktyget för att dra en ankarpunkt på segmentet till en ny position.
- Om du vill justera ett kurvsegment drar du segmentet med delmarkeringsverktyget.

Obs! När du klickar på banan visas ankarpunkterna i Flash. Om du justerar ett segment med delmarkeringsverktyget kan punkter läggas till på banan.

- Om du vill justera punkter eller tangenthandtag på en kurva väljer du delmarkeringsverktyget och markerar sedan en ankarpunkt på ett kurvsegment.
- Om du vill justera formen på kurvan på någon sida av ankarpunkten drar du antingen i ankarpunkten eller i tangenthandtaget. Håll ned Skift-tangenten och dra om du vill begränsa kurvan till värden som är delbara med 45°. Håll ned Alt (Windows) eller Option (Macintosh) och dra om du vill dra tangenthandtag individuellt.



Dra ankarpunkten eller riktningspunkten.

Ritstiftsinställningar

Ange inställningar för utseendet på ritstiftsverktygets pekare, för förhandsgranskning av linjesegment du ritar och för utseendet på markerade ankarpunkter. Markerade linjesegment och ankarpunkter använder konturfärgen för lagret där linjer och punkter visas.

- 1 Markera ritstiftet  och välj sedan Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh).
- 2 Välj Teckning i listan Kategori.
- 3 Ange följande alternativ för ritstiftsverktyget:

Visa linjeförhandsgranskning Förhandsgranskar linjesegment när du ritar. En förhandsgranskning av linjesegmentet visas när du flyttar runt pekaren på scenen, innan du klickar för att skapa segmentets slutpunkt. Om alternativet inte markeras visas inte ett linjesegment förrän du skapar slutpunkten.

Visa fyllda punkter Visar markerade ankarpunkter ofyllda och avmarkerade ankarpunkter fyllda. Om alternativet inte markeras visas markerade ankarpunkter fyllda och avmarkerade ankarpunkter ofyllda.

Visa exakta markörer Anger att ritstiftets pekare visas som ett hårkors i stället för som den vanliga ritstiftsikonen, vilket möjliggör en mer exakt placering av linjer. Avmarkera alternativet om du vill visa ritstiftets standardikon.

Obs! Om du vill växla mellan hårkorsen och ritstiftets standardikon trycker du på Caps Lock-tangenten.

- 4 Klicka på OK.

Rita mönster med verktygen för dekorativa teckningar

Med verktygen för dekorativa teckningar kan du förvandla grafiska former som du har skapat till komplexa, geometriska mönster. I verktygen för dekorativa teckningar används algoritmiska beräkningar som kallas *procedurverktyg*. De här beräkningarna tillämpas på ett filmklipp eller en grafisk symbol i biblioteket som du skapar. Det betyder att du kan använda valfri grafisk form eller valfritt grafiskt objekt för att skapa ett komplext mönster. Använd sprejpenseln eller verktyget Fyllning för att tillämpa de mönster som du skapar. Du kan skapa kaleidoskopliknande effekter med en eller flera symboler med verktyget Dekorsymmetri:

En självstudievideo om verktygen för dekorativa teckningar finns i Använda verktygen för dekorativa teckningar på www.adobe.com/go/lrvid4060_fl_se.

Tillämpa mönster med sprejpenseln

Med sprejpenseln kan du enkelt spreja ett mönster med former på scenen. Som standard sprejar sprejpenseln med små prickar eller partiklar i den aktiva fyllningsfärgen. Du kan dessutom använda sprejpenseln för att tillämpa ett filmklipp eller en grafisk symbol som ett mönster.

- 1 Välj sprejpenseln.
- 2 Välj en fyllningsfärg för standardsprejprickarna i egenskapsinspektören för sprejpenseln. Du kan också klicka på Redigera och välja en anpassad symbol i biblioteket.

Du kan använda alla filmklipp och grafiska symboler i biblioteket som en "partikel". Dessa symbolbaserade partiklar ger dig stor kreativ kontroll över grafiken som du skapar i Flash.

3 Klicka eller dra på scenen där du vill att mönstret ska visas.

Se även

"[Skapa symboler](#)" på sidan 148

"[Arbeta med biblioteket](#)" på sidan 156

Alternativ för sprejpenseln

Alternativen för sprejpenseln visas i egenskapsinspektören när du väljer sprejpenseln på verktygspanelen.

Redigera Öppnar dialogrutan Välj symbol, där du kan välja ett filmklipp eller en grafisk symbol som ska användas som sprejpartikel med sprejpenseln. När en symbol i biblioteket används visas symbolens namn bredvid redigeringsknappen.

Färgväljare Välj en fyllningsfärg för standardpartikelsprejen. Färgväljaren är inaktiverad om du använder en symbol i biblioteket som sprejpartikel.

Skalbredd Skala bredden på en symbol som används som sprejpartikel. Ett värde på 10 % gör till exempel symbolen 10 % smalare. Ett värde på 200 % gör symbolen 200 % bredare.

Skalhöjd Skalar höjden på en symbol som används som sprejpartikel. Ett värde på 10 % gör till exempel symbolen 10 % lägre. Ett värde på 200 % gör symbolen 200 % högre.

Slumpmässig skalning Anger att varje symbolbaserad sprejpartikel placeras på scenen med slumpmässig skalning så att storleken på varje enskild partikel varierar. Det här alternativet är inaktiverat när du använder standardsprejprickarna.

Rotera symbol Roterar den symbolbaserade sprejpartikeln runt en mittpunkt.

Slumpmässig rotation Anger att varje symbolbaserad sprejpartikel placeras på scenen med slumpmässig rotation. Det här alternativet är inaktiverat när du använder standardsprejprickarna.

Verktyget Dekorteckning

Använd verktyget Dekorteckning om du vill lägga till en effekt till ett markerat objekt på scenen. Välj effekterna från egenskapsinspektören när du har valt verktyget Dekorteckning.

Använda symmetrieffekten

Använd symmetrieffekten för att ordna symboler symmetriskt runt en central punkt. När du ritar symbolerna på scenen visas ett antal handtag. Du kan styra symmetrin med hjälp av handtagen som visas. Du kan exempelvis öka antalet symboler, lägga till fler symmetrier eller redigera och ändra effekten.

Använd symmetrieffekten om du vill skapa cirkelformade användargränssnittselement (t.ex. en analog urtavla eller en hastighetsmätare) och virvelmönster. Standardsymbolen för symmetrieffekten är en svart rektangelform utan linjer med en storlek på 25 × 25 pixlar.

1 Välj verktyget Dekorteckning och välj Symmetripensel på menyn Riteffekt i egenskapsinspektören.

2 Välj en fyllningsfärg för standardrektangeln i egenskapsinspektören för verktyget Dekorteckning. Du kan också klicka på Redigera och välja en anpassad symbol i biblioteket.

Du kan använda valfritt filmklipp eller valfri grafisk symbol i biblioteket med symmetripenseleffekten. Dessa symbolbaserade partiklar ger dig stor kreativ kontroll över grafiken som du skapar i Flash.

- 3 De avancerade alternativen för Symmetripensel visas i egenskapsinspektören när du väljer Symmetripensel på popup-menyn Riteffekt i egenskapsinspektören.

Rotera runt punkt Roterar formerna i symmetrin runt en bestämd punkt som du anger. Standardreferenspunkten är mittpunkten i symmetrin. Om du vill rotera objektet kring dess mittpunkt drar du med en cirkelrörelse.

Spegla över linje Vänder formerna och distribuerar dem jämnt längs en osynlig linje som du anger.

Spegla runt punkt Placerar två former och distribuerar dem jämnt runt en bestämd punkt som du anger.

Rutnätsomvandling Skapar ett rutnät med hjälp av formerna i den symmetrieffekt som du ritar. För varje klick med verktyget Dekorteckning på scenen skapas ett rutnät med former. Justera höjden och bredden på dessa former med hjälp av X- och Y-koordinaterna som definieras med handtagen för symmetripenseln.

Testa kollisioner Förhindrar att former i symmetrieffekten som du ritar kolliderar med varandra, oavsett hur du ökar antalet förekomster inom symmetrieffekten. Avmarkera det här alternativet om du vill att formerna i symmetrieffekten ska överlappa varandra.

- 4 Klicka på scenen på den plats där du vill att grafiken som du skapar med symmetripenseln ska visas.
- 5 Använd handtagen för symmetripenseln om du vill ändra storlek på symmetrin och antalet symbolförekomster.

Använda rutnätsfyllningseffekten

Med rutnätsfyllningseffekten kan du fylla scenen, en symbol eller ett slutet område med en symbol från biblioteket. När rutnätsfyllningen har ritats på scenen flyttas eller storleksändras den automatiskt om du flyttar eller ändrar storlek på den fyllda symbolen.

Använd rutnätsfyllningseffekten när du vill skapa ett schackbräde, en bakgrund med rutmönster eller ett område eller en form med ett anpassat mönster. Standardsymbolen för symmetrieffekten är en svart rektangelform utan linjer med en storlek på 25 × 25 pixlar.

- 1 Välj verktyget Dekorteckning och välj Rutnätsfyllning på menyn Riteffekt i egenskapsinspektören.
- 2 Välj en fyllningsfärg för standardrektangeln i egenskapsinspektören för verktyget Dekorteckning. Du kan också klicka på Redigera och välja en anpassad symbol i biblioteket.

Du kan använda valfritt filmklipp eller valfri grafisk symbol i biblioteket som symbol med rutnätsfyllningseffekten.

- 3 Du kan ange vågrätt och lodrätt avstånd och skala för fyllningsformen. När rutnätsfyllningseffekten har tillämpats kan du inte ändra de avancerade alternativen i egenskapsinspektören i efterhand för att ändra fyllningsmönstret.

Vågrätt mellanrum Anger det vågräta avståndet i antal pixlar mellan formerna i rutnätsfyllningen.

Lodrätt mellanrum Anger det lodräta avståndet i antal pixlar mellan formerna i rutnätsfyllningen.

Mönsterskala Förstorar eller förminskar ett objekt horisontellt (längs X-axeln) och vertikalt (längs Y-axeln).

- 4 Klicka på scenen eller i den form eller symbol där du vill att rutnätsfyllningsmönstret ska visas.

Använda Vine-fyllningseffekten

Med Vine-fyllningseffekten (vinranka) kan du fylla scenen, en symbol eller ett slutet område med ett slingermönster. Du kan använda egen grafik för löven och blommorna genom att välja symboler i biblioteket. Det färdiga mönstret placeras i ett filmklipp som innehåller de symboler som bildar mönstret.

- 1 Välj verktyget Dekorteckning och välj Vine-fyllning på menyn Riteffekt i egenskapsinspektören.
- 2 Välj en fyllningsfärg för standardblommorna och standardlöven i egenskapsinspektören för verktyget Dekorteckning. Du kan också klicka på Redigera om du vill välja en anpassad symbol i biblioteket och ersätta den ena eller båda standardsymbolerna för blommorna och löven.

Du kan använda valfritt filmklipp eller valfri grafisk symbol i biblioteket om du vill ersätta standardsymbolerna för blommorna och löven med Vine-fyllningseffekten.

- 3 Du kan ange vågrätt och lodrätt avstånd och skala för fyllningsformen. När Vine-fyllningseffekten har tillämpats kan du inte ändra de avancerade alternativen i egenskapsinspektören i efterhand för att ändra fyllningsmönstret.

Grenvinkel Anger grenmönstrets vinkel.

Grenfärg Anger vilken färg som ska användas för grenen.

Mönsterskala När du skalförändrar ett objekt förstoras eller förminsas objektet vågrätt (längs x-axeln) och lodrätt (längs y-axeln).

Segmentlängd Anger längden på segmenten mellan löv- och blomnoderna.

Animera mönster Anger att varje upprepning av effekten ska ritas i en ny bildruta på tidslinjen. Med det här alternativet skapas en animerad bildruta-för-bildruta-sekvens av blommönstret när det ritas.

Bildrutesteg Anger hur många bildrutor som ska täckas per sekund i effekten som ritas.

- 4 Klicka på scenen eller i den form eller symbol där du vill att rutnätsfyllningsmönstret ska visas.

Ändra form på objekt

Omforma linjer och former

Visa och justera punkter med delmarkeringsverktyget

- 1 Välj delmarkeringsverktyget .
- 2 Klicka på linjen eller konturen.

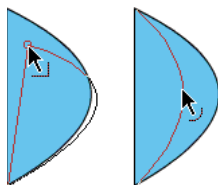
Se även

[”Justera ankarpunkter på banan”](#) på sidan 105

Omforma en linje eller form

Om du vill omforma en linje eller konturen av en form drar du i en punkt på linjen med markeringsverktyget. Pekaren ändras för att indikera vilken typ av omformning den kan utföra på linjen eller fyllningen.

Flash justerar kurvan för linjesegmentet så att den motsvarar det nya läget för punkten som flyttades. Om den flyttade punkten är en slutpunkt förlängs eller kortas linjen av. Om den flyttade punkten är ett hörn förblir det linjesegment som formar kurvan rakt när det förlängs eller kortas av.



Om en hörn visas bredvid pekaren kan du ändra en slutpunkt. Om en kurva visas bredvid pekaren kan du justera en kurva.

En del områden för penseldrag är lättare att omforma om du visar dem som konturer.

Om du har problem med att omforma en komplex linje jämnar du först ut den för att ta bort en del av dess detaljer, vilket underlättar omformning. Om du ökar förstoringen blir det också lättare att omforma linjen mer exakt.

1 Välj markeringsverktyget .

2 Gör något av följande:

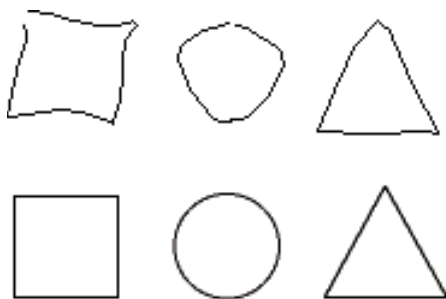
- Dra från en punkt för att omforma segmentet.
- Ctrl-klicka (Windows) eller Option-klicka (Macintosh) om du vill dra en linje för att skapa en ny hörnpunkt.

Räta ut och jämna ut linjer

Med kommandot Räta ut görs små justeringar på linjer och kurvor som du har ritat, så att de blir jämnare. Det påverkar inte segment som redan är raka.

Obs! Om du vill justera graden av automatisk utjämning och uträtning anger du önskade ritinställningar.

Använda uträtningstekniken om du vill att Flash ska känna igen former. Om du ritat en oval, rektangel eller triangel med alternativet Formigenkänning avstängt använder du alternativet Räta ut för att göra formerna geometriskt perfekta. Former som vidrör och därmed är anslutna till andra element känns inte igen.



Formigenkänning gör om de övre formerna till de undre formerna.

Utgjämning jämnar till kurvor och minskar ojämnheter och andra variationer i riktningen för en kurva. Det minskar även antalet segment i en kurva. Utgjämning är emellertid relativ och påverkar inte redan raka segment. Det är särskilt praktiskt om du har problem med omformning av ett antal mycket korta krökta linjesegment. Om du markerar alla segment och utgjämnar dem minskas antalet segment, vilket ger en mjukare kurva som är lättare att omforma.

Om du upprepar utgjemna eller räta ut blir varje segment jämnare eller rakare beroende på hur krökta eller raka segmenten var ursprungligen.

- Jämna ut kurvan för alla markerade linjer genom att välja markeringsverktyget och klicka på utjämningsmodifiering  i alternativdelen i verktygspanelen. För varje gång du klickar på knappen för utjämningsmodifiering blir den valda linjen alltmer utjämnad.
- Om du vill ange specifika parametrar för en utjämningsåtgärd väljer du Ändra > Form > Utgjemna. I dialogrutan Utgjemna anger du värden för parametrarna Jämna ut vinklar över, Jämna ut vinklar under och Utjämningsfaktor.
- Om du vill göra små uträttningsjusteringar för varje markerad fyllningskontur eller böjd linje väljer du markeringsverktyget  och klickar på uträttningsmodifieraren  i avsnittet Alternativ på verktygspanelen.
- Om du vill ange specifika parametrar för en uträttningsåtgärd väljer du Ändra > Form > Räta ut. I dialogrutan Räta ut anger du ett värde för parametern Uträttningsfaktor.
- Om du vill använda formigenkänning väljer du markeringsverktyget  och klickar på uträttningsmodifieringen . Du kan också välja Ändra > Form > Räta ut.

Se även

”Ritinställningar” på sidan 95

Optimera kurvor

Vid optimering av kurvor jämnas kurvor ut genom att böjda linjer och fyllningskonturer förfinas, så att antalet kurvor som används för att definiera dessa element minskas. Optimering av kurvor minskar även storleken på Flash-dokument (FLA-fil) och det exporterade Flash-programmet (SWF-fil). Använda optimering på samma element flera gånger.

- 1 Markera de ritade element som ska optimeras och välj **Ändra > Form > Optimera**.
- 2 Dra skjutreglaget **Optimeringsfaktor** för att ange graden av utjämning. Resultaten beror på de markerade kurvorna. Optimera ger generellt färre kurvor, med mindre likhet med originalkonturen.
- 3 Om du vill visa ett meddelande med antalet segment i markeringen före och efter optimeringen markerar du alternativet **Visa summering**. I Flash visas meddelandet när åtgärden har slutförts.
- 4 Klicka på **OK**.

Ändra former

- 1 Om du vill konvertera linjer till fyllningar markerar du en eller flera linjer och väljer sedan **Ändra > Form > Konvertera linjer till fyllning**. De markerade linjerna konverteras till fyllda former så att du kan fylla linjer med övertoningar eller sudda bort delar av en linje. Konvertera linjer till fyllningar kan öka filstorleken, men det kan även påskynda uppritningen för vissa animationer.
- 2 Om du vill utöka formen för ett fyllt objekt markerar du en fylld form och väljer **Ändra > Form > Expandera fyllning**. Ange ett värde i pixlar för **Avstånd** och välj **Färdigställ** eller **Indrag** för **Riktning**. **Färdigställ** förstörar formen och **Indrag** minskar den.

Denna funktion fungerar bäst på en ensam, liten fylld färgform utan ramlinjer, som inte innehåller för många smådetaljer.

- 3 Om du vill jämna till kanterna på ett objekt markerar du en fylld form och väljer **Ändra > Form > Mjuka upp fyllningens kanter**. Ställa in följande alternativ:

Avstånd Bredden i pixlar för den dämpade kanten.

Antal steg Styr hur många kurvor som används för effekten av dämpad kant. Ju fler steg du använder, desto mer utjämnad blir effekten. Om du ökar antalet steg blir filen också större och det blir långsammare att rita.

Färdigställ eller Indrag Styr om formen förstöras eller minskas för att dämpa kanterna.

Denna funktion fungerar bäst på en ensam fylld form utan ramlinjer och kan öka storleken på ett Flash-dokument och den färdiga SWF-filen.

Ta bort allt på scenen

- ❖ Dubbelklicka på suddgummit  i verktygsfältet. Därmed raderas alla typer av innehåll på scenen och monteringsbordet.

Ta bort ramlinjesegment eller fyllda områden

- 1 Markera suddgummit och klicka sedan på kranmodifieringen .
- 2 Klicka på de ramlinjesegment eller fyllda områden som ska tas bort.

Sudda genom att dra

- 1 Markera suddgummit.
- 2 Klicka på modifieringen för sudda-läge och välj ett suddningsläge:

Radera normalt Suddar ramlinjer och fyllningar på samma lager.

Radera fyllningar Suddar enbart fyllningar;ramlinjer påverkas inte.

Radera linjer Suddar enbart ramlinje;fyllningar påverkas inte.

Radera markerade fyllningar Suddar enbart de markerade fyllningarna och påverkar inte ramlinjer, vare sig de är markerade eller ej. (Markerar fyllningarna som ska tas bort innan du använder suddgummit i detta läge.)

Radera inuti Suddar endast fyllningar på vilka du börjar sudda. Om du börjar sudda från en tom punkt suddas ingenting. Ramlinjer påverkas inte av suddgummit i detta läge.

- 3 Klicka på modifiering för suddgummi-form och markera en form och storlek för suddgummit. Kontrollera att kranmodifieringen inte är vald.
- 4 Dra på scenen.

Omforma objekt

Du kan omforma grafiska objekt samt grupper, textblock och förekomster med verktyget Omforma fritt eller med alternativen på menyn Ändra > Omforma. Beroende på vilken typ av element du markerar kan du omforma, rotera, skeva, skala eller förvränga det. Du kan ändra eller lägga till i en markering under en omformning.

När du omformar ett objekt, en grupp, en textruta eller en förekomst visas alla ändringar som görs i dess mått eller position i egenskapsinspektören.

En begränsningsram visas under omformningar där du drar objektet. Begränsningsramen är rektangulär (om den inte har ändrats med kommandot Förvräng eller modifieringen Omslag) och dess kanter är ursprungligen justerade parallellt mot scenens kanter. Omformningshandtag finns i alla hörn och mitt på varje kant. När du drar ett handtag förhandsvisas omformningarna i begränsningsramen.

Flytta, justera om, ändra och spåra omformningspunkten

Under en omformning visas en omformningspunkt mitt i markerade element. Omformningspunkten är från början justerad mot objektets mittpunkt. Du kan flytta omformningspunkten, återställa den till standardplatsen och flytta standardreferenspunkten.

För skalning, skevning och rotation av grafiska objekt, grupper och textblock är punkten emot punkten du drar automatiskt referenspunkten. För förekomster är omformningspunkten automatiskt referenspunkt. Du kan flytta standardreferenspunkten för en omformning.

- 1 Välj verktyget Omforma fritt  eller något av kommandona vid Ändra > Omforma.

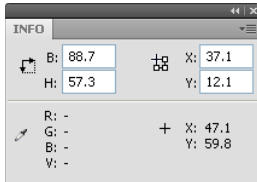
Du kan hålla reda på omformningspunktens placering på infopanelen och i egenskapsinspektören för grafiska objekt.

- 2 Gör något av följande:

- Du kan flytta omformningspunkten genom att dra den till det markerade grafiska objektet.
- Dubbelklicka på omformningspunkten om du vill justera omformningspunkten mot elementets mittpunkt igen.
- Om du vill byta referenspunkt för en skalnings- eller skevningsomformning håller du ned Alt-tangenten (Windows) eller Alternativ-tangenten (Macintosh) samtidigt som du drar den valda objektkontrollpunkten under omformningen.

- Om du vill visa koordinaterna för omformningspunkten klickar du på knappen för registrering och omformning på informationspanelen. Kvadraten på knappen blir en cirkel som anger att registreringskoordinaterna visas.

När du markerar mittrutan visar X- och Y-värdena till höger om koordinatsystemet på infopanelen x- och y-koordinaterna för omformningspunkten. Dessutom visas X- och Y-värdena för omformningspunkten i egenskapsinspektören för symbolen.



Koordinatsystem; infopanel med knappen Registrerings-/omformningspunkt i omvandlingsläget och med X- och Y-koordinaterna för markeringens omformningspunkt synliga.

Registreringsläget aktiveras som standard för knappen Registrerings-/omformningspunkt, och X- och Y-värdena visar var den aktuella markeringens övre vänstra hörn finns i förhållande till scenens övre vänstra hörn.

Obs! För symbolförekomster visar X- och Y-värdena var symbolens registreringspunkt finns eller var symbolförekomstens övre vänstra hörn finns.

Använd verktyget Omforma fritt

Du kan utföra enskilda omformningar eller kombinera flera, till exempel flytta, rotera, skala, skeva och förvränga.

Obs! Det går inte att omforma symboler, bitmappsbilder, videoobjekt, ljud, övertoningar eller text med Omforma fritt. Om en markering innehåller något sådant element förvrängs bara formobjekten. Om du vill omforma ett textblock konverterar du tecknen till formobjekt.

- 1 Markera ett grafiskt objekt, en grupp, en förekomst eller ett textblock på scenen.
- 2 Klicka på verktyget Omforma fritt .

Om du för pekaren över och runt markeringen ändras den för att visa vilken omformningsfunktion du kan använda.

- 3 Dra i handtagen om du vill omforma markeringen:

- Om du vill flytta markeringen placerar du pekaren över objektet i begränsningsramen och drar objektet till en ny position. Dra inte omformningspunkten.
- Dra omformningspunkten till en ny plats om du vill ange en mittpunkt för rotation eller skalning.
- Placera pekaren precis utanför ett hörnhandtag och dra om du vill rotera markeringen. Markeringen roterar runt omformningspunkten. Skift-dra om du vill rotera i steg om 45°.
- Alt-dra om du vill rotera runt motsatt hörn.
- Dra ett hörnhandtag diagonalt om du vill skala markeringen i två dimensioner. Skift-dra om du vill ändra storleken proportionerligt.
- Dra ett hörnhandtag eller ett sidohandtag vågrätt eller lodrätt om du bara vill skala i en riktning.
- Placera pekaren på konturen mellan omformningshandtagen och dra om du vill skeva markeringen.
- Tryck på Ctrl (Windows) eller Kommando (Macintosh) och dra ett hörnhandtag eller ett sidohandtag om du vill förvränga former.
- Skift-Ctrl-klicka (Windows) eller Skift-Kommando-klicka (Macintosh) på ett hörnhandtag om du vill *konforma* objektet, det vill säga flytta det markerade hörnet och det intilliggande hörnet lika långt från respektive referenspunkter.

- 4 Klicka utanför det markerade objektet när du vill avsluta omformningen.

Förvränga objekt

Om du drar ett hörnhandtag eller ett kanthandtag på begränsningsramen när du använder förvrängningsomformning på ett markerat objekt, flyttas hörnet eller kanten och de intilliggande kanterna justeras om. Skift-dra en hörnpunkt om du vill konforma objektet, det vill säga flytta hörnet och det intilliggande hörnet samma avstånd och i motsatt riktning från varandra. Det intilliggande hörnet är det hörn som finns på samma axel som riktningen du drar i. Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) om du vill dra en mittpunkt på en kant så att hela kanten flyttas fritt.

Du kan ta förvränga grafiska objekt med kommandot Förvräng. Du kan dessutom förvränga objekt när du omformar dem fritt.

Obs! Det går inte att ändra symboler, primitiva former, bitmappsbilder, videoobjekt, ljud, övertoningar, objektgrupper eller text med kommandot Förvräng. Om en markering innehåller något sådant element förvrängs bara formobjekten. Om du vill ändra text konverterar du tecknen till formobjekt.

- 1 Markera ett eller flera grafiska objekt på scenen.
- 2 Välj Ändra > Omforma > Förvräng.
- 3 Placera pekaren på något av omformningshandtagen och dra.
- 4 Klicka utanför de markerade objekten när du vill avsluta omformningen.

Ändra former med modifieringen Omslag

Med modifieraren Omslag kan du tänja och förvränga objekt. Ett omslag är en begränsningsram som innehåller ett eller flera objekt. Om omslagets form ändras påverkas formen på objekten i omslaget. Du redigerar omslagets form genom att justera dess punkter och tangenthandtag.

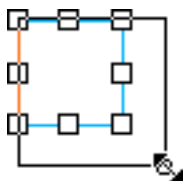
Obs! Det går inte att ändra symboler, bitmappsbilder, videoobjekt, ljud, övertoningar, objektgrupper eller text med modifieraren Omslag. Om en markering innehåller något sådant element förvrängs bara formobjekten. Om du vill ändra text konverterar du tecknen till formobjekt.

- 1 Markera en form på scenen.
- 2 Välj Ändra > Omforma > Omslag.
- 3 Dra punkterna och tangenthandtagen om du vill ändra omslaget.

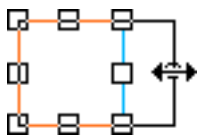
Skala objekt

När du skalar ett objekt förstoras eller förminskas det vågrätt, lodrätt eller både och.

- 1 Markera ett eller flera grafiska objekt på scenen.
- 2 Välj Ändra > Omforma > Skala.
- 3 Gör något av följande:
 - Dra hörnhandtagen om du vill skala objektet både vågrätt och lodrätt. Proportionerna bevaras när du ändrar skalan. Skift-dra om du vill skala objektet ojämnt.



- Dra ett mitthandtag om du vill skala antingen vågrätt eller lodrätt.



- 4 Klicka utanför de markerade objekten när du vill avsluta omformningen.

Obs! När du ökar storleken för ett antal objekt kanske objekt som ligger nära begränsningsramens kanter hamnar utanför scenen. Om det händer väljer du Visa > Monteringsbord så att element som ligger utanför scenens kanter syns.

Se även

”Skalning med nio segment och filmklippssymboler” på sidan 166

”Redigera filmklippssymboler med skalning med nio segment” på sidan 167

Rotera och skeva objekt

När ett objekt roteras vrids det runt sin omformningspunkt. Omformningspunkten är justerad mot registreringspunkten, vars standardläge är objektets mitt, men du kan flytta punkten genom att dra den.

Du kan rotera ett objekt på följande sätt:

- Dra med verktyget Omforma fritt  (du kan skeva och skala objektet på samma gång).
- Ange en vinkel på omformningspanelen (du kan skala objektet på samma gång).

Rotera och skeva objekt genom att dra

- 1 Markera ett eller flera objekt på scenen.
- 2 Välj Ändra > Omforma > Rotera och skeva.
- 3 Gör något av följande:
 - Dra ett hörnhandtag om du vill rotera objektet.
 - Dra ett mitthandtag om du vill skeva objektet.
- 4 Klicka utanför de markerade objekten när du vill avsluta omformningen.

Rotera objekt 90°

- 1 Markera objektet eller objekten.
- 2 Välj Ändra > Omforma > Rotera 90° medurs om du vill rotera objektet medurs eller Rotera 90° moturs om du vill rotera det moturs.

Skeva objekt

När du skevar ett objekt omformas det genom att det lutar längs den ena axeln eller båda. Du kan skeva ett objekt genom att dra det eller genom att ange ett värde på omformningspanelen.

- 1 Markera objektet eller objekten.
- 2 Välj Fönster > Omforma.
- 3 Klicka på Skeva.
- 4 Ange vinklar för vågrätt och lodrätt värde.

Vända objekt

Du kan vända objekt längs deras lodräta eller vågräta axel utan att flytta deras relativa position på scenen.

- 1 Markera objektet.
- 2 Välj Ändra > Omforma > Vänd lodrätt eller Vänd vågrätt.

Återställa omformade objekt

När du använder omformningspanelen för att skala, rotera och skeva förekomster, grupper och teckensnitt sparar Flash objektets värden för storlek och rotation. Det innebär att du kan ta bort omformningarna du gjort och återställa standardvärdena.

Du kan bara ångra den senaste omformningen som gjorts på omformningspanelen när du väljer Redigera > Ångra. Du kan återställa alla omformningar som har gjorts på omformningspanelen genom att klicka på knappen Ta bort omformning innan du avmarkerar objektet.

Återställa ett omformat objekt till dess ursprungliga skick

- 1 Markera det omformade objektet.
- 2 Välj Ändra > Omforma > Omslag > Ta bort transformering.

Återställa en omformning som gjorts på omformningspanelen

❖ Klicka på knappen Ta bort omformning  på omformningspanelen medan objektet fortfarande är markerat.

Kombinera objekt

Om du vill skapa nya former genom att kombinera eller ändra befintliga objekt använder du kommandot Kombinera objekt på menyn Ändra (Ändra > Kombinera objekt). I vissa fall avgör staplingsordningen för markerade objekt hur åtgärden fungerar.

Varje kommando gäller för specifika typer av grafiska objekt - se listan nedan. En sammanfogad form är en form som har ritats med ett verktyg i läget Sammanfogande ritning. Ett ritobjekt är en form som har ritats med ett verktyg i objektritläge.

Följande kommandon finns under Kombinera objekt:

Förening Sammanfogar två eller fler sammanfogade former eller ritobjekt. Resultatet blir en enda objektritlägesform som består av alla delar i formerna som var synliga innan de förenades. De dolda, överlappande delarna av formerna tas bort.

Obs! Till skillnad från när du använder kommandot Gruppera (Ändra > Gruppera) går det inte att dela upp former som har förenats med kommandot Förening.

Överlappa Skapar ett objekt från överlappningen av två eller flera objekt. Objektritmodellformen som skapas består av de överlappande delarna av de kombinerade formerna. Alla delar av formen som inte täcks tas bort. Formen som skapas använder fyllningar och linjer från den översta formen i stacken.

Genomslag Tar bort delar av ett markerat ritobjekt, vilket definieras av de överlappande delarna av ett annat markerat ritobjekt som är placerat framför. De delar av ett ritobjekt som överlappas av det översta objektet och hela det översta objektet tas bort helt. Objektet som skapas behålls som separata objekt och kombineras inte till ett enda objekt (till skillnad från kommandona Förening och Överlappa som förenar objekten).

Beskär Använder konturen för ett ritobjekt för att beskära ett annat ritobjekt. Det objekt som är längst fram eller överst anger formen på det beskurna området. Alla delar av ett underliggande ritobjekt som överlappar det översta objektet behålls, medan alla andra delar av de underliggande objekten och hela det översta objektet tas bort helt.

Objekten som skapas behålls som separata objekt och kombineras inte till ett enda objekt (till skillnad från kommandona Förening och Överlappa som förenar objekten).

Flytta, ordna och ta bort teckningar

Flash inkluderar verktyg som du kan använda för att markera, placera och stapla objekt med hög precision, vilket gör det enkelt att ordna och formge grafiken. Det finns verktyg för att mäta och justera objekt, gruppera objekt så att de behandlas som en enda enhet och selektivt isolera, låsa och dölja objekt.

Markera objekt

Om du vill ändra ett objekt måste du först markera det. Markera objekt med pekar-, delmarkerings- och lasso-verktygen. Du kan gruppera enskilda objekt och ändra dem som ett enda objekt. När du ändrar linjer och form kan du ändra andra linjer och former i samma lager. När du markerar objekt eller linjer markeras de i Flash med en markeringsram.

Du kan välja att bara markera ett objekts linjer eller bara dess fyllning. Du kan dölja färgöverstrykningen för markerade objekt om du vill redigera objekt utan att färgöverstrykningen visas.

När du markerar ett objekt visas följande i egenskapsinspektören:

- Objektets linjer och fyllning, dess pixelmått och x- och y-koordinaterna för objektets omformningspunkt.
- En blandad markering om du väljer flera objekt. De markerade objektens pixelmått och x- och y-koordinater.

Du kan använda en forms egenskapsinspektör för att ändra objektets linjer och fyllning.

Om du vill förhindra att en grupp eller symbol markeras och ändras av misstag, låser du gruppen eller symbolen.

Se även

["Skapa och redigera grafik"](#) på sidan 90

["Färger, övertoningar och linjer"](#) på sidan 125

["Gruppera objekt"](#) på sidan 121

["Om symboler"](#) på sidan 147

Markera objekt med markeringsverktyget

Med markeringsverktyget  kan du markera hela objekt genom att klicka på ett objekt eller genom att klicka och dra så att objektet omfattas av en rektangulär markeringsram.

Obs! Du kan också välja markeringsverktyget med tangenten *V*. Om du vill växla till markeringsverktyget tillfälligt när ett annat verktyg är aktivt håller du ned *Ctrl* (Windows) eller *Kommando*-tangenten (Macintosh).

Om du vill inaktivera alternativet för Skift-markering avmarkerar du det i de allmänna inställningarna för Flash. Se ["Änge inställningar i Flash"](#) på sidan 34. Förekomster, grupper och textblock måste vara helt inneslutna för att markeras.

- Om du vill markera en linje, en fyllning, en grupp, en förekomst eller ett textblock klickar du på objektet.
- Om du vill markera anslutna linjer dubbelklickar du på en av linjerna.
- Om du vill markera en fylld form och dess linjekontur dubbelklickar du på fyllningen.

- Om du vill markera objekt i ett rektangulärt område drar du en markeringsram runt objektet eller objekten som ska markeras.
- Om du vill lägga till i en markering håller du ned Skift och gör fler markeringar.
- Om du vill markera allt i alla lager i en scen väljer du Redigera > Markera allt eller trycker på Ctrl+A (Windows) eller Kommando+A (Macintosh). När du använder Markera allt markeras inte objekt i låsta eller dolda lager eller lager som inte ingår i den aktuella tidslinjen.
- Om du vill avmarkera allt i alla lager väljer du Redigera > Avmarkera allt eller trycker på Ctrl+Skift+A (Windows) eller Kommando+Skift+A (Macintosh).
- Om du vill markera allt i ett lager mellan nyckelbildrutor klickar du på en bildruta i tidslinjen.
- Om du vill låsa eller låsa upp en grupp eller en symbol markerar du gruppen eller symbolen och väljer Ändra > Ordna > Lås. Välj Ändra > Ordna > Lås upp alla om du vill låsa upp alla låsta grupper och symboler.

Rita ett markeringsområde med frihand

- 1 Dra lassoverktyget  runt området.
- 2 Avsluta slingan på ungefär samma ställe som du började eller låt Flash stänga den automatiskt med ett rakt streck.

Rita ett markeringsområde med raka kanter

- 1 Välj alternativet polygonläge  för lassoverktyget i alternativområdet på verktygspanelen.
- 2 Ange referenspunkt genom att klicka.
- 3 Placera pekaren där du vill att den första linjen ska sluta och klicka där. Fortsätt att ange slutpunkter för ytterligare linjesegment.
- 4 Stäng markeringsområdet genom att dubbelklicka.

Rita ett markeringsområde med både frihand och raka kanter

När du använder lassoverktyget med polygonläget kan du växla mellan markeringslägena frihand och raka kanter.

- 1 Avmarkera polygonläget för lassoverktyget.
- 2 Om du vill rita ett frihandssegment drar du lassoverktyget på scenen.
- 3 Om du vill rita ett segment med raka kanter håller du ned Alt-knappen (Windows) eller Alternativ-tangenten (Macintosh) och anger start- och slutpunkter för varje nytt linjesegment genom att klicka.
- 4 Gör något av följande när du vill stänga markeringsområdet:
 - Släpp musknappen. Markeringsområdet stängs av Flash.
 - Dubbelklicka i början på linjen i markeringsområdet.

Dölja färgöverstrykning för markering

Om du döljer färgöverstrykning när du markerar och redigerar objekt kan du se hur bilden kommer att se ut när den är klar.

- ❖ Välj Visa > Dölj markeringsramer.

Välj kommandot igen om du vill att markeringar ska ha färgöverstrykningar igen.

Ange anpassade färger för begränsningsram för markerade objekt

Du kan ange olika färger som ska användas för begränsningsramrektanglarna som visas runt olika typer av markerade objekt på scenen.

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh).
- 2 Klicka på kategorin Allmänt.
- 3 Välj en färg för varje typ av objekt i avsnittet för att markera färg och klicka på OK.

Ange inställningar för markering

Med pekar-, delmarkerings- och lasso-verktygen markerar du objekt genom att klicka på dem. Med pekar- och delmarkeringsverktygen markerar du objekt genom att dra en rektangulär markeringsram runt objektet. Med lassot markerar du objekt genom att dra en markeringsram med valfri form runt objektet. När ett objekt är markerat visas en rektangulär ram runt objektet.

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh).
- 2 Gör något av följande i kategorin Allmänt i dialogrutan Inställningar:
 - Om du bara vill markera objekt och punkter som är helt inneslutna av markeringsramen avmarkerar du kontaktkänsliga markerings- och lassoverktyg. Punkter som ligger inom markeringsområdet kommer fortfarande att markeras.
 - Om du vill markera objekt och grupper som enbart är delvis inneslutna av markeringsramen markerar du kontaktkänsliga markerings- och lassoverktyg.

Ordna objekt

Stapla objekt

Flash staplar objekt i ett lager i den ordning de skapas. Det objekt som skapats senast placeras överst. Objektens staplingsordning avgör hur de visas om de överlappar varandra. Du kan ändra objektens staplingsordning när som helst.

Ritade linjer och former visas alltid under grupper och symboler i stapeln. Om du vill flytta dem uppåt i stapeln måste de grupperas eller göras till symboler.

Lager påverkar också staplingsordningen. Allt i lager 2 visas framför allt i lager 1, och så vidare. Om du vill ändra lagerordningen drar du lagernamnet till en ny position på tidslinjen.

- 1 Markera objektet.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Ändra > Ordna > Flytta längst fram eller Flytta längst bak om du vill flytta objektet eller gruppen till staplingsordningens topp eller botten.
 - Välj Ändra > Ordna > Flytta framåt eller Flytta bakåt om du vill flytta objektet eller gruppen en position framåt eller bakåt i staplingsordningen.

Om mer än en grupp är markerad flyttas grupperna längst fram eller längst bak och deras inbördes ordning bevaras.

Se även

[”Skapa och ordna lager”](#) på sidan 174

Justera objekt

På justeringspanelen kan du justera markerade objekt på den vågräta eller lodräta axeln. Du kan justera objekt lodrätt längs de markerade objektens högra kant, mitt eller vänstra kant, eller vågrätt längs de markerade objektens övre kant, mitt eller nedre kant.

Exempel på layoutverktyg i Flash finns i avsnittet om att använda layoutverktyg i Flashs självstudier på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se.

- 1 Markera de objekt som ska justeras.
- 2 Välj Fönster > Justera.
- 3 Välj Till scen på justeringspanelen om du vill tillämpa justeringsändringarna i förhållande till scenens mått.
- 4 Välj justeringsknapparna om du vill ändra de markerade objekten.

Gruppera objekt

Om du vill manipulera flera element som ett enda objekt grupperar du dem. När du har skapat en teckning kan du till exempel gruppera dess element så att du enkelt kan markera och flytta hela teckningen.

När du markerar en grupp visas dess *x*- och *y*-koordinater och dess pixelmått i egenskapsinspektören.

Du kan redigera grupper utan att dela upp dem. Du kan också välja ett enskilt objekt i en grupp och redigera den utan att dela upp objekten.

- ❖ Markera de objekt som ska grupperas. Du kan markera former, andra grupper, symboler, text och så vidare.
- Om du vill gruppera objekt väljer du Ändra > Gruppera eller trycker på Ctrl+G (Windows) eller Kommando+G (Macintosh).
- Om du vill dela upp en grupp väljer du Ändra > Dela upp grupp eller trycker på Ctrl+Skift+G (Windows) eller Kommando+Skift+G (Macintosh).

Redigera en grupp eller ett objekt i en grupp

- 1 Markera gruppen och välj Redigera > Redigera markerade eller dubbelklicka på gruppen med markeringsverktyget.

Allt på sidan som inte ingår i gruppen tonas ned, vilket visar att elementen utanför gruppen inte är tillgängliga.

- 2 Redigera element inom gruppen.
- 3 Välj Redigera > Redigera alla eller dubbelklicka på ett tomt ställe på scenen med markeringsverktyget.

Gruppen återställs till en enda enhet och du kan arbeta med andra element på scenen igen.

Dela upp grupper och objekt

Om du vill dela upp grupper, förekomster och bitmappsbilder i fristående element som kan redigeras, delar du upp dem. Detta minskar filstorleken för importerad grafik betydligt.

Du kan välja Redigera > Ångra direkt efter att du har delat upp en grupp eller ett objekt, men uppdelningen kan inte ångras helt. Objekt påverkas på följande sätt:

- Symbolförekomstens koppling till den överordnade symbolen försvinner.
- Alla bildrutor i en animerad symbol utom den aktuella försvinner.
- Bitmappsbilder konverteras till fyllningar.
- Alla tecken i ett textblock placeras i separata textblock.
- Enstaka tecken konverteras till konturer.

Blanda inte ihop kommandot Dela upp med kommandot Dela upp grupp. Kommandot Dela upp grupp separerar grupperade objekt så att grupperade element återgår till hur de var innan de grupperades. Bitmappsbilder, förekomster och text delas inte upp. Text konverteras inte till konturer.

- 1 Markera den grupp, bitmappsbild eller symbol du vill dela upp.
- 2 Välj Ändra > Dela upp.

Obs! Animerade symboler och grupper i interpolerade animeringar bör inte delas upp. Det kan få oförutsedda konsekvenser. Det kan ta lång tid att dela upp komplicerade symboler och stora textblock. Du kanske måste öka programmets minnestilldelning för att kunna dela upp komplicerade objekt.

Se även

["Dela upp text"](#) på sidan 256

Fästa grafik på plats

Använd *fästning* för att automatiskt justera grafiska element med varandra. I Flash finns det tre sätt att justera objekt på scenen:

- Med objektfästning fäster du objekt direkt till andra objekt längs deras kanter.
- Med pixelfästning fäster du objekt direkt till individuella pixlar eller linjer med pixlar på scenen.
- Med fästjustering fäster du objekt till en angiven *fästtolerans*, en förinställd gräns mellan objekt och andra objekt eller mellan objekt och scenens kant.

Obs! Du kan även fästa till rutnät eller till stömlinjer.

Se även

["Om huvudverktögsfältet och redigeringsfältet"](#) på sidan 18

["Ritinställningar"](#) på sidan 95

Aktivera och inaktivera objektfästning

Om du vill aktivera objektfästning använder du fästmodifieringen för markeringsverktyget eller kommandot Fäst mot objekt på menyn Visa.

Om fästmodifieringen för markeringsverktyget är aktiverad visas en liten svart ring under pekaren när du drar ett element. Den lilla ringen blir större om objektet är inom fästningsavstånd för ett annat objekt.

❖ Välj Visa > Fästning > Fäst mot objekt. En bock visas bredvid kommandot när det är aktiverat.

Om du flyttar eller omformar objektet ger markeringsverktygets position på objektet referenspunkten för fästningen. Om du till exempel flyttar en fylld form genom att dra den nära dess mitt, fäster mittpunkten till andra objekt. Detta är särskilt praktiskt vid fästning av former till en rörelsebana för animering.

Obs! För att lättare kunna styra placeringen av objekten vid fästning börjar du med att dra från ett hörn eller en mittpunkt.

Justera toleranser för objektfästning

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på Teckning.
- 2 Under ritinställningar justerar du inställningen för Anslut linjer.

Använd pixelfästning

Om du vill aktivera pixelfästning använder du kommandot Fäst mot pixlar på menyn Visa. Om Fäst mot pixlar är aktiverat visas ett pixelrutnät när förstoringen är inställd på 400 % eller högre. Pixelrutnätet representerar de individuella pixlarna som visas i Flash-programmet. Om du skapar eller flyttar ett objekt begränsas det till pixelrutnätet.

Om du exempelvis skapar en form vars kanter hamnar mellan pixelgränserna, och du använder en linje med bredd i bråkdelar (t.ex. 3,5 pixlar), fäster kommandot Fäst mot pixlar till pixelgränser och inte till kanten på formen.

- Om du vill aktivera eller inaktivera pixelfästning väljer du Visa > Fästning > Fäst mot pixlar. Om förstoringen är inställd på 400 % eller högre visas ett pixelrutnät. En bock visas bredvid kommandot när det är aktiverat.
- Om du temporärt vill aktivera eller inaktivera pixelfästning trycker du på C-tangenten. Om du släpper C-tangenten återgår pixelfästning till det tillstånd som du valde med Visa > Fästning > Fäst mot pixlar.
- Så här döljer du pixelrutnätet temporärt Tryck på X-tangenten. När du släpper X-tangenten visas pixelrutnätet igen.

Välja inställningar för fästjustering

När du markerar inställningarna för fästjustering ställer du in fästtolerans mellan vågräta och lodräta kanter av objekt och mellan objektens kanter och scengränsen. Du kan även aktivera fästjustering mellan de vågräta och lodräta mittpunkterna på objekt. Alla inställningar för fästjustering mäts i pixlar.

- 1 Välj Visa > Fästning > Redigera fästning.
- 2 Markera de typer av objekt som du vill fästa mot i dialogrutan Redigera fästning.
- 3 Klicka på knappen Avancerat och välj något av följande:
 - Om du vill ställa in fästtoleransen mellan objekt och scengränsen anger du ett värde för filmkantlinje.
 - Om du vill ställa in fästtoleransen mellan vågräta och lodräta kanter på objekt anger du ett värde för vågrät, lodrät eller båda.
 - Om du vill aktivera vågräta eller lodräta mittjusteringar väljer du vågrät eller lodrät mittenjustering eller båda.

Aktivera fästjustering

Om fästjustering är aktiverad, visas prickade linjer på scenen när du drar ett objekt till den angivna fästtoleransen. Om du till exempel ställer in vågrät fästtolerans till 18 pixlar (standardinställning) visas en prickad linje längs kanten på objektet som du drar när objektet är exakt 18 pixlar från ett annat objekt. Om du aktiverar vågrät mittenjustering visas en prickad linje längs de vågräta mitthörnpunkterna för två objekt när du exakt justerar hörnpunkterna.

- ❖ Välj Visa > Fästning > Fäst och justera. En bock visas bredvid kommandot när det är aktiverat.

Flytta och kopiera objekt

Flytta objekt genom att dra dem

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj markeringsverktyget , placera pekaren över objektet och gör något av följande:
 - Om du vill flytta objektet drar du det till dess nya position.
 - Om du vill kopiera objektet och flytta kopian, Alt-drar du det till kopians nya position.
 - Om du vill begränsa objektets rörelse till värden som är delbara med 45° Skift-drar du det.

Flytta objekt med piltangenterna

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill flytta markeringen en pixel i taget trycker du på piltangenten för den riktning du vill flytta objektet med.
 - Om du vill flytta markeringen tio pixlar i taget trycker du på Skift+piltangenten.

Obs! Om Fäst mot pixlar är markerat flyttar piltangenterna objekten med pixelinkrement i dokumentets pixelrutnät och inte skärmens pixelrutnät.

Flytta objekt med egenskapsinspektören

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Om egenskapsinspektören inte visas väljer du Fönster > Egenskaper.
- 3 Ange x- och y-värden för var du vill ha markeringens övre vänstra hörn.

Enheter anges i förhållande till scenens övre vänstra hörn.

Obs! I egenskapsinspektören används de enheter som anges för alternativet Linjalenheter i dialogrutan Dokumentegenskaper.

Flytta objekt med infopanelen

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Om infopanelen inte visas väljer du Fönster > Info.
- 3 Ange x- och y-värden för var du vill ha markeringens övre vänstra hörn.

Enheter anges i förhållande till scenens övre vänstra hörn.

Flytta och kopiera objekt genom att klistra in

Om du vill flytta eller kopiera objekt mellan lager, scener eller andra Flash-filer använder du Klistra in. Du kan klistra in ett objekt på en plats i förhållande till dess ursprungliga plats.

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Välj Redigera > Klipp ut eller Redigera > Kopiera.
- 3 Välj ett annat lager, en annan scen eller en annan fil och välj sedan Redigera > Klistra in på plats om du vill klistra in markeringen på samma plats i förhållande till scenen. Välj Redigera > Klistra in i mitten om du vill klistra in markeringen i mitten på arbetsytan.

Kopiera objekt med Urklipp

Element som kopieras till Urklipp kantutjämnas så att de ser lika bra ut i andra program som de gör i Flash. Den här funktionen är praktisk för bildrutor som innehåller en bitmapsbild, övertoningar, genomskinlighet eller ett maskeringslager.

Grafik som klistras in från andra Flash-dokument eller program placeras i den aktuella bildrutan i det aktuella lagret. Hur ett grafiskt element klistras in i en Flash-scen beror på vilken typ av element det är, dess källa och de inställningar du har angett:

- Text från en textredigerare blir ett enda textobjekt.
- Vektorbaserad grafik från ett ritprogram blir en grupp som kan delas upp och redigeras.

- Bitmappsbilder blir ett enda grupperat objekt precis som importerade bitmappsbilder. Du kan dela upp inklistrade bitmappar eller konvertera dem till vektorgrafik.

Obs! Konvertera färger till RGB i Illustrator innan du klistrar in grafik från Illustrator till Flash.

Kopiera omformade objekt

Du kan skapa en skalad, roterad eller skevad kopia av ett objekt.

- 1 Markera ett objekt.
- 2 Välj Fönster > Omforma.
- 3 Ange värden för skalning, rotation eller skevning.
- 4 Klicka på knappen Duplicera och omforma markering  på omformningspanelen.

Ta bort objekt

Om du tar bort ett objekt försvinner det från filen. Om du tar bort en förekomst av ett objekt på scenen tas inte symbolen bort från biblioteket.

- 1 Markera ett eller flera objekt.
- 2 Gör något av följande:
 - Tryck på Ta bort eller Backsteg.
 - Välj Redigera > Rensa.
 - Välj Redigera > Klipp ut.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på objektet och välj Klipp ut på snabbmenyn.

Se även

["Skala objekt"](#) på sidan 115

["Roterad och skevad objekt"](#) på sidan 116

["Skapa ett nytt dokument"](#) på sidan 41

["Konvertera en bitmappsbild till vektorgrafik"](#) på sidan 89

["Använd pixelfästning"](#) på sidan 123

Färger, övertoningar och linjer

Färgmodeller beskriver de färger vi ser och arbetar med i digital grafik. Varje färgmodell, till exempel RGB, HSB eller CMYK, representerar en metod för att beskriva och klassificera färger. I färgmodellerna finns numeriska värden som motsvarar det synliga färgspektrumet. En färgrymd är en färgmodell med ett särskilt tryckbarhetsomfång av färger. Färgmodellen RGB innehåller t.ex. ett antal färgrymder: Adobe® RGB, sRGB och Apple® RGB. Även om alla dessa färgrymder definierar färg med hjälp av samma tre axlar (R, G och B), har de helt olika färgomfång.

När du arbetar med färger i grafik, justerar du egentligen filens numeriska värden. Det är lätt att tänka sig ett tal som en färg, men de numeriska värdena är inga absoluta färger i sig själva. De har bara en viss innebörd i färgrymden på den enhet där färgen skapas.

Eftersom varje enhet har en egen färgrymd, kan den endast återge färger inom sitt eget färgomfång. När en bild flyttas från en enhet till en annan kan bildens färger ändras eftersom varje enhet tolkar RGB- eller HSB-värdena enligt sin egen färgrymd. Färgerna på en skärm kan till exempel omöjligt bli identiska med färgerna i en utskrift. En skrivare fungerar i en CMYK-färgrymd, medan en skärm fungerar i en RGB-färgrymd. Deras färgomfång skiljer sig åt. Vissa färger går inte att visa på en skärm, och vissa färger som kan visas på en skärm går inte att återge som färg på papper.

När du skapar färger som ska användas i Flash-dokument bör du komma ihåg, att även om det är omöjligt att matcha alla färger perfekt på olika enheter kan du uppnå goda resultat genom att tänka igenom hur prestanda för grafisk visning är på de enheter som dina användare har.

I Adobe® Flash® CS4 Professional kan du tillämpa, skapa och ändra färg med färgmodellerna RGB och HSB. Med standardpaletten eller en palett du själv skapar kan du välja färger att använda på linjerna eller fyllningen i ett objekt du håller på att skapa eller på ett objekt som redan finns på scenen.

När du lägger en linjefärg på en form kan du göra på något av följande sätt:

- Använd en täckande färg, övertoning eller bitmapp på formens fyllning. Om du vill använda en bitmappsfyllning på en form måste du importera en bitmapp till den aktuella filen. Välj en heltäckande färg, övertoning samt linjens format och bredd.
- Skapa en konturform utan fyllning genom att använda Ingen färg som fyllning.
- Skapa en fylld form utan kontur genom att använda Ingen färg som kontur.
- Lägga en heltäckande färgfyllning på text.

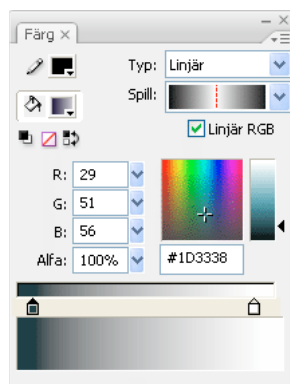
Med färgpanelen kan du skapa och redigera heltäckande färger och övertoningsfyllningar i RGB- och NMI-läge.

Öppna färgväljaren för systemet genom att Alt-dubbelklicka (Windows) eller Option-dubbelklicka (Macintosh) på kontrollen Linjefärg eller Fyllningsfärg på färgpanelen, eller klicka på ikonen Färgväljaren  på kontrollen Linjefärg eller Fyllningsfärg på verktygspanelen eller i formegenskapsinspektören.

Färgpanelen

Med färgpanelen kan du ändra färgpaletten för en FLA-fil och ändra färgen på linjer och fyllningar, inklusive:

- Importera, exportera, ta bort och på andra sätt ändra färgpaletten för en FLA-fil med färgrutepanelen.
- Välja färger i hexadecimalt läge.
- Skapa övertoningar med flera färger.
- Använda övertoningar för att få en stor mängd effekter, bland annat en illusion av djup i ett tvådimensionellt objekt.



Färgpanelen med övertoningskontrollerna.

Färgpanelen innehåller följande kontroller:

Linjefärg Ändrar färg på linjen, eller kantlinjen, i ett grafiskt objekt.

Fyllningsfärg Ändrar fyllningsfärgen. Fyllningen är det färgområde som fyller formen.

Typ-menyn Ändrar fyllningsformatet:

- **Inget** Tar bort fyllningen.
- **Heldragen** Ger en heltäckande enfärgad fyllning.
- **Linjär** Ger en övertoning med övergångar i en linjär bana.
- **Från mitten** Ger en övertoning med övergångar utåt i ett cirkelmönster från en mittpunkt.
- **Bitmapp** Fyller det markerade området med en bitmappsbild du väljer. När du väljer Bitmapp öppnas en dialogruta där du kan välja en bitmappsbild på datorn och lägga till den i biblioteket. Du kan använda bitmapps bilden som fyllning. Det kommer att se ut som ett mosaikmönster där bilden upprepas inom formen.

RGB Gör att du kan ändra densiteten för RGB-färgerna (röd, grön och blå) i en fyllning.

Alfa Ställer in genomskinligheten för en heltäckande fyllning, eller det markerade skjutreglaget för en övertoningsfyllning. Alfavärdet 0 % ger en osynlig (eller genomskinlig) fyllning. Alfavärdet 100 % ger en helt ogenomskinlig fyllning.

Aktuell färgruta Visar den valda färgen. Om du väljer en övertoningsfyllning (Linjär eller Från mitten) på Typ-menyn visar Aktuell färgruta färgövergångarna inom övertoningen du skapar.

Systemfärgväljaren Gör att du kan välja en färg visuellt. Klicka på systemfärgväljaren och dra hårkorset tills du hittar färgen du vill använda.

Hexadecimalt värde Visar den markerade färgens hexadecimala värde. Om du vill ändra färgen med det hexadecimala värdet anger du ett nytt värde. Hexadecimala färgvärden (kallas också hexvärden) är sexsiffriga alfanumeriska kombinationer som representerar färger.

Spill Gör att du kan kontrollera färger som lagts utanför gränsen för en linjär eller radiell övertoning.

- **Utöka** (Standard) Tillämpar färgerna du anger utanför övertoningens slut.
- **Spegla** Gör att övertoningsfärgen fyller formen med en reflektiv spegeleffekt. Övertoningarna du anger upprepas i ett mönster från övertoningens början till dess slut. Sedan upprepas de i motsatt följd från slutet av övertoningen till dess början, och sedan från början till slutet igen tills den markerade formen är fylld.
- **Upprepa** Upprepar övertoningen från dess början till dess slut tills den markerade formen är fylld.

Obs! Spilläggena stöds bara i Adobe Flash Player 8 och senare versioner.

Linjär RGB Skapar en SVG-kompatibel (Scalable Vector Graphics) linjär eller radiell övertoning.

Färgpaletter

Varje Flash-fil innehåller en egen färgpalett som sparas i Flash-dokumentet. I Flash visas filens färgpalett som färgrutor i kontrollerna Fyllningsfärg och Linjefärg och på färgrutepanelen. Standardfärgpaletten är den webbsäkra paletten med 216 färger. Använd färgblandaren om du vill lägga till färger på färgpanelen.

Du kan importera och exportera både heltäckande färgpaletter och övertoningsfärgpaletter mellan Flash-filer och mellan Flash och andra program.

Se även

”Skapa eller redigera en heltäckande färg” på sidan 128

Standardpaletten och den webbsäkra paletten

Spara den aktuella paletten som standardpalett, ersätt den aktuella paletten med standardpaletten som är definierad för filen eller läs in den webbsäkra paletten och ersätt den aktuella paletten med den.

- Om du vill läsa in eller spara standardpaletten väljer du något av följande kommandon på menyn i färgrutepanelens övre högra hörn:

Läs in standardfärger Ersätter den aktuella paletten med standardpaletten.

Spara som standard Sparar den aktuella paletten som standardpalett. Den nya standardpaletten används när du skapar nya filer.

- Om du vill läsa in den webbsäkra 216-färgerspaletten väljer du Webbsäkra 216 på menyn i färgrutepanelens övre högra hörn.

Sortera färger efter färgton på paletten

Sortera färger på paletten efter färgton så att du enklare hittar en färg.

- ❖ Välj Sortera efter färg på menyn i färgrutepanelens övre högra hörn.

Färgpaletter för import och export

Om du vill importera och exportera både RGB-färger och övertoningar mellan Flash-filer använder du Flash Color Set-filer (CLR-filer). Importera och exportera RGB-färgpaletter med Color Table-filer (ACT-filer). Du kan även importera färgpaletter, men inte övertoningar, från GIF-filer. Det går inte att importera eller exportera övertoningar från ACT-filer.

Importera en färgpalett

1 Välj något av följande kommandon på menyn i färgrutepanelens övre högra hörn:

- Om du vill lägga till de importerade färgerna på den aktuella paletten väljer du Lägg till färger.
- Om du vill ersätta den nuvarande paletten med de importerade färgerna väljer du Ersätt färger.

2 Navigera till önskad fil, markera den och klicka på OK.

Exportera en färgpalett

1 Välj Spara färger på menyn i färgrutepanelens övre högra hörn och ange ett namn för färgpaletten.

2 Som Filformat (Windows) eller Format (Macintosh) väljer du Flash-färguppsättning eller Färgtabell. Klicka på Spara.

Skapa eller redigera en heltäckande färg

Du kan skapa vilken färg som helst med färgpanelen. Om ett objekt är markerat på scenen tillämpas de färgändringar du gör i färgpanelen på markeringen. Du kan välja färger i RGB eller NMI, eller så kan du utöka panelen och använda hexadecimalt läge. Du kan också ange ett alfavärde som definierar hur genomskinlig en färg är. Dessutom kan du välja en färg från den befintliga färgpaletten.

Du kan expandera färgpanelen för att visa en större färgmodell i stället för färgfältet, en delad färgruta med de aktuella och de tidigare färgerna och ett skjutreglage för Intensitet som ändrar färgintensiteten i alla färglägen.

- 1 Om du vill tillämpa färgen på befintlig grafik markerar du ett eller flera objekt på scenen och väljer Fönster > Färg.
- 2 Om du vill välja färgläge väljer du RGB (standardinställningen) eller NMI på panelmenyn i övre högra hörnet.
- 3 Klicka på ikonen Linje eller Fyllning för att ange vilket attribut du vill ändra.

Obs! Klicka på ikonen, inte färgkontrollen. Annars öppnas Färgväljaren.

- 4 Om du valde ikonen Fyllning i steg 3 kontrollerar du att Heltäckande är markerat på Typ-menyn.
- 5 Om ett objekt är markerat på scenen tillämpas de färgändringar du gör i färgpanelen på markeringen. Gör något av följande:

- Markera en färg genom att klicka i färgområdet på färgpanelen. Justera färgens intensitet genom att flytta skjutreglaget Intensitet.

Obs! Om du vill skapa andra färger än svart och vitt får inte skjutreglaget Intensitet vara i något av extremlägena.

- Ange värden i färgvärdesrutorna: värden för rött, grönt och blått för RGB-visning; värden för färgton, mättnad och intensitet för NMI-visning eller hexadecimala värden för hexadecimal visning. Ange ett alfavärde för att ange genomskinlighetsgraden, från 0 för helt genomskinlig till 100 för helt ogenomskinlig.
- Om du vill återgå till standardfärginställningarna, svart och vitt (svarta linjer och vit fyllning) klickar du på knappen Svartvit .
- Om du vill byta färger mellan fyllningen och linjerna klickar du på knappen Växla färger .
- Om du inte vill använda någon färg på en linje eller fyllning klickar du på knappen Ingen färg .

Obs! Det går inte att ange Ingen färg för linjer eller fyllning för ett befintligt objekt. Markera i stället den befintliga linjen eller fyllningen och ta bort den.

- Klicka på kontrollen Linjefärg eller Fyllningsfärg och välj en färg.
- 6 Om du vill lägga till den nya färgen i färgrutelistan för det aktuella dokumentet väljer du Lägg till färgruta från menyn i övre högra hörnet.

Skapa eller redigera en övertoningsfyllning

En övertoning är en flerfärgsfyllning där en färg gradvis övergår i en annan färg. I Flash kan du använda upp till 15 färgövergångar i en övertoning. Att använda en övertoning är ett bra sätt att skapa en jämn färggradering över ett eller flera objekt. Du kan spara en övertoning som en färgruta så att övertoningen lätt kan användas på flera objekt. Flash kan skapa två typer av övertoningar:

Linjära övertoningar ändrar färgen längs en enda axel (vågrät eller lodrät).

Radiella övertoningar ändrar färgen utåt från en central fokalpunkt. Du kan ändra en övertonings riktning och dess färger, fokalpunktens placering och många andra egenskaper för övertoningen.

I Adobe® Flash® CS4 Professional får du ytterligare kontroll över linjära och radiella övertoningar för Flash Player. Med dessa kontroller, som kallas spillägen, kan du ange hur färger ska användas utanför övertoningen.

Ett exempel på övertoning finns i Flash-exemplen på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Graphics\AnimationAndGradients för att komma åt exemplet.

- 1 Om du vill tillämpa en övertoningsfyllning på befintlig grafik markerar du ett eller flera objekt på scenen.
- 2 Om inte färgpanelen visas väljer du Fönster > Färg.
- 3 Om du vill välja ett färgvisningsläge väljer du RGB (standardinställningen) eller NMI på panelmenyn.
- 4 Välj en övertoningstyp på Typ-menyn:

Linjär Skapar en övertoning som går från referenspunkten till slutpunkten i ren rät linje.

Från mitten Ger en övertoning med övergångar utåt i ett cirkelmönster från en mittpunkt.

***Obs!** När du väljer linjär eller radiell övertoning inkluderar färgpanelen även två andra alternativ om du publicerar för Flash Player 8 eller senare. Först visas Spill-menyn nedanför Typ-menyn. På Spill-menyn ställer du in de färger som används utanför övertoningens gränser. Sedan visas övertoningens definitionsfält med markörer under fältet som anger övertoningens färger.*

- 5 (Valfritt) På Spill-menyn väljer du ett spilläge som du vill använda för övertoningen: Utöka (standardläget), Spegla eller Upprepa.
- 6 (Valfritt) Om du vill skapa en SVG-kompatibel (Scalable Vector Graphics) linjär eller radiell övertoning markerar du kryssrutan Linjär RGB. På så sätt blir övertoningen jämn om du skalar den till olika storlekar efter att den först har tillämpats.
- 7 Om du vill ändra en färg i övertoningen väljer du en av färgpekarna nedanför fältet för definition av övertoning (triangeln längst upp på den valda färgpekaren blir svart). Klicka sedan i färgmodellen som visas ovanför övertoningsfältet. Justera färgens intensitet genom att flytta skjutreglaget Intensitet.
- 8 Om du vill lägga till en pekare till övertoningen klickar du på eller nedanför fältet för definition av övertoning. Välj en färg för den nya pekaren enligt beskrivningen i föregående steg.
Du kan lägga till upp till 15 färgpekare vilket gör att du kan skapa en övertoning med upp till 15 färgövergångar.
- 9 Om du vill flytta en pekare på övertoningen drar du pekaren längs fältet för definition av övertoning. Om du drar en markör nedåt och bort från övertoningens definitionsfält tas den bort.
- 10 När du vill spara övertoningen klickar du på triangeln i färgpanelens övre högra hörn och väljer Lägg till bildruta på menyn.
Övertoningarna läggs till på färgrutepanelen för det aktuella dokumentet.
- 11 Med verktyget Övertoningsomformning kan du omforma övertoningen, t.ex. göra den lodrät i stället för vågrät. Mer information finns i "[Omforma övertoningsfyllningar och bitmappsfyllningar](#)" på sidan 133.

Justera linje- och fyllningsfärg

Du kan ange linje- och fyllningsfärg för grafiska objekt och former med antingen kontrollerna Linjefärg och Fyllningsfärg på verktygspanelen eller kontrollerna Linjefärg och Fyllningsfärg i egenskapsinspektören.

Avsnittet Linjefärg och Fyllningsfärg på verktygspanelen innehåller kontroller för att aktivera rutorna Linjefärg och Fyllningsfärg, vilket i sin tur anger om linjerna eller fyllningarna i de markerade objekten påverkas av färgvalen. I avsnittet Färger finns det dessutom kontroller för att snabbt återställa färger till standardinställningen, ange inställningarna för linje- och fyllningsfärg till ingen och växla fyllnings- och linjefärg.

I egenskapsinspektören kan du inte bara välja en linje- och fyllningsfärg för ett grafiskt objekt eller en form: den innehåller också kontroller för att ange bredd och stil på linjen.

Om du vill använda dessa kommandon för att ändra målningsattributen för befintliga objekt markerar du först objekten på scenen.

Justera linje- och fyllningsfärg med verktygspanelen

Kontrollerna Linjefärg och Fyllningsfärg på verktygspanelen anger målningsattributen för nya objekt du skapar med tecknings- och målningsverktyg. Om du vill använda dessa kommandon för att ändra målningsattributen för befintliga objekt markerar du först objekten på scenen.

- Klicka på kontrollen Linjefärg eller Fyllningsfärg och välj en färgruta.
- Klicka på systemfärgväljaren i popup-fönstret och välj en färg.
- Skriv det hexadecimala värdet för en färg i rutan.

- Om du vill återgå till standardfärginställningarna (vit fyllning och svarta linjer) klickar du på knappen Svartvit på verktygspanelen.
- Om du vill ta bort en linje eller fyllning klickar du på knappen Ingen färg.
Obs! Knappen Ingen färg visas bara när du skapar en oval eller rektangel. Du kan skapa ett objekt utan linje eller fyllning, men det går inte att använda knappen Ingen färg på ett befintligt objekt. Markera i stället den befintliga linjen eller fyllningen och ta bort den.
- Om du vill växla färgerna på fyllningen och på linjen klickar du på knappen Växla färger på verktygspanelen.

Tillämpa en heltäckande färgfyllning med egenskapsinspektören

- 1 Markera ett eller flera stängda objekt på scenen.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper.
- 3 Välj en färg genom att klicka på kontrollen Fyllningsfärg och göra något av följande:
 - Markera en färgruta på paletten.
 - Skriv det hexadecimala värdet för en färg i rutan.

Välj en linjefärg, en linjestil och en linjebredd med egenskapsinspektören.

Om du vill ändra linjefärg, linjeformat och linjebredd för ett markerat objekt använder du kontrollen Linjefärg i egenskapsinspektören. För linjeformatet väljer du bland formaten som är förinlästa i Flash eller skapar ett anpassat format. Om du vill ha en heltäckande färgfyllning använder du kontrollen Fyllningsfärg i egenskapsinspektören.

- 1 Markera ett eller flera objekt på scenen (för symboler dubbelklickar du först att gå till symbolredigeringsläge).
- 2 Välj Fönster > Egenskaper.
- 3 Välj en linjestil genom att klicka på Stil-menyn och välja ett alternativ. Om du vill skapa en anpassad stil väljer du Anpassat i egenskapsinspektören, väljer alternativ i dialogrutan Linjestil och klickar på OK.

Obs! Om du väljer ett annat linjeformat än Helt dragen kan filstorleken öka.

- 4 Om du vill välja en linjebredd drar du linjereglaget eller anger ett värde i textrutan.
- 5 Om du vill aktivera linjeutjämning markerar du kryssrutan Linjeutjämning. Med linjeutjämning justeras ankarpunkterna för linjer och kurvor på hela pixlar, vilket förhindrar att lodräta och vågräta linjer blir oskarpa.
- 6 Om du vill ange formatet för slutet på en bana väljer du ett alternativ för Ände:

Inget Helt rakt mot banans ände.

Rund Läger till en rund ände som sträcker sig utanför banans slut med halva linjebredden.

Fyrkant Läger till en fyrkantig ände som sträcker sig utanför banans slut med halva linjebredden.

- 7 (Frivilligt) Om du ritar linjer med verktygen Penna eller Pensel med teckningsläget inställt på Jämna ut, använder du skjutreglaget Utjämning för att ange i hur stor utsträckning Flash ska jämna ut linjerna du ritar.

Som standard är Utjämning inställt på 50, men du kan ange ett värde mellan 0 och 100. Ju högre utjämningsvärdet är, desto jämnare blir linjen.

Obs! När teckningsläget är inställt på Räta ut eller Bläck är skjutreglaget Utjämning inaktiverat.

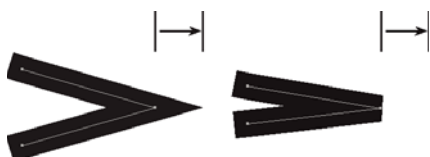
- 8 Ange hur två bansegment möts genom att välja ett alternativ för Hörn. Om du vill ändra hörnen i en öppen eller slutna bana, markerar du en bana och väljer ett annat alternativ.



Spetsiga, runda och avfasade hörn.

9 Om du vill undvika att ett spetsigt hörn avfasas anger du en Avgränsning.

Linjelängder över detta värde får fyrkantiga ändar i stället för spetsiga. En avgränsning på 2 för en 3 punkter bred linje innebär att när punktens längd är dubbelt så stor som linjebredd tar Flash bort gränspunkten.



Använda en avgränsning.

Justera linjer för flera linjer eller former

Använd bläckhornet om du vill ändra färg, bredd och stil för en eller flera linjer eller formkonturer. Du kan bara använda heltäckande färger, inte övertoningar eller bitmappar, på linjer och formkonturer.

Bläckhornet gör det enklare att ändra linjeattribut för flera objekt samtidigt jämfört med att markera enskilda linjer.

- 1 Välj bläckhornet på verktygspanelen.
- 2 Välj en linjefärg.
- 3 Välj ett linjeformat och en linjebredd med egenskapsinspektören.
- 4 Tillämpa linjeändringarna genom att klicka på ett objekt på scenen.

Kopiera linjer och fyllningar

Använd pipettverktyget om du vill kopiera fyllnings- och linjeattribut från ett objekt och tillämpa dem direkt på ett annat objekt. Med pipettverktyget kan du dessutom skapa en kopia av bilden i en bitmapp och använda den som en fyllning.

- 1 Om du vill använda attributen för en linje eller ett ifyllt område på en annan linje eller ett annat ifyllt område, väljer du pipettverktyget och klickar på den linje eller det ifyllda område vars attribut du vill använda.

När du klickar på en fyllning ändras verktyget automatiskt till bläckhornet. När du klickar på ett ifyllt område ändras verktyget automatiskt till färgpytsen med alternativet Lås fyllning aktiverat.

- 2 Klicka på en annan linje eller ett annat ifyllt område om du vill tillämpa de nya attributen.

Se även

["Dela upp grupper och objekt"](#) på sidan 121

Duplicera, ta bort och rensa färger

Duplicera färger på paletten, ta bort enskilda färger eller rensa alla färger från paletten.

- Om du vill duplicera eller ta bort en färg väljer du Fönster > Färgrutor, klickar på den färg du vill duplicera eller ta bort och väljer Duplicera färgruta eller Ta bort färgruta på panelmenyn. När en färgruta dupliceras visas färgpytsen. Klicka i det tomma området på färgrutepanelen med färgpytsen för att göra en dubbel av den markerade färgen.

- Om du vill ta bort alla färger från färgpaletten väljer du Rensa färger på färgrutepanelen. Alla färger utom svart och vitt tas bort från paletten.

Ändra ritade områden

Färgpytsen fyller i avgränsade områden med färg. Du kan göra följande med verktyget:

- Fylla i tomma områden och byta färg på redan färglagda områden.
- Fylla i med heltäckande färger, övertoningar och bitmappsfillningar
- Använda färgpytsen för att fylla i områden som inte är helt avgränsade.
- Låta Flash stänga öppningar i formkonturer när färgpytsen används.

1 Välj färgpytsen på verktygspanelen.

2 Välj en fyllningsfärg och ett fyllningsformat.

3 Klicka på inställningen Mellanrumsstorlek och ange ett alternativ för mellanrumsstorlek:

- Välj Stäng inte öppningar om du vill stänga mellanrummen manuellt innan du fyller i formen. Det kan gå snabbare att stänga öppningar manuellt i komplicerade teckningar.
- Välj Stäng om du vill att Flash ska fylla i en form som har öppningar.

Obs! Om öppningarna är för stora kanske du måste stänga dem manuellt.

4 Klicka på formen eller det avgränsade området som ska fyllas i.

Se även

[”Justera linje- och fyllningsfärg”](#) på sidan 130

[”Arbeta med importerade bitmappsbilder”](#) på sidan 85

Omforma övertoningsfillningar och bitmappsfillningar

Du kan omforma en övertoningsfillning eller bitmappsfillning genom att justera fyllningens storlek, riktning eller mittpunkt.

- 1 Välj övertoningsomformningsverktyget  på verktygspanelen. Om inte övertoningsomformningsverktyget visas på verktygspanelen håller du musknappen nedtryckt på verktyget Omforma fritt och väljer övertoningsomformningsverktyget på menyn som visas.
- 2 Klicka på ett område som är ifyllt med en övertoningsfillning eller bitmappsfillning. En begränsningsram med redigeringshandtag visas. När pekaren förs över något av dessa handtag, ändras den för att visa handtagets funktion.

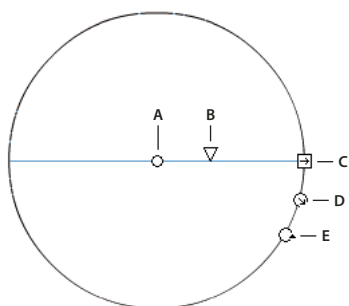
Mittpunkt Ikonen som visas när pekaren förs över mittpunktshandtaget är en fyrvägspil.

Fokalpunkt Fokalpunktshandtaget visas bara när du markerar en radiell övertoning. Ikonen som visas när pekaren förs över fokalpunktshandtaget är en uppochnedvänd triangel.

Storlek Ikonen som visas när pekaren förs över storlekshandtaget (mitthandtaget på begränsningsramens kant) är en cirkel med en pil i.

Rotation Justerar övertoningens rotation. Ikonen som visas när pekaren förs över rotationshandtaget (det nedersta handtaget på begränsningsramens kant) är fyra pilar som bildar en cirkel.

Bredd Justerar övertoningens bredd. Ikonen som visas när pekaren förs över breddhandtaget (det fyrkantiga handtaget) är en dubbelpil.



Kontroller för radiell övertoning

A. Mittpunkt B. Bredd C. Rotation D. Storlek E. Fokalpunkt.

Tryck på Skift om du vill begränsa riktningen för en linjär övertoningsfyllning till värden som är delbara med 45°.

3 Omforma övertoningen eller fyllningen på något av följande sätt:

- Dra mittpunkten om du vill flytta en övertonings- eller bitmappsfyllnings mittpunkt.



- Dra fyrkantshandtaget på sidan av begränsningsramen om du vill ändra övertonings- eller bitmappsfyllningens bredd. (Det här alternativet ändrar bara fyllningens storlek, inte storleken på objektet som innehåller fyllningen).



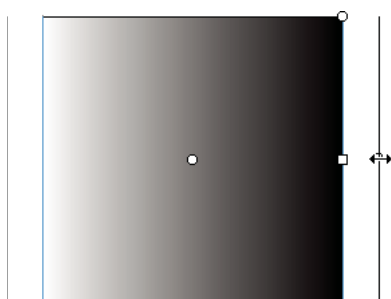
- Dra fyrkantshandtaget på begränsningsramens nedre kant om du vill ändra övertonings- eller bitmappsfyllningens höjd.



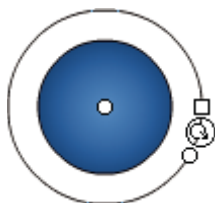
- Dra det runda rotationshandtaget i hörnet om du vill rotera övertonings- eller bitmappsfyllningen. Du kan också dra det nedersta handtaget på begränsningsramen i en cirkulär övertoning eller fyllning.



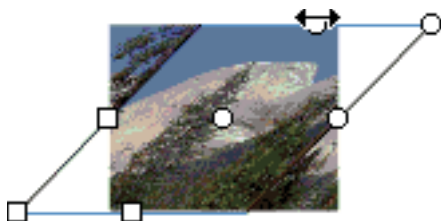
- Dra fyrkantshandtaget mitt på begränsningsramen om du vill ändra övertonings- eller bitmappsfyllningens skala.



- Dra det cirkulära handtaget mitt på begränsningscirkeln om du vill ändra fokalpunkten för en cirkulär övertoning.



- Dra något av de cirkulära handtagen på begränsningsramens ovansida eller högersida om du vill skeva eller luta en fyllning inom en form.



- Ändra fyllningens skala om du vill ordna en bitmappsbild i rutor i en form.

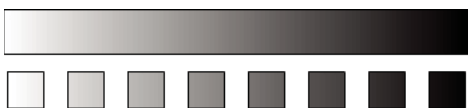


Obs! Välj Visa > Monteringsbord om du vill visa alla handtag när du arbetar med stora fyllningar eller fyllningar som ligger nära scenens kant.

Låsa en övertoning eller bitmapp för att fylla scenen

Du kan låsa en övertonings- eller en bitmappsfillning så att det ser ut som om fyllningen sträcker sig över hela scenen och så att objekt som färgläggs med fyllningen är masker som visar den underliggande övertoningen eller bitmappen.

När du väljer alternativet Lås fyllning med penseln eller färgpytsen och färglägger med verktyget, utökas bitmapps- eller övertoningsfyllningen över objekten du färglägger på scenen.



Alternativet Lås fyllning gör att det ser ut som om en enda övertonings- eller bitmappsfillning används på olika objekt på scenen.

Se även

”[Ändra ritade områden](#)” på sidan 133

Använd en låst övertoningsfyllning

- 1 Välj penseln eller färgpytsen och välj sedan en övertoning eller bitmapp att använda som fyllning.
- 2 Välj Linjär eller Från mitten på Typ-menyn på färgpanelen.
- 3 Klicka på alternativet Lås fyllning .
- 4 Färglägg först de områden där du vill placera fyllningens mittpunkt. Fortsätt sedan med andra områden.

Använd en låst bitmappsfillning

- 1 Markera den bitmapp som ska användas.
- 2 Välj Bitmapp på Typ-menyn på färgpanelen.
- 3 Välj pensel eller färgpyts.
- 4 Klicka på alternativet Lås fyllning .
- 5 Färglägg först de områden där du vill placera fyllningens mittpunkt. Fortsätt sedan med andra områden.

Kuler-panel

Om Kuler-panelen

Kuler™-panelen är din portal till färggrupper eller teman som skapats av användare världen över. Du kan använda den för att bläddra igenom tusentals av teman i Kuler™, och hämta dem du är intresserad av för att redigera eller inkludera dem i egna projekt. På Kuler-panelen kan du även skapa och spara teman och sedan ladda upp dem och dela dem med Kuler-communityn.

Panelen Kuler är också tillgänglig i Adobe Photoshop® CS4, Adobe Flash® Professional CS4, Adobe InDesign® CS4, Adobe Illustrator® CS4 och Adobe Fireworks® CS4. Panelen är inte tillgänglig i franska versioner av dessa produkter.

Om du vill se en video om panelen Kuler kan du gå till www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_se.

Om du vill läsa en artikel om Kuler och färginspiration kan du gå till Veerle Pieters blogg med adressen http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

Bläddra bland teman

Du måste vara uppkopplad mot Internet för att kunna bläddra bland teman online.

Söka efter teman

- 1 Välj Fönster > Tillägg > Kuler.
- 2 Gör något av följande:
 - Ange namnet på ett tema, en tagg eller den som skapade temat i sökrutan.
Obs! Använd alfanumeriska tecken (Aa-Öö, 0-9) i sökningarna.
 - Filtrera sökresultatet genom att välja ett alternativ på popup-menyerna ovanför resultatet.

Visa ett tema online i Kuler

- 1 Välj ett tema i sökresultatet på panelen Bläddra.
- 2 Klicka på piltriangeln till höger om temat och välj Visa online i Kuler.

Spara sökningar du gör ofta

- 1 Välj alternativet Egen på den första popup-meny på panelen Bläddra.
- 2 Ange sökvillkoren i dialogrutan som öppnas, och spara dem.

När du vill köra sökningen väljer du den på den första popup-meny.

Om du vill ta bort en sparad sökning väljer du alternativet Egen på popup-meny. Avmarkera sedan de sökningar som du vill ta bort och klicka på Spara.

Arbeta med teman

På Kuler-panelen kan du skapa eller redigera teman, och ta med dem i projektet.

Obs! I Illustrator kan du skapa och redigera teman i dialogrutan Redigera färger/Färga om teckning, i stället för på panelen Skapa. Mer information finns i hjälpen för Illustrator.

Lägga till ett tema på panelen Färgrutor i ditt program

- 1 Välj ett tema som du vill använda på panelen Bläddra.
- 2 Klicka på triangeln till höger om temat och välj Lägg till i panelen Färgrutor.

Du kan också lägga till ett tema på panelen Skapa genom att klicka på Lägg till i färgrutor längst ned på panelen.

Redigera ett tema

- 1 Leta reda på temat som du vill redigera på panelen Bläddra och dubbelklicka på temat i sökresultatet. Temat öppnas på panelen Skapa.
- 2 Redigera temat på panelen Skapa med de verktyg som finns. Mer information finns i avsnittet Verktyg på panelen Skapa nedan.
- 3 Gör något av följande:
 - Spara temat genom att klicka på Spara tema.
 - Lägg till temat i programmets panel Färgrutor genom att klicka på Lägg till i panelen Färgrutor längst ned i panelen.
 - Överför temat till Kuler-tjänsten genom att klicka på knappen Överför längst ned på panelen.

Verktyg på panelen Skapa

I panelen Skapa finns en mängd verktyg som du kan skapa och redigera teman med.

- Välj en harmoniregel på popup-menyn Välj regel. Basfärgen används som grund för harmoniregeln när färgerna i färggruppen genereras. Om du till exempel väljer en blå basfärg och harmoniregeln Komplementfärg, skapas en färggrupp som baseras på basfärgen, blått, och dess komplementfärg rött.
- Välj regeln Egen om du vill skapa teman med hjälp av frihandsjusteringar.
- Manipulera färgerna i färghjulet. Allt eftersom du gör justeringar regleras färgerna som skapas för färggruppen enligt den valda harmoniregeln.
- Flytta reglaget för intensitet som finns bredvid hjulet om du vill justera färgens intensitet.
- Ange basfärgen genom att dra basfärgsmarkören (den största färgmarkören med dubbla ringar) runt hjulet. Du kan också ange basfärgen genom att justera färgreglagen längst ned i dialogrutan.
- Ange en av de fyra andra färgerna i färggruppen som basfärg. Välj färgens provkarta och klicka på piltavlan under färggruppen.
- Ange värdprogrammets förgrunds-/bakgrundsfärg eller linje-/fyllningsfärg som basfärg. Klicka på en av de första knapparna under färggruppen.
- Ta bort en färg från färggruppen genom att markera färgens provkarta och klicka på Ta bort färg under färggruppen. Lägg till en ny färg genom att markera en tom färgruta och klicka på Lägg till färg.
- Testa andra färg effekter genom att markera en ny harmoniregel och genom att flytta markörerna i färghjulet.
- Dubbelklicka på någon av provkartorna i färggruppen för att ange den aktiva färgen (förgrund/bakgrund eller linje/fyllning) i programmet. Om programmet inte har någon aktiv eller vald färgfunktion, anger Kuler-panelen förgrundsfärg eller fyllningsfärg.

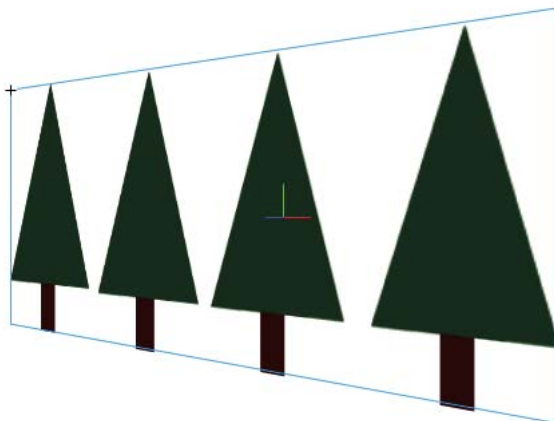
3D-grafik

3D-grafik i Flash

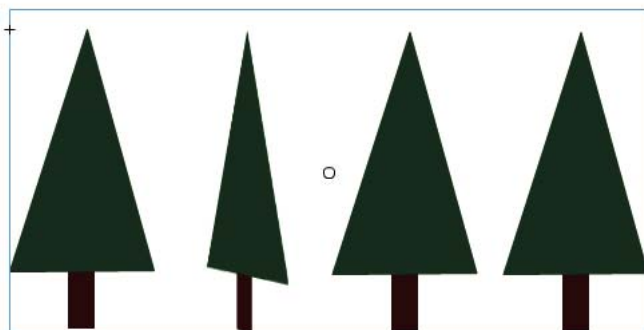
I Flash kan du skapa 3D-effekter genom att flytta och rotera filmklipp i en 3D-rymd på scenen. I Flash visas 3D-rymden genom att en Z-axel läggs till i egenskaperna för varje filmklippsförekomst. Du kan lägga till effekter i 3D-perspektiv i filmklippsförekomster genom att flytta eller rotera dem längs deras Z-axel med hjälp av 3D-förflyttningsverktyget och 3D-rotationsverktyget. I 3D-termer kallas förflyttning av ett objekt i 3D-rymden *förflyttning* och rotering av ett objekt i 3D-rymden kallas *omformning*. När du har använt någon av dessa effekter för ett filmklipp anses det som ett 3D-filmklipp i Flash, och en färgad axelindikator visas som ett överlägg på klippet när det markeras.

Om du vill att objektet ska visas närmare eller längre bort kan du flytta objektet längs Z-axeln med hjälp av 3D-förflyttningsverktyget eller egenskapsinspektören. Om du vill att objektet ska visas i en viss vinkel roterar du filmklippet runt Z-axeln med 3D-rotationsverktyget. Genom att kombinera verktygen kan du skapa realistiska perspektiveffekter.

Du kan manipulera objekten i en global eller lokal 3D-rymd med både 3D-förflyttningsverktyget och 3D-rotationsverktyget. Den globala 3D-rymden är scenområdet. Globala omformningar och förflyttningar anges i förhållande till scenen. Den lokala 3D-rymden är filmklippsområdet. Lokala omformningar och förflyttningar anges i förhållande till filmklippsområdet. Om du till exempel har ett filmklipp som innehåller flera kapslade filmklipp är lokala 3D-omformningar för de kapslade filmklippen relaterade till ritområdet inne i behållarfilmklippet. Standardläget för 3D-förflyttningsverktyget och 3D-rotationsverktyget är globalt. Om du vill använda dem i lokalt läge klickar du på växlingsknappen Global i avsnittet Alternativ på verktygspanelen.



Scenen med ett filmklipp som har roterats i en global 3D-rymd.



Scenen med ett filmklipp som innehåller ett kapslat filmklipp som har roterats i en lokal 3D-rymd.

Genom att använda 3D-egenskaper för filmklippsförekomster i en FLA-fil kan du skapa en rad grafiska effekter utan att du behöver duplicera filmklipp i biblioteket. När du redigerar ett filmklipp i biblioteket visas dock inte de 3D-omformningar och 3D-förflyttningar som används. När du redigerar innehållet i ett filmklipp visas endast 3D-omformningar för kapslade filmklipp.

Obs! När en 3D-omformning läggs till i en filmklippsförekomst går det inte att redigera den överordnade filmklippssymbolen i läget Redigera på plats.

Om du har 3D-objekt på scenen kan du lägga till vissa 3D-effekter för alla dessa objekt som en grupp genom att justera egenskaperna Perspektivvinkel och Försvinningspunkt för FLA-filen. Egenskapen Perspektivvinkel zoomar in på scenen. Egenskapen Försvinningspunkt panorerer 3D-objekt på scenen. De här inställningarna påverkar endast utseendet på de filmklipp som en 3D-omformning eller 3D-förflyttning tillämpas på.

I Flash-redigeringsverktyget kan du endast styra en vypunkt, eller *kamera*. Kameravyn för FLA-filen är densamma som scenvyn. Varje FLA-fil har endast en inställning för perspektivvinkel och försvinningspunkt.

Om du vill använda 3D-funktionerna i Flash måste Flash Player 10 och ActionScript 3.0 anges i publiceringsinställningarna för FLA-filen. Endast filmklippsförekomster kan roteras eller förflyttas längs Z-axeln. En del 3D-funktioner som är tillgängliga via ActionScript är inte tillgängliga direkt i Flash-användargränssnittet, till exempel flera försvinningspunkter och separata kameror för varje filmklipp. Med hjälp av ActionScript 3.0 kan du tillämpa 3D-egenskaper på objekt som text, komponenter för FLV-uppspelning och knappar samt filmklipp.

Obs! 3D-verktygen kan inte användas på objekt i maskeringslager, och lager som innehåller 3D-objekt kan inte användas som maskeringslager. Mer information om maskeringslager finns i ”[Använda maskeringslager](#)” på sidan 224.

En självstudievideo om 3D-grafik finns i Arbeta med 3D-grafik på www.adobe.com/go/lrvid4059_fl_se.

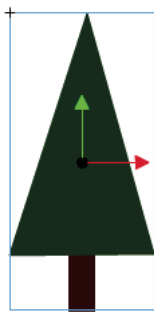
Flytta objekt i 3D-rymd

Du flyttar filmklippsförekomster i 3D-rymden med 3D-förflyttningsverktyget . När du väljer ett filmklipp med verktyget visas dess tre axlar (X, Y och Z) på scenen ovanpå objektet. X-axeln är röd, Y-axeln är grön och Z-axeln är blå.

Standardläget för 3D-förflyttningsverktyget är globalt. Att flytta ett objekt i den globala 3D-rymden är detsamma som att flytta det i förhållande till scenen. Att flytta ett objekt i den lokala 3D-rymden är detsamma som att flytta det i förhållande till dess överordnade filmklipp, om sådant finns. Om du vill växla mellan globalt och lokalt läge för 3D-förflyttningsverktyget markerar du 3D-förflyttningsverktyget och klickar på växlingsknappen Global i avsnittet Alternativ på verktygspanelen. Du kan tillfälligt växla läge från globalt till lokalt genom att trycka ned D-tangenten samtidigt som du drar med 3D-förflyttningsverktyget.

3D-förflyttningsverktyget och 3D-rotationsverktyget upptar samma område på verktygspanelen. Klicka på och håll ned ikonerna för det aktiva 3D-verktyget på verktygspanelen om du vill välja det 3D-verktyg som för tillfället är inaktivt.

Som standard visas valda objekt på vilka en 3D-förflyttning tillämpas med ett 3D-axelöverlägg på scenen. Du kan inaktivera överlägget i avsnittet Allmänt i Flash-inställningarna.



Överlägg med 3D-förflyttningsverktyget.

Obs! Om du ändrar z-axelpositionen för ett 3D-filmklipp kan det se ut som om även x- och y-positionerna för filmklippet ändras. Detta beror på att rörelser längs z-axeln följer de osynliga perspektivlinjer som utgår från 3D-flyktpunkten (som anges i egenskapsinspektören för 3D- symbolförekomsten) och strålar ut mot scenens kanter.

Flytta ett enskilt objekt i 3D-rymd

1 Välj 3D-förflyttningsverktyget  på verktygspanelen (eller tryck på G-tangenten).

2 Aktivera lokalt eller globalt läge för verktyget.

Se till att rätt läge är aktiverat för verktyget genom att kontrollera växlingsknappen Global under Alternativ på verktygspanelen. Klicka på knappen eller tryck på D-tangenten för att växla läge.

3 Markera ett filmklipp med 3D-förflyttningsverktyget .

4 Om du vill flytta objektet genom att dra med verktyget för du pekaren över X-, Y- eller Z-axelkontrollerna. Pekaren ändras när den förs över någon av dessa kontroller.

X- och Y-axelkontrollerna utgörs av pilspetsarna på respektive axel. Dra en av dessa kontroller i pilens riktning om du vill flytta objektet längs den valda axeln. Z-axelkontrollen är den svarta punkten i mitten av filmklippet. Dra Z-kontrollen uppåt eller nedåt om du vill flytta objektet längs Z-axeln.

5 Om du vill flytta objektet med egenskapsinspektören anger du ett värde för X, Y eller Z i avsnittet 3D-position och Vy i egenskapsinspektören.

När du flyttar ett objekt längs Z-axeln ändras dess storlek. Storleken visas som bredd- och höjdvärden i avsnittet 3D-position och Vy i egenskapsinspektören. Dessa värden är skrivskyddade.

Flytta en markering med flera objekt i 3D-rymd

Om du har markerat flera filmklipp och flyttar ett av de markerade objekten med 3D-förflyttningsverktyget  så flyttas de övriga objekten på samma sätt.

- Om du vill flytta alla objekt i gruppen på samma sätt i den globala 3D-rymden anger du globalt läge för 3D-förflyttningsverktyget och drar sedan ett av objekten med axelkontrollerna. Skift-dubbelklicka på något av de markerade objekten för att flytta axelkontrollerna till det objektet.
- Om du vill flytta varje objekt i gruppen på samma sätt i den lokala 3D-rymden anger du lokalt läge för 3D-förflyttningsverktyget och drar sedan ett av objekten med axelkontrollerna. Skift-dubbelklicka på något av de markerade objekten för att flytta axelkontrollerna till det objektet.

Du kan också flytta axelkontrollerna till mitten av de markerade objekten genom att dubbelklicka på Z-axelkontrollen. Skift-dubbelklicka på något av de markerade objekten för att flytta axelkontrollerna till det objektet.

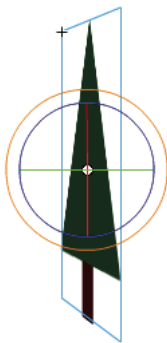
Rotera objekt i 3D-rymd

Du roterar filmklippsförekomster i 3D-rymden med 3D-rotationsverktyget . En 3D-rotationskontroll visas över de markerade objekten på scenen. X-kontrollen är röd, Y-kontrollen är grön och Z-kontrollen är blå. Använd den orangefärgade kontrollen för fri rotering om du vill rotera runt X- och Y-axlarna samtidigt.

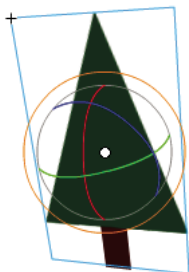
Standardläget för 3D-rotationsverktyget är globalt. Att rotera ett objekt i den globala 3D-rymden är detsamma som att flytta det i förhållande till scenen. Att rotera ett objekt i den lokala 3D-rymden är detsamma som att flytta det i förhållande till dess överordnade filmklipp, om sådant finns. Om du vill växla mellan globalt och lokalt läge för 3D-rotationsverktyget, väljer du 3D-rotationsverktyget och klickar på växlingsknappen Global i avsnittet Alternativ på verktygspanelen. Du kan tillfälligt växla läge från globalt till lokalt genom att trycka ned D-tangenten samtidigt som du drar med 3D-rotationsverktyget.

3D-rotationsverktyget och 3D-förflyttningsverktyget upptar samma område på verktygspanelen. Klicka på och håll ned ikonen för det aktiva 3D-verktyget på verktygspanelen om du vill välja det 3D-verktyg som för tillfället är inaktivt.

Som standard visas valda objekt på vilka en 3D-rotation tillämpas med ett 3D-axelöverlägg på scenen. Du kan inaktivera överlägget i avsnittet Allmänt i Flash-inställningarna.



Överlägg med det globala 3D-rotationsverktyget.



Överlägg med det lokala 3D-rotationsverktyget.

Rotera ett enskilt objekt i 3D-rymd

- 1 Välj 3D-rotationsverktyget  på verktygspanelen (eller tryck på W-tangenten).

Se till att rätt läge är aktiverat för verktyget genom att kontrollera växlingsknappen Global under Alternativ på verktygspanelen. Klicka på knappen eller tryck på D för att växla mellan globalt och lokalt läge.

- 2 Markera ett filmklipp på scenen.

3D-rotationskontrollerna visas på det valda objektet. Om kontrollerna visas på en annan plats dubbelklickar du på kontrollens mittpunkt för att flytta den till det markerade objektet.

- 3 Placera pekaren över någon av de fyra rotationskontrollerna.

Pekaren ändras när den förs över någon av dessa kontroller.

- 4 Dra en av axelkontrollerna för att rotera runt den axeln, eller dra kontrollen för fri rotation (den yttre orangefärgade cirkeln) om du vill rotera X- och Y-axlarna samtidigt.

Dra X-axelkontrollen åt vänster eller höger om du vill rotera runt X-axeln. Dra Y-axelkontrollen uppåt eller nedåt om du vill rotera runt Y-axeln. Dra Z-axelkontrollen i en cirkelrörelse om du vill rotera runt Z-axeln.

- 5 Om du vill ändra positionen för rotationskontrollens mittpunkt i förhållande till filmklippet, drar du i mittpunkten. Om du vill begränsa mittpunktens rörelse till värden som är delbara med 45° håller du ned Skift medan du drar.

Genom att flytta mittpunkten för rotationen kan du styra rotationens effekt på objektet och dess utseende. Dubbelklicka på mittpunkten om du vill flytta den tillbaka till mitten av det valda filmklippet.

Positionen för rotationskontrollens mittpunkt för det valda objektet visas som egenskapen 3D-mittpunkt på omformningspanelen. Du kan ändra mittpunktens position på omformningspanelen.

Rotera en markering med flera objekt i 3D-rymd

- 1 Välj 3D-rotationsverktyget  på verktygspanelen (eller tryck på W-tangenten).

Se till att rätt läge är aktiverat för verktyget genom att kontrollera växlingsknappen Global under Alternativ på verktygspanelen. Klicka på knappen eller tryck på D för att växla mellan globalt och lokalt läge.

- 2 Markera flera filmklipp på scenen.

3D-rotationskontrollerna visas på det senast valda objektet.

- 3 Placera pekaren över någon av de fyra rotationskontrollerna.

Pekaren ändras när den förs över någon av dessa kontroller.

- 4 Dra en av axelkontrollerna för att rotera runt den axeln, eller dra kontrollen för fri rotation (den yttre orangefärgade cirkeln) om du vill rotera X- och Y-axlarna samtidigt.

Dra X-axelkontrollen åt vänster eller höger om du vill rotera runt X-axeln. Dra Y-axelkontrollen uppåt eller nedåt om du vill rotera runt Y-axeln. Dra Z-axelkontrollen i en cirkelrörelse om du vill rotera runt Z-axeln.

Alla markerade filmklipp roterar runt 3D-mittpunkten som visas i mitten av rotationskontrollerna.

- 5 Du kan ändra mittpunktens position för 3D-rotationskontrollen på något av följande sätt:

- Om du vill flytta mittpunkten till valfri position drar du i mittpunkten.
- Om du vill flytta mittpunkten till mitten av något av de markerade filmklippen Skift-dubbelklickar du på filmklippet.
- Om du vill flytta mittpunkten till mitten av gruppen av markerade filmklipp, dubbelklickar du på mittpunkten.

Genom att ändra position på mittpunkten för 3D-rotationskontrollen kan du styra rotationens påverkan på objekten.

Positionen för rotationskontrollens mittpunkt för det valda objektet visas som 3D-mittpunkt på omformningspanelen. Du kan ändra mittpunktens position på omformningspanelen.

Rotera markerade objekt med omformningspanelen

- 1 Öppna omformningspanelen (Fönster > Omforma).
- 2 Markera ett eller flera filmklipp på scenen.
- 3 På omformningspanelen anger du önskade värden i fälten för 3D-rotation i X-led, Y-led och Z-led för att rotera de markerade objekten. Dessa fält innehåller aktiv text, vilket innebär att du kan ändra värdena genom att dra i dem.

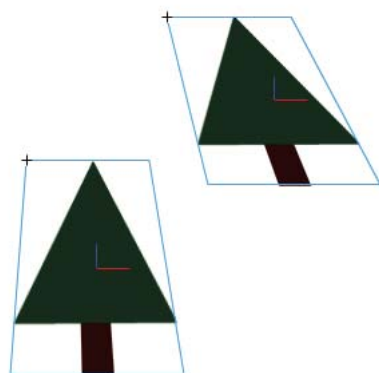
Obs! 3D-rotationen utförs i den globala eller lokala 3D-rymden beroende på vilket läge som har valts för 3D-rotationsverktyget på verktygspanelen.

- 4 Om du vill flytta 3D-rotationspunkten anger du önskade värden i fälten för 3D-mittpunkt i X-led, Y-led och Z-led.

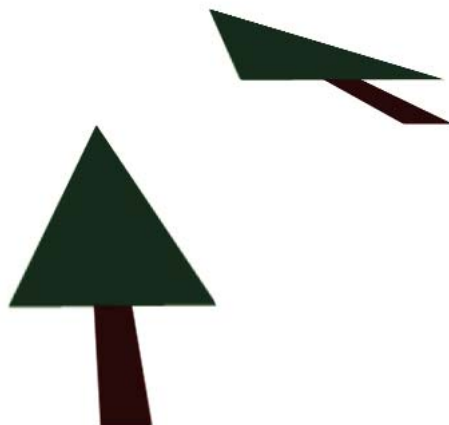
Justera perspektivvinkeln

FLA-filens perspektivvinklegenskap bestämmer visningsvinkeln för 3D-filmklipp på scenen.

Om du ökar eller minskar perspektivvinkeln påverkas storleken på 3D-filmklippen och deras position i förhållande till scenens kanter. Genom att öka perspektivvinkeln visas 3D-objekten närmare användaren. Om du minskar perspektivvinkeln ser 3D-objekten ut att befinna sig längre bort. Effekten är densamma som att zooma in eller ut med ett kameraobjektiv, vilket ändrar visningsvinkeln genom objektivet.



Scenen med en perspektivvinkel på 55.



Scenen med en perspektivvinkel på 110.

Perspektivvinklegenskapen påverkar alla filmklipp med 3D-förflyttning eller 3D-rotation. Perspektivvinkeln påverkar inte andra filmklipp. Standardperspektivvinkeln är 55 grader, d.v.s. samma som för ett vanligt kameraobjektiv. Värdeintervallet är mellan 1 och 180 grader.

Om du vill visa eller ange perspektivvinkeln i egenskapsinspektören måste du först markera ett 3D-filmklipp på scenen. Ändringarna i perspektivvinkel visas inte direkt på scenen.

Perspektivvinkeln ändras automatiskt när du ändrar scenens storlek så att 3D-objektens utseende inte ändras. Du kan inaktivera det här beteendet i dialogrutan Dokumentegenskaper.

Så här anger du perspektivvinkel:

- 1 På scenen markerar du en filmklippsförekomst på vilken en 3D-rotation eller 3D-förflyttning tillämpas.

- 2 I egenskapsinspektören anger du ett nytt värde i fältet Perspektivvinkel. Du kan också ändra värdet genom att dra i den aktiva texten.

Justera försvinningspunkten

FLA-filens försvinningspunktsegenskap bestämmer 3D-filmklippens orientering i Z-led på scenen. Z-axeln för alla 3D-filmklipp i en FLA-fil avlägsnar sig mot försvinningspunkten. Genom att ändra plats på försvinningspunkten ändrar du riktningen i vilken ett objekt förflyttar sig längs sin Z-axel. Genom att justera försvinningspunktens position kan du exakt styra utseendet på 3D-objekt och animeringar på scenen.

Om du till exempel placerar försvinningspunkten längst upp till vänster på scenen (0, 0), och sedan ökar värdet för egenskapen Z för ett filmklipp, flyttas filmklippet bort från användaren och mot hörnet längst upp till vänster på scenen.

Eftersom försvinningspunkten påverkar alla 3D-filmklipp ändrar det också positionen för alla filmklipp på vilka du tillämpar en förflyttning längs Z-axeln.

Försvinningspunkten är en dokumentegenskap som påverkar alla filmklipp på vilka en förflyttning längs Z-axeln eller en rotation tillämpas. Försvinningspunkten påverkar inte andra filmklipp. Standardplatsen för försvinningspunkten är mitt på scenen.

Om du vill visa eller ange försvinningspunkten i egenskapsinspektören måste du först markera ett 3D-filmklipp på scenen. Ändringarna i försvinningspunkten visas inte direkt på scenen.

Så här anger du försvinningspunktens position:

- 1 På scenen markerar du ett filmklipp på vilket en 3D-rotation eller 3D-förflyttning tillämpas.
- 2 I egenskapsinspektören anger du ett nytt värde i fältet Försvinningspunkt. Du kan också ändra värdet genom att dra i den aktiva texten. Stöddlinjer som indikerar försvinningspunktens position visas på scenen när du drar den aktiva texten.
- 3 Om du vill återställa försvinningspunkten till mitten av scenen klickar du på Återställ i egenskapsinspektören.

Kapitel 6: Symboler, förekomster och biblioteksobjekt

Med Adobe® Flash® CS4 Professional kan du importera och skapa många typer av objekt att infoga i dina Flash-dokument. De här objekten hanteras i Flash som *symboler*, *förekomster* och *biblioteksobjekt*. Om du förstår hur de olika objekttyperna fungerar tillsammans kan du välja hur och när du bör använda dem, och förutse de bästa designalternativen för ditt arbete.

Arbeta med symboler

Om symboler

En *symbol* är en grafik, en knapp eller ett videoklipp som du skapar en gång i Flash-redigeringsmiljön eller genom att använda klasserna Button (AS 2.0), SimpleButton (AS 3.0) och MovieClip. Du kan sedan återanvända symbolen i dokumentet eller i andra dokument.

En symbol kan innehålla teckningar som du importerar från ett annat program. Alla symboler som du skapar hamnar automatiskt i biblioteket för det aktuella dokumentet.

En *förekomst* är en kopia av en symbol som ligger på scenen eller är kapslad i en annan symbol. En förekomst kan skilja sig från sin symbol vad gäller färg, storlek och funktion. Om du redigerar symbolen uppdateras alla dess förekomster, men om du använder effekter på en förekomst uppdateras bara förekomsten.

Om du använder symboler i dina dokument minskas filstorleken drastiskt; att spara flera förekomster av en symbol kräver mindre lagringsutrymme än att spara flera kopior av symbolens innehåll. Du kan till exempel minska filstorleken på dina dokument genom att konvertera statisk grafik, till exempel bakgrundsbilder, till symboler och återanvända dem. Om du använder symboler kan det också gå snabbare att spela upp SWF-filen, eftersom symbolen bara behöver hämtas till Flash® Player en gång.

Du kan dela symboler mellan dokument som delade biblioteksobjekt vid redigering eller körning. För objekt som delas vid körning kan du länka objekt i ett källdokument till valfritt antal måldokument, utan att importera objekten till måldokumentet. För objekt som delas vid redigering kan du uppdatera eller ersätta en symbol med alla symboler som finns tillgängliga i det lokala nätverket.

Om du importerar biblioteksobjekt med samma namn som objekt som redan finns i biblioteket kan du åtgärda detta utan att riskera att skriva över befintliga objekt.

Symboltyper

Varje symbol har en unik tidslinje och scen med lager. Du kan lägga till bildrutor, nyckelbildrutor och lager på en tidslinje för en symbol, precis som med huvudtidslinjen. När du skapar en symbol väljer du en symboltyp.

- Använd grafiska symboler  för statiska bilder och för att skapa återanvändbara animeringar som är knutna till huvudtidslinjen. Grafiska symboler fungerar synkroniserat med huvudtidslinjen. Interaktiva kontroller och ljud fungerar inte i animeringssekvenser för en grafisk symbol. Grafiksymboler ökar inte filstorleken på FLA-filen lika mycket som knappar eller filmklipp, eftersom de inte har någon tidslinje.

- Använd knappsymboler  för att skapa interaktiva knappar som reagerar på musklick, rollovers eller andra åtgärder. Du definierar grafiken som är kopplad till olika knapplägen och tilldelar sedan åtgärder till en knappförekomst. Mer information finns i Hantera händelser i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#) eller Hantera händelser i *Programmering med ActionScript 3.0*.
- Använd filmklippssymboler  för att skapa återanvändbara animeringar. Filmklipp kan ha en egen tidslinje med flera bildrutor som är oberoende av huvudtidslinjen. Föreställ dig att de är kapslade i en huvudtidslinje som kan innehålla interaktiva kontroller, ljud och till och med andra filmklippsförekomster. Du kan också placera filmklippsförekomster i tidslinjen för en knappsymbol och på så sätt skapa animerade knappar. Det går dessutom att styra filmklipp med ActionScript®.
- Använd teckensnittssymboler om du vill exportera ett teckensnitt och använda det i andra Flash-dokument. Flash innehåller inbyggda *komponenter*, filmklipp med definierade parametrar som du kan använda för att lägga till gränssnittselement, till exempel knappar, kryssrutor och rullningslistor, i dina dokument. Mer information finns i Om komponenter i *Använda ActionScript 2.0-komponenter* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2components_se, eller *Om ActionScript 3.0-komponenter* i *Använda ActionScript 3.0-komponenter*.

Obs! Om du vill förhandsgranska animering i komponentförekomster och skalning av filmklipp som är skalade med nio segment i Flash-redigeringsmiljön väljer du *Kontroll > Aktivera direktförhandsgranskning*.

Se även

- ”[Arbeta med knappsymboler](#)” på sidan 164
- ”[Dela biblioteksobjekt](#)” på sidan 162
- ”[Hantera resurser med biblioteket](#)” på sidan 156
- ”[Bädda in och dela teckensnitt](#)” på sidan 255

Skapa symboler

Du kan skapa en symbol med hjälp av valda objekt på scenen, skapa en tom symbol och skapa eller importera innehållet i symbolredigeringsläge, samt skapa teckensnittssymboler i Flash. Symboler kan innehålla alla funktioner som Flash kan skapa, inklusive animeringar.

Med symboler som innehåller animeringar kan du skapa Flash-program med mycket rörelse samtidigt som du minskar filstorleken. Du kan skapa en animering i en symbol som upprepas – till exempel en fågel som flaxar med vingarna.

Om du vill lägga till symboler i dokumentet använder du delade biblioteksobjekt vid redigering eller körning.

Se även

- ”[Redigera förekomstegenskaper](#)” på sidan 152
- ”[Dela biblioteksobjekt](#)” på sidan 162
- ”[Bädda in och dela teckensnitt](#)” på sidan 255

Konvertera valda element till en symbol

1 Markera ett eller flera element på scenen. Gör något av följande:

- Välj *Ändra > Konvertera till symbol*.
- Dra markeringen till bibliotekspanelen.

- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Konvertera till symbol på snabbmenyn.
- 2 I dialogrutan Konvertera till symbol anger du namnet på symbolen och väljer beteendet.
 - 3 Placera registreringspunkten för symbolen genom att klicka i registreringsrutnätet.
 - 4 Klicka på OK.

Flash lägger till symbolen i biblioteket. Markeringen på scenen blir en förekomst av symbolen. När du har skapat en symbol kan du redigera den i symbolredigeringsläge genom att välja Redigera > Redigera symboler, eller redigera den på scenen genom att välja Redigera > Redigera på plats. Du kan också ändra registreringspunkten för en symbol.

Skapa en tom symbol

- 1 Gör något av följande:
 - Välj Infoga > Ny symbol.
 - Klicka på knappen Ny symbol längst ner till vänster på bibliotekspanelen.
 - Välj Ny symbol i Bibliotekspanel-menyn längst upp till höger på bibliotekspanelen.
- 2 I dialogrutan Skapa ny symbol anger du namnet på symbolen och väljer beteende.
- 3 Klicka på OK.

Flash lägger till symbolen i biblioteket och växlar till symbolredigeringsläge. I symbolredigeringsläge visas namnet på symbolen längst upp till vänster på scenen och symbolens registreringspunkt markeras med ett hårkors.

- 4 Om du vill skapa innehåll för symbolen använder du tidslinjen, ritar med ritverktygen, importerar media eller skapar förekomster av andra symboler.
- 5 Om du vill återgå till dokumentredigeringsläge gör du något av följande:
 - Klicka på knappen Tillbaka.
 - Välj Redigera > Redigera dokument.
 - Klicka på scenens namn i redigeringsfältet.

När du skapar en symbol placeras registreringspunkten mitt i fönstret i symbolredigeringsläge. Du kan placera symbolinnehållet i fönstret i förhållande till registreringspunkten. Om du vill ändra registreringspunkten flyttar du symbolinnehållet i förhållande till registreringspunkten när du redigerar en symbol.

Konvertera animering på scenen till ett filmklipp symbol

Om du vill återanvända en animerad sekvens på scenen eller hantera den som en förekomst markerar du den och sparar den som en filmklippssymbol.

- 1 På huvudtidslinjen markerar du alla bildrutor i alla lager i animeringen på scenen som du vill använda. Mer information om hur du markerar bildrutor finns i ["Infoga bildrutor på tidslinjen"](#) på sidan 172.
- 2 Gör något av följande om du vill kopiera bildrutorna:
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en markerad bildruta och välj Kopiera bildrutor i snabbmenyn. Om du vill radera sekvensen när du har konverterat den till ett filmklipp väljer du Klipp ut.
 - Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor. Om du vill radera sekvensen när du har konverterat den till ett filmklipp väljer du Klipp ut bildrutor.
- 3 Avmarkera markeringen och kontrollera att inget på scenen är markerat. Välj Infoga > Ny symbol.
- 4 Ge symbolen ett namn. För Typ väljer du Filmklipp och klickar sedan på OK.
- 5 På tidslinjen klickar du på bildruta 1 på lager 1 och väljer Redigera > Tidslinje > Klistra in bildrutor.

Den här åtgärden klistrar in bildrutorna (och eventuella lager och lagernamn) som du kopierat från huvudtidslinjen på tidslinjen för den här filmklippssymbolen. Eventuella animeringar, knappar eller interaktivitet från bildrutorna som du kopierade blir nu en självständig animering (en filmklippssymbol) som du kan återanvända.

6 Om du vill återgå till dokumentredigeringsläge gör du något av följande:

- Klicka på knappen Tillbaka.
- Välj Redigera > Redigera dokument.
- Klicka på scenens namn i redigeringsfältet ovanför scenen.

Duplicera symboler

Genom att duplicera en symbol kan du använda en befintlig symbol som utgångspunkt när du skapar en ny symbol.

Om du vill skapa versioner av symbolen med olika utseenden bör du också använda förekomster.

Duplicera en symbol i bibliotekspanelen

❖ Markera en symbol i bibliotekspanelen och gör något av följande:

- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Duplicera på snabbmenyn.
- Välj Duplicera i menyn Bibliotekspanel.

Duplicera en symbol genom att markera en förekomst

1 Markera en förekomst av symbolen på scenen.

2 Välj Ändra > Symbol > Duplicera symbol.

Symbolen dupliceras och förekomsten ersätts av en förekomst av den duplicerade symbolen.

Redigera symboler

När du redigerar en symbol i Flash uppdateras alla förekomster av den symbolen i ditt dokument. Redigera symbolen på följande sätt:

- I förhållande till de andra objekten på scenen genom att använda kommandot Redigera på plats. Andra objekt dämpas för att skilja dem från symbolen som du redigerar. Namnet på symbolen som du redigerar visas i ett redigeringsfält högst upp på scenen, till höger om namnet på aktuell scen.
- I ett separat fönster med kommandot Redigera i nytt fönster. Om du redigerar en symbol i ett separat fönster kan du se symbolen och huvudtidslinjen samtidigt. Namnet på symbolen som du redigerar visas i redigeringsfältet högst upp på scenen.

Du redigerar symbolen genom att växla fönstret från scenvyn till en vy med endast symbolen, med hjälp av symbolredigeringsläge. Namnet på symbolen som du redigerar visas i redigeringsfältet högst upp på scenen, till höger om namnet på aktuell scen.

När du redigerar en symbol i Flash uppdateras alla förekomster av symbolen i dokumentet med dina ändringar. När du redigerar en symbol kan du använda ritverktygen, importera media eller skapa förekomster av andra symboler.

- Ändra registreringspunkten för en symbol (punkten anges med koordinaterna 0, 0) med någon symbolredigeringsmetod.

Redigera en symbol på plats

1 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på en förekomst av symbolen på scenen.
- Markera en förekomst av symbolen på scenen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera på plats.
- Markera en förekomst av symbolen på scenen och välj Redigera > Redigera på plats.

2 Redigera symbolen.

3 Om du vill ändra registreringspunkten drar du i symbolen på scenen. Registreringspunkten markeras med ett hårkors.

4 Om du vill avsluta läget redigera-på-plats och återgå till dokumentredigeringsläge gör du något av följande:

- Klicka på knappen Tillbaka.
- Markera namnet på aktuell scen i menyn Scen i redigeringsfältet.
- Välj Redigera > Redigera dokument.
- Dubbelklicka utanför symbolinnehållet.

Redigera en symbol i ett nytt fönster

1 Markera en förekomst av symbolen på scenen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera i nytt fönster.

2 Redigera symbolen.

3 Om du vill ändra registreringspunkten drar du i symbolen på scenen. Registreringspunkten markeras med ett hårkors.

4 Klicka på stängningsrutan i det övre högra hörnet (Windows) eller övre vänstra hörnet (Macintosh) när du vill stänga det nya fönstret, och klicka i huvuddokumentfönstret när du vill återgå till att redigera huvuddokumentet.

Redigera en symbol i symbolredigeringsläge

1 Gör något av följande om du vill markera symbolen:

- Dubbelklicka på symbolens ikon på bibliotekspanelen.
- Markera en förekomst av symbolen på scenen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera på snabbmenyn.
- Markera en förekomst av symbolen på scenen och välj Redigera > Redigera symboler.
- Markera symbolen i bibliotekspanelen och välj Redigera i menyn Bibliotekspanel, eller högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på symbolen i bibliotekspanelen och välj Redigera.

2 Redigera symbolen.

3 Om du vill avsluta symbolredigeringsläge och återgå till att redigera dokumentet gör du något av följande:

- Klicka på knappen Tillbaka till vänster om redigeringsfältet högst upp på scenen.
- Välj Redigera > Redigera dokument.
- Klicka på scenens namn i redigeringsfältet högst upp på scenen.
- Dubbelklicka utanför symbolinnehållet.

Arbeta med symbolförekomster

Skapa förekomster

När du har skapat en symbol kan du skapa förekomster av den i hela dokumentet, även inuti andra symboler. När du ändrar symbolen i Flash uppdateras alla förekomster av symbolen.

Du kan ge förekomster namn från egenskapsinspektören. Använd förekomstens namn när du refererar till en förekomst i ActionScript. När du styr förekomster med ActionScript® måste du ge varje förekomst på en tidslinje ett unikt namn. Mer information finns i Hantera händelser i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#) eller Hantera händelser i *Programmering med ActionScript 3.0*.

Använd egenskapsinspektören om du vill välja färgeffekter, tilldela åtgärder, ange grafiskt visningsläge eller ändra beteendet för nya förekomster. Beteendet för förekomsten är detsamma som symbolbeteendet om du inte anger något annat. Eventuella ändringar påverkar bara förekomsten och inte symbolen.

Skapa en förekomst av en symbol

- 1 Markera ett lager på tidslinjen. Flash kan endast placera förekomster i nyckelbildrutor, alltid i aktuellt lager. Om du inte markerar en nyckelbildruta i Flash läggs förekomsten till i den första nyckelbildrutan till vänster om aktuell bildruta.

Obs! En nyckelbildruta är en bildruta där du definierar en ändring av animationen. Mer information finns i "Infoga bildrutor på tidslinjen" på sidan 172.

- 2 Välj Fönster > Bibliotek.
- 3 Dra symbolen från biblioteket till scenen.
- 4 Om du har skapat en förekomst av en grafisk symbol lägger du till antalet ramar som ska innehålla den grafiska symbolen genom att välja Infoga > Tidslinje > Bildruta.

Använda ett anpassat namn för en förekomst

- 1 Markera förekomsten på scenen.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper och ange ett namn i textrutan Förekomstnamn.

Redigera förekomstegenskaper

Varje symbolförekomst har egna egenskaper som är skilda från symbolen. Du kan ändra färgton, genomskinlighet och intensitet för en förekomst, omdefiniera hur förekomsten beter sig (till exempel ändra grafik till ett filmklipp) och ange hur animationer spelas upp inuti en grafikförekomst. Du kan också skeva, rotera och skala en förekomst utan att påverka symbolen.

Du kan dessutom namnge en förekomst av ett filmklipp eller en knapp så att du kan ändra dess egenskaper med ActionScript. Mer information finns i Klasser i *Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_se eller [Objekt och klasser](#) i *Programmering med ActionScript 3.0*. Om du vill redigera förekomstegenskaper använder du egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper).

Egenskaperna för en förekomst sparas tillsammans med den. Om du redigerar en symbol eller länkar om en förekomst till en annan symbol gäller eventuella förekomstegenskaper som du har ändrat fortfarande för förekomsten.

Ändra färg och genomskinlighet för en förekomst

Varje förekomst av en symbol kan ha en egen färgeffekt. Använd egenskapsinspektören om du vill ange färg- och genomskinlighetsalternativ för förekomster. Inställningarna i egenskapsinspektören påverkar även bildappar som placerats i symboler.

När du ändrar färg och genomskinlighet för en förekomst i en viss bildruta i Flash genomförs ändringen så snart den bildrutan visas. Om du vill ha gradvisa färgändringar bör du använda en rörelseinterpolering. När du interpolerar färg anger du olika effektinställningar i den första och sista nyckelbildrutan i en förekomst, och interpolerar sedan inställningarna för att få förekomstens färger att förändras över tid.



Med interpolering ändras en förekomsts färg eller genomskinlighet gradvis.

Obs! Om du använder en färgeffekt i en filmklippssymbol med flera bildrutor i Flash används effekten i alla bildrutor i filmklippssymbolen.

1 Markera förekomsten på scenen och välj Fönster > Egenskaper.

2 I egenskapsinspektören väljer du ett av följande alternativ på menyn Format i avsnittet Färgeffekt:

Intensitet Justerar den relativa ljusstyrkan i en bild, mätt på en skala från svart (–100%) till vitt (100%). Om du vill justera ljusstyrkan klickar du på triangeln och drar i skjutreglaget eller anger ett värde i rutan.

Färgton Färgar förekomsten med samma nyans. Om du vill ange procentandelen för färgton från genomskinlig (0%) till helt mättad (100%) använder du skjutreglaget Färgton i egenskapsinspektören. Om du vill justera färgtonen klickar du på triangeln och drar i skjutreglaget eller anger ett värde i rutan. Om du vill välja en färg anger du värden för röd, grön och blå i respektive ruta eller klickar på kontrollen Färg och väljer en färg från färgväljaren.

Alfa Justerar genomskinligheten för en förekomst, från genomskinlig (0%) till helt mättad (100%). Om du vill justera alfavärdet klickar du på triangeln och drar i skjutreglaget eller anger ett värde i rutan.

Avancerat Justerar värden för röd, grön, blå och genomskinlighet separat för en förekomst. Det är mest användbart för att skapa och animera små färgeffekter på objekt som bildappar. Med kontrollerna till vänster kan du minska

värdena för färg eller genomskinlighet med en procentandel. Med kontrollerna till höger kan du minska eller öka värdena för färg eller genomskinlighet med ett konstant värde.

De aktuella värdena för rött, grönt, blått och alfa multipliceras med procentandelsvärdena och läggs sedan till de konstanta värdena i den högra kolumnen, vilket ger de nya färgvärdena. Om till exempel värdet för rött är 100 får du det nya värdet 150 ($[100 \times .5] + 100 = 150$), om du ändrar det vänstra skjutreglaget till 50% och det högra till 100%.

Obs! I de avancerade inställningarna i effektpanelen används funktionen $(a * y + b) = x$ där a är procentandelen som angivits i rutorna till vänster, y är färgen på den ursprungliga bitmappen, b är värdet som angivits i rutorna till höger, och x är resultateffekten (mellan 0 och 255 för RGB, och 0 och 100 för alfagenomskinlighet).

Du kan också ändra färgen på en förekomst med ColorTransform-objektet i ActionScript. Mer detaljerad information om Color-objekt finns i ColorTransform i *Språkreferens för ActionScript 2.0* eller *Språk- och komponentreferens för ActionScript 3.0*.

Se även

[”Lägga till en klassisk interpolering till förekomster, grupper och typer”](#) på sidan 214

Byta ut en förekomst mot en annan

Om du vill visa en annan förekomst på scenen och bevara alla ursprungliga förekomstegenskaper, till exempel färg effekter eller knappåtgärder, tilldelar du en annan symbol till en förekomst.

Antag till exempel att du skapar en tecknad serie med en rättsymbol för en seriefigur men bestämmer dig för att ändra figuren till en katt. Om du byter ut rättsymbolen mot kattsymbolen visas den uppdaterade figuren på ungefär samma plats i alla bildrutor.

Se även

[”Arbeta med knappsymboler”](#) på sidan 164

Tilldela en annan symbol till en förekomst

- 1 Markera förekomsten på scenen och välj Fönster > Egenskaper.
- 2 Klicka på knappen Växla i egenskapsinspektören.
- 3 Välj en symbol som ska ersätta symbolen som nu är tilldelad till förekomsten. Om du vill duplicera en markerad symbol klickar du på Duplicera symbol och OK.

När du duplicerar kan du basera en ny symbol på en befintlig i biblioteket så att du inte behöver kopiera så mycket om du skapar flera symboler som skiljer sig åt litegrann.

Ersätta alla förekomster av en symbol

- ❖ Dra en symbol med samma namn som symbolen du ersätter från en bibliotekspanel till den bibliotekspanelen som hör till FLA-filen som du redigerar och klickar på Ersätt. Om du har mappar i biblioteket måste den nya symbolen dras till samma mapp som den symbol du vill ersätta.

Ändra en förekomsts typ

Om du vill definiera om en förekomsts beteende i ett Flash-program ändrar du dess typ. Om till exempel en grafikförekomst innehåller animeringar som du vill spela upp oberoende av huvudtidslinjen definierar du om grafikförekomsten till en filmklippsförekomst.

- 1 Markera förekomsten på scenen och välj Fönster > Egenskaper.

- 2 Välj Grafik, Knapp eller Filmklipp i menyn i egenskapsinspektören.

Ange slingor för en grafikförekomst

Om du vill bestämma hur animeringssekvenser i en grafikförekomst spelas upp i ditt Flash-program ställer du in alternativ i egenskapsinspektören.

En animerad grafiksymboll är knuten till huvudtidslinjen i det dokument där symbolen finns. En filmklippssymbol har däremot en egen oberoende tidslinje. Animeringar i animerade grafiksymboler visas i dokumentredigeringsläge eftersom samma tidslinje som i huvuddokumentet används. Filmklippssymboler visas som statiska objekt på scenen och inte som animeringar i Flash-redigeringsmiljön.

- 1 Markera en grafikförekomst på scenen och välj Fönster > Egenskaper.
- 2 Välj ett animeringsalternativ på Alternativ-menyn i avsnittet Repetition i egenskapsinspektören:

Slinga Slingar alla animeringssekvenser i aktuell förekomst i så många bildrutor som förekomsten upptar.

Spela upp en gång Spelar upp animeringssekvensen från den bildruta som du anger till slutet av animeringen och stannar sedan.

Enstaka bildruta Visar en bildruta i animeringssekvensen. Ange vilken bildruta som ska visas.

- 3 Om du vill ange att den första bildrutan av den grafiska symbolen ska visas vid repetition anger du ett bildrutenummer i textrutan Första. Bildrutenumret som du anger här används också i alternativet Enstaka bildruta.

Dela upp en förekomstsymbol

Om du vill bryta länken mellan en förekomst och en symbol och omvandla förekomsten till en samling ogrupperade former och linjer *delar du upp* förekomsten. Den här funktionen är praktisk om du vill göra stora ändringar i den här förekomsten utan att påverka andra förekomster. Om du ändrar källsymbolen när du har delat upp förekomsten uppdateras inte förekomsten med ändringarna.

- 1 Markera förekomsten på scenen.
- 2 Välj Ändra > Dela upp. Den här åtgärden delar upp förekomsten i dess grafiska delement.
- 3 Om du vill ändra de här elementen använder du färg- och ritverktygen.

Hämta information om förekomster på scenen

I egenskapsinspektören och informationspanelen visas följande information om markerade förekomster på scenen:

- I egenskapsinspektören visar du förekomstens beteende och inställningar — för alla förekomststyper: färgeffektinställningar, plats och storlek; för grafik: slingläge och den första bildrutan som innehåller grafiken; för knappar: förekomstens namn (om det har tilldelats) och alternativ för spårning; för filmklipp: förekomstens namn (om det har tilldelats). För plats visas koordinaterna x och y för symbolens registreringspunkt eller symbolens övre vänstra hörn i egenskapsinspektören, beroende på vilket alternativ som valts i informationspanelen.
- I informationspanelen visar du förekomstens storlek och plats; platsen för dess registreringspunkt; dess värden för röd (R), grön (G), blå (B) och alfa (A) (om förekomsten har en täckande fyllning); samt platsen för pekaren. I informationspanelen visas även koordinaterna x och y för symbolens registreringspunkt eller symbolens övre vänstra hörn, beroende på vilket alternativ som valts. Om du vill visa koordinaterna för registreringspunkten klickar du på fyrkanten i mitten av koordinatrutnätet i informationspanelen. Om du vill visa koordinaterna för det övre vänstra hörnet klickar du på fyrkanten längst upp till vänster i koordinatrutnätet.
- I filmutforskaren visar du innehållet i det aktuella dokumentet, med dess förekomster och symboler.

Visa eventuella åtgärder som tilldelats till en knapp eller ett filmklipp i åtgärdspanelen.

Se även

”[Använda filmutforskaren med skärmar](#)” på sidan 325

Hämta information om en förekomst

- 1 Markera förekomsten på scenen.
- 2 Visa egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) eller den panel du vill använda:
 - Om du vill visa informationspanelen väljer du Fönster > Info.
 - Om du vill visa filmutforskaren väljer du Fönster > Filmutforskaren.
 - Om du vill visa åtgärdspanelen väljer du Fönster > Åtgärder.

Visa symboldefinitionen för den markerade symbolen i filmutforskaren

- 1 Klicka på knapparna Visa knapp, Filmklipp och Grafik högst upp i filmutforskaren.
- 2 Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Visa symbolförekomster och Gå till symboldefinition eller välj de här alternativen på menyn i övre högra hörnet i filmutforskaren.

Hoppa till den scen som innehåller förekomster av en markerad symbol

- 1 Visa symboldefinitionerna.
- 2 Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Visa filmelement och Gå till symboldefinition eller välj de här alternativen på menyn i övre högra hörnet i filmutforskaren.

Arbeta med biblioteket

Hantera resurser med biblioteket

I biblioteket i ett Flash-dokument sparas mediaresurser som du skapar i Flash-redigeringsmiljön eller som du importerar för att använda i dokumentet. Du kan skapa vektorgrafik eller text direkt i Flash, importera vektorgrafik, bitmappar, video och ljud och skapa symboler. En *symbol* är en bild, en knapp, ett filmklipp eller en text som du skapar en gång och kan återanvända flera gånger. Du kan även lägga till mediainnehåll dynamiskt i ett dokument i ActionScript.

Biblioteket innehåller även alla komponenter som du har lagt till i dokumentet. Komponenter visas på bibliotekspanelen som kompillerade klipp.

Du kan öppna biblioteksfilen i alla Flash-dokument när du arbetar i Flash och göra biblioteksobjekten från den filen tillgängliga för det aktuella dokumentet.

Du kan skapa permanenta bibliotek i Flash-programmet som finns tillgängliga när du startar Flash. I Flash finns även flera exempel på bibliotek som innehåller knappar, bilder, filmklipp och ljud.

Du kan exportera biblioteksresurser som en SWF-fil till en URL och skapa bibliotek som delas vid körning. Detta gör att du kan skapa en länk till biblioteksresurserna från Flash-dokument som importerar symboler som använder körtidsdelning.

Se även

”Text” på sidan 248

”Använda importerad grafik” på sidan 62

”Ljud” på sidan 277

”Video” på sidan 287

”Symboler, förekomster och biblioteksobjekt” på sidan 147

Arbeta med bibliotek

På bibliotekspanelen (Fönster > Bibliotek) visas en listruta med namnen på alla objekt i biblioteket, vilket innebär att du kan visa och ordna dessa element när du arbetar. En ikon bredvid ett objektnamn på bibliotekspanelen anger objektets filtyp.

Öppna ett bibliotek i en annan Flash-fil

- 1 Välj Arkiv > Importera > Öppna externt bibliotek från det aktuella dokumentet.
- 2 Bläddra till den Flash-fil vars bibliotek du vill öppna och klicka på Öppna.

Den valda filens bibliotek öppnas i det aktuella dokumentet, med filnamnet längst upp på bibliotekspanelen. Om du vill använda objekt från den valda filens bibliotek i det aktuella dokumentet drar du objekten till det aktuella dokumentets bibliotekspanel eller till scenen.

Ändra storlek på bibliotekspanelen

- ❖ Gör något av följande:
 - Dra i panelens nedre högra hörn.
 - Klicka på knappen Brett biblioteksfönster om du vill förstora bibliotekspanelen så att alla kolumner visas.
 - Klicka på knappen Smalt biblioteksfönster om du vill minska bredden på bibliotekspanelen.

Ändra bredden för kolumner

- ❖ Placera pekaren mellan kolumnrubrikerna och dra så ändras storleken.

Du kan inte ändra ordningen på kolumner.

Öppna panelmenyn för bibliotekspanelen

- ❖ Klicka på menyknappen för panelen i bibliotekspanelens titelfält.

Arbeta med biblioteksobjekt

När du markerar ett objekt på bibliotekspanelen visas en miniatyrbild av objektet längst upp på bibliotekspanelen. Om det markerade objektet är animerat eller om det är en ljudfil kan du använda knappen Spela upp i bibliotekets förhandsgranskningsfönster eller kontrollenheten för att förhandsgranska objektet.

Använda ett biblioteksobjekt i det aktuella dokumentet

- ❖ Dra objektet från bibliotekspanelen till scenen.

Objektet läggs till i det aktuella lagret.

Konvertera ett objekt på scenen till en symbol i biblioteket

- ❖ Dra objektet från scenen till den aktuella bibliotekspanelen.

Använd ett biblioteksobjekt från det aktuella dokumentet i ett annat dokument

- ❖ Dra objektet från bibliotekspanelen eller scenen till bibliotekspanelen eller scenen i ett annat dokument.

Kopiera biblioteksobjekt från ett annat dokument

- 1 Markera dokumentet som innehåller biblioteksobjekten.
- 2 Markera biblioteksobjekten på bibliotekspanelen.
- 3 Välj Redigera > Kopiera.
- 4 Markera dokumentet som du vill kopiera biblioteksobjekten till.
- 5 Markera dokumentets bibliotekspanel.
- 6 Välj Redigera > Klistra in.

Arbeta med mappar i bibliotekspanelen

Du kan ordna biblioteksobjekten på bibliotekspanelen med hjälp av mappar. När du skapar en ny symbol sparas den i den markerade mappen. Om ingen mapp är markerad sparas symbolen i rotbiblioteket.

Skapa en ny mapp

- ❖ Klicka på knappen Ny mapp  längst ner på bibliotekspanelen.

Öppna eller stänga en mapp

- ❖ Dubbelklicka på mappen eller markera mappen och välj Visa mappinnehåll eller Dölj mappinnehåll på panelmenyn för bibliotekspanelen.

Öppna eller stänga alla mappar

- ❖ Välj Visa alla mappars innehåll eller Dölj alla mappars innehåll från panelmenyn för bibliotekspanelen.

Flytta ett objekt mellan mappar

- ❖ Dra objektet från en mapp till en annan.

Om det finns ett objekt med samma namn på den nya platsen uppmanas du att ersätta det med det objekt som du flyttar i Flash.

Sortera objekt på bibliotekspanelen

I kolumnerna på bibliotekspanelen listas namnet på ett objekt, objekttypen, antal gånger det används i filen, objektets länkstatus och identifierare (om objektet associeras med ett delat bibliotek eller om det exporteras för ActionScript) och det datum som det senast ändrades.

Du kan sortera objekt i en kolumn på bibliotekspanelen i alfanumerisk ordning. Objekten sorteras i mappar.

- ❖ Klicka på den kolumnrubrik vars kolumn du vill sortera. Klicka på triangelknappen till höger om kolumnrubrikerna om du vill sortera i omvänd ordning.

Redigera ett biblioteksobjekt

- 1 Markera objektet på bibliotekspanelen.
- 2 Välj något av följande från panelmenyn för bibliotekspanelen:
 - Om du vill redigera ett objekt i Flash väljer du Redigera.
 - Om du vill redigera ett objekt i ett annat program väljer du Redigera med och sedan väljer du ett externt program.

Obs! När du startar ett externt redigeringsprogram öppnas det importerade originaldokumentet i Flash.

Byta namn på ett biblioteksobjekt

Om du byter namn på biblioteksobjektet för en importerad fil ändras inte filnamnet.

- 1 Gör något av följande:
 - Dubbelklicka på objektnamnet.
 - Markera objektet och välj Byt namn på panelmenyn för bibliotekspanelen.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på objektet och välj Byt namn på snabbmenyn.
- 2 Ange det nya namnet i rutan.

Ta bort ett biblioteksobjekt

När du tar bort ett objekt från biblioteket tas även alla instanser eller förekomster av det objektet i dokumentet bort.

- ❖ Markera objektet och klicka på papperskorgsikonen längst ned på bibliotekspanelen.

Söka oanvända biblioteksobjekt

Om du vill ordna ditt dokument kan du söka efter oanvända biblioteksobjekt och ta bort dem.

Obs! Du behöver inte ta bort oanvända biblioteksobjekt om du vill reducera filstorleken på ett Flash-dokument, eftersom oanvända biblioteksobjekt inte tas med i SWF-filen. Däremot tas objekt som är länkade för export med i SWF-filen.

- ❖ Gör något av följande:
 - Markera alternativet för oanvända objekt på panelmenyn för bibliotekspanelen.
 - Sortera biblioteksobjekt efter kolumnen Antal, som anger om ett objekt används.

Se även

["Dela biblioteksobjekt"](#) på sidan 162

Uppdatera importerade filer i biblioteket

Om du använder ett externt redigeringsprogram när du ändrar filer som du har importerat till Flash, till exempel bitmappar eller ljudfiler, kan du uppdatera filerna i Flash utan att importera dem på nytt. Du kan även uppdatera symboler som du har importerat från externa Flash-dokument. Om du uppdaterar en importerad fil ersätts filens innehåll med innehållet i den externa filen.

- 1 Markera den importerade filen på bibliotekspanelen.
- 2 Välj Uppdatera från panelmenyn för bibliotekspanelen.

Arbeta med delade bibliotek

Du kan använda de delade exempelbiblioteken som finns i Flash om du vill lägga till knappar eller ljud i dina dokument. Du kan även skapa anpassade delade bibliotek som du sedan kan använda med alla dokument som du skapar.

Se även

[”Konfigurationsmapper installerade med Flash”](#) på sidan 384

Använd ett objekt från ett delat bibliotek i ett dokument

- 1 Välj Fönster > Delade bibliotek och välj ett bibliotek från undermenyn.
- 2 Dra ett objekt från det delade biblioteket till biblioteket för det aktuella dokumentet.

Skapa ett vanligt bibliotek för ett SWF-program

- 1 Skapa en Flash-fil med ett bibliotek som innehåller symboler som du vill ha med i det delade biblioteket.
- 2 Placera Flash-filen i biblioteksmappen på användarnivå på hårddisken.
 - På Windows® XP är sökvägen C:\Documents and Settings*användarnamn*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\Libraries\.
 - På Windows® Vista® är sökvägen C:\Users*användarnamn*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\Libraries\.
 - På Mac OS är sökvägen Hard Disk/Users/*användarnamn*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/språk/Configuration/Libraries/.

Kopiera biblioteksobjekt mellan dokument

Du kan kopiera biblioteksobjekt från ett källdokument till ett måldokument på flera olika sätt. Du kan också dela symboler mellan dokument som delade biblioteksobjekt vid redigering eller körning.

Om du försöker kopiera objekt som har samma namn som befintliga objekt i måldokumentet kan du i dialogrutan Lös biblioteks konflikter välja om du vill skriva över befintliga objekt eller bevara befintliga objekt och lägga till nya objekt med ändrade namn. Ordna biblioteksobjekt i mappar för att minska namnkonflikter när du kopierar objekt mellan dokument.

Se även

[”Arbeta med mappar i bibliotekspanelen”](#) på sidan 158

[”Arbeta med knappsymboler”](#) på sidan 164

[”Dela biblioteksobjekt”](#) på sidan 162

Kopiera ett biblioteksobjekt genom att kopiera och klistra in

- 1 Markera objektet på scenen i källdokumentet.
- 2 Välj Redigera > Kopiera.
- 3 Gör måldokumentet till aktivt dokument.
- 4 Om du vill klistra in objektet mitt på det synliga klippbordet placerar du pekaren på scenen och väljer Redigera > Klistra in i mitten. Om du vill placera objektet på samma plats som i källdokumentet väljer du Redigera > Klistra in på plats.

Kopiera ett biblioteksobjekt genom att dra

- ❖ Med måldokumentet öppet markerar du objektet i bibliotekspanelen i källdokumentet och drar objektet till bibliotekspanelen i måldokumentet.

Kopiera ett biblioteksobjekt genom att öppna källdokumentbiblioteket i måldokumentet

- 1 Med måldokumentet aktivt väljer du Arkiv > Importera > Öppna externt bibliotek.
- 2 Markera källdokumentet och klicka på Öppna.
- 3 Dra ett objekt från biblioteket i källdokumentet till scenen eller till biblioteket i måldokumentet.

Konflikter mellan biblioteksobjekt

Om du importerar eller kopierar ett biblioteksobjekt till ett dokument som redan innehåller ett annat objekt med samma namn måste du välja om du vill ersätta det befintliga objektet med det nya objektet. Det här alternativet är tillgängligt med alla metoder för att importera eller kopiera biblioteksobjekt.

Dialogrutan Lös biblioteksobjekt visas när du försöker placera ut objekt som hamnar i konflikt med befintliga objekt i ett dokument. En konflikt uppstår om du kopierar ett objekt från ett källdokument som redan finns i måldokumentet och objekten har olika ändringsdatum. Undvik namnkonflikter genom att ordna objekten i mappar i dokumentets bibliotek. Dialogrutan visas också när du klistrar in en symbol eller komponent på dokumentets scen och redan har en kopia av symbolen eller komponenten som har ett annat ändringsdatum än den som du vill klistra in.

Om du väljer att inte ersätta befintliga objekt i Flash används det befintliga objektet istället för det objekt som du vill klistra in. Om du till exempel kopierar en symbol med namnet Symbol 1 och klistrar in kopian på scenen i ett dokument som redan innehåller en symbol med namnet Symbol 1 i Flash skapas en förekomst av den befintliga Symbol 1.

Om du väljer att ersätta befintliga objekt i Flash ersätts befintliga objekt (och alla deras förekomster) med de nya objekten med samma namn. Om du avbryter importen eller kopieringen avbryts den för alla objekt (inte bara för dem som hamnar i konflikt i måldokumentet).

Endast identiska biblioteksobjekttyper kan ersätta varandra. Det går alltså inte att ersätta ljudet Test med bitmappen Test. I sådana fall läggs de nya objekten till i biblioteket med ordet kopia i namnet.

Obs! Det går inte att ångra om du ersätter biblioteksobjekt med den här metoden. Spara en säkerhetskopia av FLA-filen innan du klistrar in, när konflikter måste lösas genom ersättning av biblioteksobjekt.

Om dialogrutan Lös biblioteksobjekt visas när du importerar eller kopierar biblioteksobjekt till ett dokument måste du lösa namnkonflikten.

Lösa namnkonflikter mellan biblioteksobjekt

- ❖ Gör något av följande i dialogrutan Lös biblioteksobjekt:
 - Om du vill bevara befintliga objekt i måldokumentet klickar du på Ersätt inte befintliga objekt.
 - Om du vill ersätta befintliga objekt och deras förekomster med de nya objekten med samma namn klickar du på Ersätt befintliga objekt.

Dela biblioteksobjekt

Om delade biblioteksobjekt

Med delade biblioteksobjekt kan du använda objekt från ett källdokument i flera måldokument:

- För objekt som delas vid körning är objekt från ett källdokument länkade som externa filer i ett måldokument. Objekt vid körning läses in i måldokumentet när dokumentet spelas upp, dvs. vid körning. Källdokumentet som innehåller det delade objektet behöver inte vara tillgängligt på ditt lokala nätverk när du redigerar måldokumentet. Källdokumentet måste vara registrerat på en URL-adress för att det delade objektet ska vara tillgängligt för måldokumentet vid körning.
- För objekt som delas vid redigering kan du uppdatera eller ersätta en symbol i dokumentet du redigerar med alla symboler som finns tillgängliga i det lokala nätverket. Uppdatera symbolen i måldokumentet samtidigt som du redigerar dokumentet. Symbolen i måldokumentet behåller sitt ursprungliga namn och ursprungliga egenskaper, men dess innehåll uppdateras eller ersätts med det som tillhör symbolen du väljer.

Användning av delade biblioteksobjekt kan optimera arbetsflödet och dokumentobjektshantering.

Arbeta med objekt som delas vid körning

Två procedurer krävs vid körning av delade biblioteksobjekt: först måste den som redigerar källdokumentet definiera ett delat objekt i källdokumentet och ange en identifieringssträng för objektet samt en URL (*endast HTTP eller HTTPS*) som källdokumentet registreras på.

Därefter måste den som redigerar måldokumentet definiera ett delat objekt i måldokumentet och ange identifieringssträng samt URL som är identiska med de som används för det delade objektet i källdokumentet. Redigeraren av måldokumentet kan också dra de delade objekten från det registrerade källdokumentet till måldokumentbiblioteket. ActionScript-versionen i Publiceringsinställningar måste matcha källdokumentets version.

I båda fallen måste källdokumentet vara registrerat på en angiven URL om det delade objektet ska vara tillgängligt för måldokumentet.

Definiera objekt som delas vid körning i ett källdokument

Använd dialogrutan Egenskaper för teckensnittssymbol eller dialogrutan Länkningsegenskaper om du vill definiera delningsegenskaper för ett objekt i ett källdokument och göra objektet åtkomligt för länkning till måldokument.

- 1 Välj Fönster > Bibliotek med källdokumentet öppet:
- 2 Gör något av följande:
 - Markera symbolen för filmklipp, knapp eller grafik i panelen Bibliotek och välj egenskaper från bibliotekspanelmenyn. Klicka på Avancerat.
 - Markera en teckensnittssymbol, ljud eller bitmapp och välj Länkning från bibliotekspanelmenyn.
- 3 På Länkning väljer du Exportera för körtidsdelning om du vill göra objektet tillgängligt för länkning till måldokumentet.
- 4 Ange en identifierare för symbolen. Utan mellanslag. Det här namnet använder Flash för att identifiera objektet när det länkar till måldokumentet.

Obs! Flash använder också länkingsidentifieraren för att identifiera ett filmklipp eller en knapp som används som objekt i ActionScript. Se *Arbeta med filmklipp i Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash* eller *Arbeta med filmklipp i Programmering med ActionScript 3.0*.

5 Ange den URL-adress som SWF-filen med det delade objektet kommer att postas på och klicka på OK.

När du publicerar SWF-filen måste du posta SWF-filen på den URL-adress du angav, så att de delade objekten är tillgängliga för måldokumentet.

Länka till objekt som delas vid körning från ett måldokument

Du kan länka till ett delat objekt genom att ange objektets URL eller dra objektet till måldokumentet.

Länka ett delat objekt till ett måldokument genom att ange identifierare och URL

- 1 Välj Fönster > Bibliotek i källdokumentet.
- 2 Gör något av följande:
 - Markera symbolen för filmklipp, knapp eller grafik, bitmapp eller ljud i panelen Bibliotek och välj egenskaper på bibliotekspanelmenyn. Klicka på Avancerat.
 - Markera en teckensnittssymbol och välj Länkning på bibliotekspanelmenyn.
- 3 På Länkning väljer du Importera för körtidsdelning om du vill länka till objektet i källdokumentet.
- 4 Ange en identifierare för symbolen, bitmappen eller ljudet som är identisk med den identifierare som används för symbolen i källdokumentet. Utan mellanslag.
- 5 Ange den URL-adress som SWF-källfilen med det delade objektet är registrerad på och klicka på OK.

Länka ett delat objekt till ett måldokument genom att dra

- 1 Gör något av följande i måldokumentet:
 - Välj Arkiv>Öppna.
 - Välj Arkiv > Importera > Öppna externt bibliotek.
- 2 Markera källdokumentet och klicka på Öppna.
- 3 Dra det delade objektet från källdokumentets bibliotekspanel till bibliotekspanelen eller scenen i måldokumentet.

Stäng av delning för en symbol i ett måldokument

- 1 Markera den länkade symbolen i bibliotekspanelen i måldokumentet och gör något av följande:
 - Välj egenskaper från bibliotekspanelmenyn om objektet är en symbol för filmklipp, knapp eller grafik.
 - Välj Länkning från bibliotekspanelmenyn om objektet är en teckensnittssymbol.
- 2 Avmarkera Importera för körtidsdelning och klicka på OK.

Uppdatera eller ersätt symboler

Det går att uppdatera eller ersätta en symbol för filmklipp, knapp eller grafik i ett dokument med en annan symbol i en FLA-fil som är tillgänglig på ditt lokala nätverk. Symbolens ursprungliga namn och egenskaper i måldokumentet bevaras men symbolens innehåll ersätts med innehållet för den symbol som du väljer. Alla objekt som den valda symbolen använder kopieras också in i måldokumentet.

- 1 Med ett öppet dokument markerar du symbol för filmklipp, knapp eller grafik och väljer Egenskaper från bibliotekspanelmenyn.
- 2 Klicka på Avancerat om områdena Länkning och Källa i dialogrutan för symbolegenskaper inte visas.
- 3 Klicka på Bläddra om du vill välja en ny FLA-fil.

- 4 Navigera till en FLA-fil som innehåller den symbol du vill använda för att uppdatera eller ersätta den markerade symbolen på bibliotekspanelen med, och klicka på Öppna.
- 5 Navigera till en symbol och klicka på OK.
- 6 I dialogrutan Symbolegenskaper, under Källa väljer du Uppdatera alltid före publicering och klickar på OK.

Arbeta med knappsymboler

Skapa en knapp

Knappar är egentligen interaktiva filmklipp med fyra bildrutor. När du väljer knappbeteende för en symbol i Flash skapas en tidslinje med fyra bildrutor. De första tre bildrutorna visar knappens tre lägen och den fjärde bildrutan definierar knappens aktiva område. Tidslinjen spelas inte upp utan reagerar på pekarens rörelser och åtgärder genom att hoppa till rätt bildruta.

Om du vill göra en knapp interaktiv placerar du en förekomst av knappsymbolen på scenen och tilldelar åtgärder till förekomsten. Du måste tilldela åtgärderna till förekomsten av knappen i dokumentet, inte till bildrutor i knappens tidslinje.

Varje bildruta i tidslinjen för en knappsymbol har en specifik funktion:

- Den första bildrutan är Upp-läget som representerar knappen när pekaren inte är placerad över knappen.
- Den andra bildrutan är Över-läget som representerar knappens utseende när pekaren är över knappen.
- Den tredje bildrutan är Ned-läget som representerar knappens utseende när man klickar på den.
- Den fjärde bildrutan är Träff-läget som definierar området som reagerar på musklicket. Det här området är osynligt i SWF-filen.

Du skapar en knapp med hjälp av en filmklippssymbol eller en knappkomponent. Alla knapptyper har sina fördelar. Om du skapar en knapp med ett filmklipp kan du lägga till fler bildrutor i knappen eller mer avancerade animeringar. Filmklippsknappar ger dock större filstorlek än knappsymboler. Om du använder en knappkomponent kan du binda knappen till andra komponenter och dela och visa data i ett program. Knappkomponenter innehåller också färdiga funktioner, till exempel stöd för tillgänglighet, och kan anpassas. Button, RadioButton och CheckBox är exempel på knappkomponenter. Mer information finns i Komponenter i *Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2clr_se eller *Använda komponenten Button* i *Använda ActionScript 3.0-komponenter*.

Så här skapar du en knapp:

- 1 Välj Redigera > Avmarkera allt för att kontrollera att inget är markerat på scenen.
- 2 Välj Infoga > Ny symbol eller tryck på Control+F8 (Windows) eller Command+F8 (Macintosh).

Om du vill skapa knappen konverterar du knappbildrutorna till nyckelbildrutor.

- 3 I dialogrutan Skapa ny symbol anger du ett namn för den nya knappsymbolen. Välj Knapp som symboltyp.

Flash växlar till symbolredigeringsläge. Sidhuvudet på tidslinjen ändras till fyra bildrutor med etiketterna Upp, Över, Ned och Träff. Den första bildrutan, Upp, är en tom nyckelbildruta.

- 4 Om du vill skapa knappbilden för Upp-läget väljer du Upp-bildrutan på tidslinjen och använder sedan ritverktygen, importerar grafik eller placerar en förekomst av en annan symbol på scenen.

Du kan använda en grafik- eller filmklippssymbol i en knapp, men inte en annan knapp i en knapp. Använd en filmklippssymbol om du vill animera knappen.

5 Klicka på Över-bildrutan och välj Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta.

Med Flash infogas en nyckelbildruta som duplicerar innehållet i Upp-bildrutan.

6 Ändra eller redigera knappbilden för Över-läget.

7 Upprepa steg 5 och 6 för Ned-bildrutan och Träff-bildrutorna.

Träff-bildrutan visas inte på scenen utan definierar området i knappen som reagerar på musklick. Grafiken i Träff-bildrutan måste vara ett fyllt område som är stort nog att rymma alla grafiska element i Upp-, Ned- och Över-bildrutorna. Det kan också vara större än den synliga knappen. Om du inte anger en Träff-bildruta används bilden för Upp-läget som Träff-bildruta.

Om du vill skapa en oförenad rollover där annan grafik på scenen ändras när du rör pekaren över en knapp placerar du Träff-bildrutan på en annan plats än övriga knappbildrutor.

8 Om du vill tilldela ett ljud till ett läge för knappen markerar du lägets bildruta på tidslinjen, väljer Fönster > Egenskaper och väljer ett ljud i menyn Ljud i egenskapsinspektören.

9 När du är klar väljer du Redigera > Redigera dokument. Om du vill skapa en förekomst av knappen i dokumentet drar du knappsymbolen från bibliotekspanelen.

Se även

[”Använda ljud i Flash”](#) på sidan 277

Aktivera, redigera och testa knappar

Som standard är knappar i Flash inaktiverade när du skapar dem för att göra det enklare att markera och arbeta med dem. När en knapp är inaktiverad markeras den om du klickar på den. När en knapp är aktiverad reagerar den på de mushändelser du har angivit som om SWF-filen spelades upp. Du kan fortfarande markera aktiverade knappar. Inaktivera knappar när du arbetar och aktivera knappar när du snabbt vill testa deras beteende.

Aktivera och inaktivera knappar

- ❖ Välj Kontroll > Aktivera enkla knappar. En bock visas bredvid kommandot för att visa att knapparna är aktiverade. Välj kommandot igen om du vill inaktivera knapparna.

Alla knappar på scenen reagerar nu. När du rör pekaren över en knapp i Flash visas Över-bildrutan och när du klickar inom knappens aktiva område i Flash visas Ned-bildrutan.

Markera, flytta eller redigera en aktiverad knapp

- ❖ Gör något av följande:
 - Använd markeringsverktyget för att dra en markeringsram runt knappen.
 - Flytta knappen med pilknapparna.
 - Om egenskapsinspektören inte visas väljer du Fönster > Egenskaper om du vill redigera knappen i egenskapsinspektören, eller Alt-dubbelklickar (Windows) eller Option-dubbelklickar (Macintosh) på knappen.

Testa en knapp

- ❖ Gör något av följande:
 - Välj Kontroll > Aktivera enkla knappar. Testa den aktiverade knappen genom att flytta pekaren över den.
 - Markera knappen i bibliotekspanelen och klicka på knappen Spela upp i förhandsgranskningsfönstret i Bibliotek.
 - Välj Kontroll > Testa scenen eller Kontroll > Testa filmen.

Filmklipp i knappar är inte synliga i Flash-redigeringsmiljön.

Skala och cacha symboler

Skalning med nio segment och filmklippssymboler

Med hjälp av skalning med 9 segment kan du ange hur skalningen ska tillämpas på specifika delar i ett filmklipp. Med hjälp av skalning med 9 segment kan du säkerställa att filmklippet ser korrekt ut när det skalas. Med normal skalning skalas alla delar av ett filmklipp lika mycket i Flash, både horisontellt och vertikalt. För många filmklipp innebär den här typen av skalning att klippets grafik ser konstig ut, särskilt i hörnen av rektangulära filmklipp. Det gäller särskilt när filmklipp används som gränssnittselement, t.ex. knappar.

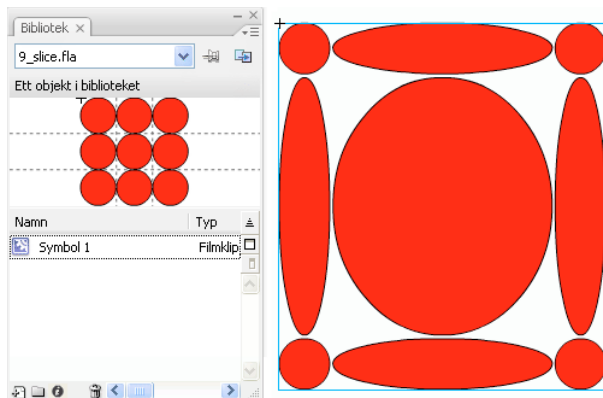
Filmklippet delas visuellt i nio delar med ett rutnätsliknande överlägg och så skalas varje del för sig. För att behålla den visuella integriteten i ett filmklipp skalas inte hörn även om resten av bilden skalas (till skillnad mot när den sträcks ut) större eller mindre, efter behov.

När en filmklippssymbol har skalats med nio segment visas den med stödlinjerna på bibliotekspanelen. Om Aktivera direktförhandsgranskning är aktiverad (Kontroll > Aktivera direktförhandsgranskning) när du skalar delar av filmklippet på Scenen, visas skalningen i nio segment på Scenen.

Obs! Det går inte att tillämpa skalning i nio segment på grafik- eller knappsymboler. Bitmappar inuti filmklipp som är aktiverade för skalning i nio segment skalas normalt, utan förvrängning i nio segment, men övrigt filmklippsinnehåll skalas enligt stödlinjerna i nio segment.

Obs! Skalning med nio segment kallas ibland även "scale 9".

Ett filmklipp som är aktiverat för skalning i nio segment kan innehålla kapslade objekt, men bara vissa typer av objekt inuti filmklippet skalas korrekt enligt de nio segmenten. Om du vill göra ett filmklipp med interna objekt som också följer skalningen i nio segment när filmklippet skalas, måste de kapslade objekten vara former, ritobjekt, grupper eller grafiksymboler.



En symbol för aktiverad niosegmentsskalning på bibliotekspanelen och skalad på scenen

Videoexempel med skalning med nio segment finns i:

- www.adobe.com/go/vid0204_se
- www.adobe.com/go/vid0205_se

Redigera filmklippssymboler med skalning med nio segment

Som standard placeras segmentstödlinjer vid 25 % (eller en fjärdedel) av symbolens bredd och höjd från symbolens kant. I symbolredigeringsläge visas segmentstödlinjerna som prickade linjer över symbolen. Segmentstödlinjerna går inte av när du drar dem över klippbordet. Stödlinjerna visas inte när symbolen är på scenen.

Det går inte att redigera symboler för aktiverad niosegmentsskalning när de är på plats på scen. De måste redigeras i symbolredigeringsläge.

Obs! Förekomster som gjorts från en niosegmentsaktiverad filmklippssymbol kan omformas, men bör inte redigeras. Redigering av sådana förekomster ger oberäkneliga resultat.

Videoexempel med skalning med nio segment finns i:

- www.adobe.com/go/vid0204_se
- www.adobe.com/go/vid0205_se

Aktivera skalning med nio segment för en befintlig filmklippssymbol

- 1 Välj Fönster > Bibliotek med källdokumentet öppet.
- 2 Markera symbol för filmklipp, knapp eller grafik på panelen Bibliotek.
- 3 Markera Egenskaper på bibliotekspanelmenyn.
- 4 Välj Aktivera stödlinjer för skalning med nio segment

Redigera en niosegmentsaktiverad filmklippssymbol

- 1 Gå in i symbolredigeringsläge på något av följande sätt:
 - Markera en förekomst av symbolen på scenen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera.
 - Välj ljud på bibliotekspanelen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera.
 - Dubbelklicka på symbolen på bibliotekspanelen.
- 2 Dra och släpp en stödlinje om du vill flytta den horisontellt eller vertikalt. Stödlinjens nya position uppdateras i symbolens biblioteksförhandsgranskning.

Använda bitmappscachning av filmklippssymboler vid körning

Du kan optimera uppspelningsprestandan genom att ange att en statisk filmklippssymbol (till exempel en bakgrundsbild) eller knappsymbol ska cachas som en bitmapp vid körning. Om ett filmklipp cachas som en bitmapp behöver inte Flash Player rita upp bilden flera gånger, vilket förbättrar uppspelningsprestandan betydligt.

När du till exempel skapar animeringar med en invecklad bakgrund kan du skapa ett filmklipp för bakgrunden. Bakgrunden återges som en bitmapp som lagras med aktuellt skärmdjup. Den kan ritas upp snabbt, vilket innebär att animeringen spelas upp snabbare och jämnare.

Utan bitmappscache kan animeringen spelas upp för långsamt.

Med bitmappscache kan du använda ett filmklipp och frysa det på plats automatiskt. Om ett område ändras uppdateras bitmappscachen med vektordata. Den här processen minskar antalet gånger som Flash Player måste rita upp objektet och ger jämnare, snabbare uppspelningsprestanda.

Använd endast bitmappscache vid körning av statiska, komplexa filmklipp där placeringen, men inte innehållet, ändras för varje bildruta i en animering. Uppspelnings- eller körningsprestandan blir bara märkbart bättre med bitmappscache vid körning om filmklippet har komplext innehåll. Bitmappscache vid körning med enkla filmklipp förbättrar inte prestanda.

Mer information finns i Aktivera cachelagring i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Obs! Du kan bara använda alternativet Använd bitmappscache vid körning för filmklipps- och knappsymboler.

Under följande omständigheter använder ett filmklipp inte en bitmapp (även om Använd bitmappscache vid körning har markerats) utan återger istället filmklipps- eller knappsymbolen med vektordata:

- Bitmappen är för stor (större än 2 880 pixlar åt något håll).
- Bitmappen kan ej tilldelas (genererar ett fel om att minnet är slut).

Ange bitmappscache för ett filmklipp

- 1 Markera filmklipps- eller knappsymbolen på scenen.
- 2 I egenskapsinspektören markerar du Använd bitmappscache vid körning.

Symboler och ActionScript

Med ActionScript® kan du styra symboler under körning. Med ActionScript kan du skapa interaktion och annan funktionalitet i FLA-filerna som du inte kan generera enbart med tidslinjen.

Styra förekomster och symboler med ActionScript

Använd ActionScript när du vill styra filmklipp och knappförekomster*. Filmklippet eller knappförekomsten måste ha ett unikt förekomstnamn om det ska användas med ActionScript. Du kan skriva ActionScript själv eller använda de fördefinierade beteenden som finns i Flash.

Mer information finns i Hantera händelser i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#) eller Hantera händelser i *Programmering med ActionScript 3.0*.

Se även

[”Redigera symboler”](#) på sidan 150

Styra förekomster med beteenden

I FLA-filer med publiceringsinställningarna för ActionScript inställda på ActionScript 2.0 kan du använda beteenden för att styra filmklipp och grafikförekomster i ett dokument utan att skriva ActionScript. Beteenden är färdigskrivna ActionScript-skript som gör att du kan lägga till ActionScript-kodning till dokumentet utan att du själv behöver skapa ActionScript-koden. Beteenden är inte tillgängliga för ActionScript 3.0.

Det går att använda beteenden tillsammans med en förekomst för att ordna den i staplingsordningen i en bildruta samt läsa in eller ta bort, spela upp, stoppa, duplicera eller dra ett filmklipp eller en länk till en URL.

Dessutom kan du använda beteenden för att läsa in extern grafik eller en animerad mask i ett filmklipp.

I Flash finns de beteenden som anges i följande tabell.

Beteende	Syfte	Val eller inmatning
Läs in grafik	Läser in en extern JPEG-fil i ett filmklipp eller en skärm.	JPEG-filens sökväg och filnamn. Förekomstnamn på det filmklipp eller den skärm som tar emot grafik.
Läs in externt filmklipp	Läser in en extern SWF-fil i ett målfilmklipp eller en målskärm.	URL för den externa SWF-filen. Förekomstnamn på det filmklipp eller den skärm som tar emot SWF-filen.
Duplicera filmklipp	Duplicerar ett filmklipp eller en skärm.	Förekomstnamn på det filmklipp som ska dupliceras. X-förskjutning och Y-förskjutning av pixlar från original till kopia.
Gå till och spela upp från bildruta eller etikett	Spelar upp filmklipp från en viss bildruta.	Förekomstnamn på det målfilmklipp som ska spelas upp. Bildrutenummer eller etikett att spela upp.
Gå till och stoppa vid bildruta eller etikett	Stoppa filmklipp, alternativt flyttar spelhuvudet till en viss bildruta.	Förekomstnamn på det målfilmklipp som ska stoppas. Bildrutenummer eller etikett som ska stoppas.
Lägg överst	Flyttar målfilmklippet eller målskärmen överst i staplingsordningen.	Förekomstnamn på filmklipp eller skärm.
Flytta framåt	Flyttar målfilmklippet eller målskärmen en position uppåt i staplingsordningen.	Förekomstnamn på filmklipp eller skärm.
Lägg underst	Skickar målfilmklippet eller målskärmen sist i staplingsordningen.	Förekomstnamn på filmklipp eller skärm.
Flytta bakåt	Flyttar målfilmklippet eller målskärmen en position nedåt i staplingsordningen.	Förekomstnamn på filmklipp eller skärm.
Börja dra filmklipp	Börja dra filmklipp.	Förekomstnamn på filmklipp eller skärm.
Sluta dra filmklipp	Stoppa aktuell dra-åtgärd.	
Ta bort filmklipp	Tar bort filmklipp som lästs in med loadMovie() från Flash Player.	Filmklippets förekomstnamn.

Se även

”[Styra ljud med beteenden](#)” på sidan 284

”[Styra videouppspelning med beteenden](#)” på sidan 302

Lägg till och konfigurera ett beteende

Kontrollera att du arbetar i en FLA-fil som har inställningen ActionScript 2.0 eller tidigare för ActionScript-publicering.

- 1 Markera objektet, t.ex. en knapp, så att beteendet utlöses.
- 2 Klicka på knappen Lägg till (+) på beteendepanelen (Fönster > Beteenden) och välj önskat beteende i undermenyn till filmklipp.
- 3 Markera filmklippet som du vill styra med beteendet.
- 4 Välj en relativ eller absolut sökväg.

- 5 Välj eller mata in inställningar för beteendeparametrar om det krävs, och klicka på OK. Standardinställningar för beteendet visas på Beteendepanelen.
- 6 Klicka på Om släpp (standardhändelsen) under Händelse och välj en mushändelse på menyn. Om du vill använda händelsen Om släpp låter du alternativet vara oförändrat.

Se även

”[Relativa sökvägar](#)” på sidan 181

”[Absoluta sökvägar](#)” på sidan 180

Skapa anpassade beteenden

Skapa en XML-fil som innehåller koden för ActionScript 2.0 om du vill skriva egna beteenden som ska utföra önskat beteende. Spara filen i beteendemappen i din dator. Beteenden lagras på följande plats:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\språk\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\språk\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Hårddisken/Users/användare/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/språk/Configuration/Behaviors/

Innan du skapar egna beteenden behöver du undersöka beteende-XML-filer så att du lär dig hur syntaxen i XML-filerna ser ut, samt vilken ActionScript-kod som används för att skapa beteenden. Om du är nybörjare på att skriva beteenden kan du bekanta dig med hur XML-taggar används för att skapa gränssnittselement (t.ex. dialogrutor), samt med ActionScript, det kodspråk som används för att skapa beteenden. Mer information om XML som används för att skapa gränssnittselement finns i *Utöka Flash*. Mer information om ActionScript finns i *Programmering med ActionScript 3.0* eller *Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash*.

Det går också att hämta beteenden från Adobe Flash Exchange-webbplatsen som andra Flash-användare har skapat. Adobe Exchange finns på: www.adobe.com/go/flash_exchange_se.

- 1 Öppna en befintlig beteende-XML-fil med en XML-redigerare och byt namn på filen till ett som stämmer med det beteende du tänker skapa.
- 2 Ange ett nytt värde för category-attributet för taggen behavior_definition i XML-filen.

Följande XML-kod skapar en kategori med namnet myCategory på den beteendepanel i Flash som listar beteendet.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

- 3 Ange ett nytt värde för namnattributet för taggen behavior_definition. Det namnet är det som kommer att visas i Flash utvecklingsmiljö.
- 4 (Alternativ) Om det beteende du skapat kräver en dialogruta kan du ange parametrar med taggarna <properties> och <dialog>.

Mer information om taggar och parametrar som används för att skapa egna dialogrutor finns i *Utöka Flash*.

- 5 Infoga ActionScript-koden i taggen <actionscript> för att skapa beteendet.

Om du inte har använt ActionScript tidigare läser du [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#) eller [Programmering med ActionScript 3.0](#).

Exempelvis (från beteendefilen 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 Spara filen och pröva beteendet.

Se även

”[Dela upp en förekomstsymbol](#)” på sidan 155

Kapitel 7: Tidslinjer och animering

Arbeta med tidslinjer

Bildrutor och nyckelbildrutor

Som i filmer delas tidsrymder in i bildrutor i Adobe® Flash® CS4 Professional-dokument. På tidslinjen arbetar du med de här bildrutorna för att ordna och styra dokumentets innehåll. Du placerar bildrutor på tidslinjen i den ordning du vill att objekten i bildrutorna ska visas i det slutliga innehållet.

En *nyckelbildruta* är en bildruta där en ny symbolförekomst visas på tidslinjen. En nyckelbildruta kan också vara en bildruta som innehåller ActionScript®-kod för att styra någon del av dokumentet. Du kan också lägga till en *tom nyckelbildruta* på tidslinjen som en platshållare för symboler som du planerar att lägga till senare, eller lämna bildrutan tom.

En *nyckelbildruta för egenskaper* är en bildruta där du definierar en ändring av ett objekts egenskaper för en animering. Flash kan *interpola*, eller automatiskt fylla i, egenskapsvärdena mellan nyckelbildrutorna för egenskaper för att skapa flytande animeringar. Eftersom du kan skapa animering med nyckelbildrutor för egenskaper utan att rita varje enskild bildruta, underlättar de skapandet av en animering. En serie bildrutor som innehåller interpolerad animering kallas för en *rörelseinterpolering*.

En *interpolerad bildruta* är en bildruta som ingår i en rörelseinterpolering.

En *statisk bildruta* är en bildruta som inte ingår i en rörelseinterpolering.

Du kan ordna nyckelbildrutor och nyckelbildrutor för egenskaper på tidslinjen för att styra händelseföljden i dokumentet och dess animering.

Se även

”[Tidslinjen](#)” på sidan 19

”[Grunderna vid animering](#)” på sidan 183

”[Rörelseinterpoleringar](#)” på sidan 187

Infoga bildrutor på tidslinjen

- Om du vill infoga en ny bildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Bildruta.
- Om du vill skapa en ny nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta eller högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) på den bildruta där du vill infoga en nyckelbildruta och väljer Infoga nyckelbildruta på snabbmenyn.
- Om du vill skapa en ny tom nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta eller högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) på den bildruta där du vill placera nyckelbildrutan och väljer Infoga tom nyckelbildruta på snabbmenyn.

Välja bildrutor i tidslinjen

Det finns två olika metoder för att markera bildrutor på tidslinjen i Flash. Vid bildrutebaserad markering (standard) markerar du enskilda bildrutor på tidslinjen. Vid intervallsbaserad markering markeras hela bildrutesekvensen, från en nyckelbildruta till nästa, när du klickar på en bildruta i sekvensen. Du kan ange intervallsbaserad markering i Flash-inställningarna.

- Om du vill markera en bildruta klickar du på bildrutan. Om intervallbaserad markering är aktiverad Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på bildrutan.
- Om du vill markera flera sammanhängande bildrutor Shift-klickar du på ytterligare bildrutor.
- Om du vill markera flera icke sammanhängande bildrutor Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på bildrutorna.
- Om du vill markera alla bildrutor på tidslinjen väljer du Redigera > Tidslinje > Markera alla bildrutor.
- Om du vill markera ett helt intervall med statiska bildrutor dubbelklickar du på en bildruta mellan två nyckelbildrutor. Om intervallbaserad markering är aktiverad klickar du på någon av bildrutorna i sekvensen.

Ange intervallsbaserad bildrutemarkering

- 1 Välj Redigera > Inställningar.
- 2 Markera kategorin Allmänt.
- 3 Välj Intervallsbaserad markering i tidslinjesektionen.
- 4 Klicka på OK.

Kopiera eller klistra in en bildrutesekvens

- ❖ Gör något av följande:
 - Markera bildrutan eller sekvensen och välj Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor. Markera bildrutan eller sekvensen som du vill ersätta och välj Redigera > Tidslinje > Klistra in bildrutor.
 - Alt-klicka (Windows) eller Option-klicka (Macintosh) och dra bildrutan till den plats där du vill klistra in den.

Ta bort en bildruta eller bildrutesekvens

- ❖ Markera bildrutan eller sekvensen och välj Redigera > Tidslinje > Ta bort bildrutor eller högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på bildrutan eller sekvensen och välj att ta bort en bildruta på snabbmenyn.

Omgivande bildrutor påverkas inte.

Flytta en nyckelbildruta eller bildrutesekvens och dess innehåll

- ❖ Dra bildrutan eller sekvensen till önskad plats.

Ändra längd på en sekvens med statiska bildrutor

- ❖ Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Macintosh) den första eller sista bildrutan i intervallet åt vänster eller höger.

Information om hur du ändrar längden på en bildruta-för-bildruta-animeringssekvens finns i ”[Skapa bildruta-för-bildruta-animeringar](#)” på sidan 220.

Konvertera en nyckelbildruta till en bildruta

- ❖ Markera bildrutan och välj Redigera > Tidslinje > Rensa nyckelbildruta eller högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på bildrutan och välja Rensa nyckelbildruta från snabbmenyn.

Sceninnehållet i den rensade nyckelbildrutan och alla bildrutor upp till den efterföljande bildrutan ersätts med sceninnehållet för den föregående bildrutan till den rensade bildrutan.

Skapa och ordna lager

Med lager är det enklare att ordna teckningarna i ditt dokument. Du kan rita och redigera objekt på ett lager utan att påverka objekt på ett annat lager. I områden på scenen utan något på ett lager kan du se igenom det till lagren under.

Om du vill rita, måla eller ändra ett lager eller en mapp på annat sätt markerar du lagret på tidslinjen för att göra det aktivt. En pennikon bredvid ett lager- eller mappnamn på tidslinjen anger att lagret eller mappen är aktiv. Endast ett lager i taget kan vara aktivt (men fler än ett lager i taget kan markeras).

När du skapar ett Flash-dokument innehåller det endast ett lager. Om du vill ordna teckningar, animeringar och andra element i ett dokument lägger du till fler lager. Du kan även dölja, låsa och ordna om lager. Antalet lager som du kan skapa begränsas endast av datorns minne och lager ökar inte storleken på den publicerade SWF-filen. Endast objekt som du skapar i lager ökar filstorleken.

Om du vill ordna och hantera lager skapar du lagermappar och lägger lager i dem. Du kan utöka eller komprimera lagermappar på tidslinjen utan att påverka det du ser på scenen. Använd separata lager eller mappar för ljudfiler, ActionScript, bildruteetiketter och bildrutekommentarer. Det gör det enklare att snabbt hitta objekten när du vill redigera dem.

Om du vill skapa avancerade effekter kan du använda speciella stödlinjelager för att göra det enklare att rita och redigera, samt skapa maskeringslager.

Du kan använda fem typer av lager i Flash:

- Normala lager innehåller större delen av grafiken i en FLA-fil.
- Maskeringslager innehåller objekt som används som masker för att dölja delar av lager under dem. Mer information finns i "[Använda maskeringslager](#)" på sidan 224.
- Maskerade lager ligger under ett maskeringslager och associeras med maskeringslagret. Endast den del av maskeringslagret som inte täcks av masken syns. Mer information finns i "[Använda maskeringslager](#)" på sidan 224.
- Stödlinjelager innehåller linjer som kan användas som stöd när du ordnar objekt i andra lager eller för att styra rörelsen i animeringar med klassiska interpoleringar i andra lager. Mer information finns i "[Stödlinjelager](#)" på sidan 177 och "[Skapa klassisk rörelseinterpolering längs en bana](#)" på sidan 216.
- Lager med stödlinjer är lager som är associerade med ett stödlinjelager. Objekten i lagret med stödlinjer kan ordnas eller animeras längs linjerna i stödlinjelagret. Lager med stödlinjer kan innehålla statisk grafik och klassiska interpoleringar, men inte rörelseinterpoleringar.

Normala lager, maskeringslager, maskerade lager och stödlinjelager kan innehålla rörelseinterpoleringar eller omvända kinematiska ben. När det finns sådana objekt i något av de här lagren begränsas vilka typer av innehåll som kan läggas till i lagret. Mer information finns i "[Rörelseinterpoleringar](#)" på sidan 187 och "[Använda omvänd kinematik \(IK\)](#)" på sidan 226.

Se även

"[Ändra lagerhöjd på tidslinjen](#)" på sidan 21

Skapa ett lager

När du skapar ett lager visas det ovanför det markerade lagret. Det nya lagret blir aktivt lager.

❖ Gör något av följande:

- Klicka på knappen Nytt lager  under tidslinjen.

- Välj Infoga > Tidslinje > Lager.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på ett lagernamn på tidslinjen och välj Infoga lager på snabbmenyn.

Skapa en lagermapp

❖ Gör något av följande:

- Markera ett lager eller en mapp på tidslinjen och välj Infoga > Tidslinje > Lagermapp.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på ett lagernamn på tidslinjen och välj Infoga mapp på snabbmenyn. Den nya mappen visas ovanför det markerade lagret eller mappen.
- Klicka på ikonen Ny mapp  under tidslinjen. Den nya mappen visas ovanför det markerade lagret eller mappen.

Ordna lager och lagermappar

Om du vill ordna dina dokument kan du ordna om lager och mappar på tidslinjen.

Med lagermappar blir det enklare att ordna ditt arbetsflöde genom att placera lager i en trädstruktur. Om du vill se de lager som en mapp innehåller utan att påverka vilka lager som visas på scenen utökar eller komprimerar du mappen. Mappar kan innehålla både lager och andra mappar, vilket gör det möjligt att ordna lager på ungefär samma sätt som du ordnar filer på din dator.

Lagerkontrollerna på tidslinjen påverkar alla lager i en mapp. Om du låser en mapp låses till exempel alla lager i mappen.

- Om du vill flytta ett lager eller en lagermapp till en lagermapp drar du namnet på lagret eller lagermappen till namnet på lagermappen dit du vill flytta dem.
- Om du vill ändra ordningen på lager eller mappar drar du ett eller flera lager eller mappar på tidslinjen till rätt plats.
- Om du vill utöka eller komprimera en mapp klickar du på triangeln till vänster om mappnamnet.
- Om du vill utöka eller komprimera alla mappar högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du och väljer Visa alla mappars innehåll eller Dölj alla mappars innehåll.

Byt namn på ett lager eller en mapp

Som standard får nya lager namn efter ordningen de skapas i: Lager 1, Lager 2 och så vidare. Du kan byta namn på lagren efter innehållet.

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på namnet på lagret eller mappen på tidslinjen och ange ett nytt namn.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på namnet på lagret eller mappen och välj Egenskaper på snabbmenyn. Ange det nya namnet i textrutan Namn och klicka på OK.
- Markera lagret eller mappen på tidslinjen och välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper. Ange det nya namnet i textrutan Namn och klicka på OK.

Markera ett lager eller en mapp

❖ Gör något av följande:

- Klicka på namnet på lagret eller mappen på tidslinjen.
- Markera genom att klicka på en bildruta på tidslinjen.
- Markera ett objekt på scenen som ligger i lagret som du vill markera.

- Om du vill markera sammanhängande lager eller mappar Skift-klickar du på namnen på tidslinjen.
- Om du vill markera icke sammanhängande lager eller mappar Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på namnen på tidslinjen.

Kopiera ett lager

- 1 Om du vill markera hela lagret klickar du på lagernamnet på tidslinjen.
- 2 Om du vill skapa ett lager klickar du på knappen Infoga lager.
- 3 Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor.
- 4 Klicka på det nya lagret och välj Redigera > Tidslinje > Klistra in bildrutor.

Kopiera innehållet i en lagermapp

- 1 Komprimera mappen (klicka på triangeln till vänster om mappnamnet på tidslinjen) och klicka på mappnamnet om du vill markera hela mappen.
- 2 Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor.
- 3 Om du vill skapa en mapp väljer du Infoga > Tidslinje > Lagermapp.
- 4 Klicka på den nya mappen och välj Redigera > Tidslinje > Klistra in bildrutor.

Ta bort ett lager eller en mapp

- 1 Om du vill markera lagret eller mappen klickar du på namnet på tidslinjen eller en bildruta i lagret.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på knappen Ta bort lager på tidslinjen.
 - Dra lagret eller mappen till knappen Ta bort lager.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på lager- eller mappnamnet och välj Ta bort lager på snabbmenyn.

Obs! När du tar bort en lagermapp tas även lagren i den och innehållet i dem bort.

Lås eller lås upp ett eller flera lager eller mappar

- Om du vill låsa ett lager eller en mapp klickar du i kolumnen Lås till höger om namnet. Om du vill låsa upp lagret eller mappen klickar du i kolumnen Lås igen.
- Om du vill låsa alla lager och mappar klickar du på hänglåsikonen. Om du vill låsa upp alla lager och mappar klickar du på den igen.
- Om du vill låsa eller låsa upp flera lager eller mappar drar du genom kolumnen Lås.
- Om du vill låsa alla *andra* lager eller mappar Alt-klickar (Windows) eller Option-klickar (Macintosh) du i kolumnen Öga till höger om namnet på ett lager eller en mapp. Om du vill låsa upp alla lager eller mappar Alt-klickar eller Option-klickar du i kolumnen Lås igen.

Visa lager och lagermappar

Visa eller dölj ett lager eller en mapp

Ett rött X bredvid ett lager- eller mappnamn på tidslinjen anger att lagret eller mappen är aktiv. I publiceringsinställningarna kan du välja om dolda lager ska vara inkluderade när du publicerar en SWF-fil.

- Om du vill dölja ett lager eller en mapp klickar du i kolumnen Öga till höger om namn på lagret eller mappen på tidslinjen. Om du vill visa lagret eller mappen klickar du i den igen.
- Om du vill dölja alla lager och mappar på tidslinjen klickar du på ikonen Öga. Om du vill visa alla lager och mappar klickar du på den igen.
- Om du vill visa eller dölja flera lager eller mappar drar du genom kolumnen Öga.
- Om du vill dölja alla andra lager och mappar än det aktuella lagret eller mappen Alt-klickar du i kolumnen Öga till höger om namnet på ett lager eller en mapp. Om du vill visa alla lager och mappar Alt-klickar eller Option-klickar du i den igen.

Visa innehållet i ett lager som konturer

Om du vill avgöra vilket lager ett objekt tillhör visar du alla objekt på ett lager som färgade konturer.

- Om du vill visa alla objekt på lagret som konturer klickar du i kolumnen Kontur till höger om lagrets namn. Om du vill slå av konturvisning klickar du i den igen.
- Om du vill visa objekt på alla lager som konturer klickar du på konturikonen. Om du vill slå av konturvisning på alla lager klickar du på den igen.
- Om du vill visa objekt på alla *andra* lager än det aktuella lagret som konturer Alt-klickar du i kolumnen Kontur till höger om namnet på ett lager. Om du vill slå av konturvisning för alla lager Alt-klickar eller Option-klickar du i den igen.

Ändra ett lagers konturfärg

1 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på lagrets ikon (ikonen till vänster om lagernamnet) på tidslinjen.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på lagernamnet och välj Egenskaper på snabbmenyn.
- Markera lagret på tidslinjen och välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper.

2 I dialogrutan Lageregenskaper klickar du i rutan Konturfärg, väljer en ny färg och klickar på OK.

Obs! Lagrets konturfärg används för rörelsebanorna i lagret.

Stömlinjelager

Om du vill ha hjälp med att justera objekt när du ritar kan du skapa stömlinjelager och justera objekt på andra lager mot de objekt som du skapar på stömlinjelagren. Stömlinjelager exporteras inte och visas inte i en publicerad SWF-fil. Alla lager kan vara stömlinjelager. Stömlinjelager anges med en stömlinjeikon till vänster om lagernamnet.

Se även

[”Justera objekt”](#) på sidan 121

[”Rörelseinterpoleringar”](#) på sidan 187

”Använda omvänd kinematik (IK)” på sidan 226

”Skapa klassisk rörelseinterpolering längs en bana” på sidan 216

Skapa ett stöddlinjelager

- ❖ Markera lagret och högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Stöddlinje på snabbmenyn. Om du vill ändra lagret till ett normalt lager igen klickar du på Stöddlinje igen.

Skapa ett lager med rörelsestöddlinjer

Om du vill styra hur objekt i en *rörelseinterpolerad animering* rör sig skapar du ett lager med rörelsestöddlinjer.

Du kan inte dra ett lager med *rörelseinterpolering* eller *attitydlager* med omvänd kinematik till ett stöddlinjelager.

- ❖ Dra ett normalt lager till ett stöddlinjelager. Detta gör att stöddlinjelagret konverteras till ett lager med stöddlinjerörelser och det normala lagret länkas till det nya lagret med stöddlinjerörelser.

Obs! Om du vill förhindra att du råkar konvertera ett stöddlinjelager placerar du alla stöddlinjelager längst ned i lagerordningen.

Flera tidslinjer och nivåer

Flash® Player har en staplingsordning för nivåer. Varje Flash-dokument har en huvudtidslinje på nivå 0 i Flash Player. Du kan använda kommandot `loadMovie` om du vill läsa in andra Flash-dokument (SWF-filer) till Flash Player på olika nivåer.

Om du läser in dokument till nivåer över nivå 0, staplas dokumenten på varandra som teckningar på genomskinligt papper. Om det inte finns något innehåll på scenen kan du se genom till innehållet på lägre nivåer. Om du läser in ett dokument på nivå 0 ersätts huvudtidslinjen. Varje dokument som du läser in på en nivå i Flash Player har sin egen tidslinje.

Tidslinjer kan skicka meddelanden till varandra med `ActionScript`. En åtgärd på den sista bildrutan i ett filmklipp kan till exempel tala om att ett annat filmklipp ska spelas upp. Om du vill använda `ActionScript` när du styr en tidslinje måste du använda en målsökväg och ange platsen för tidslinjen.

Mer information finns i avsnittet om metoden `MovieClip.loadMovie` i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Kapslade filmklipp och hierarkin överordnad-underordnad

När du skapar en filmklippsförekomst i ett Flash-dokument får filmklippet en egen tidslinje. Varje filmklippssymbol har sin egen tidslinje. Filmklippets tidslinje är kapslad i dokumentets huvudtidslinje. Du kan även kapsla en filmklippsförekomst inuti en annan filmklippssymbol.

När ett filmklipp skapas i ett Flash-dokument, eller kapslas i ett annat filmklipp, blir det underordnat dokumentet eller filmklippet, som i sin tur blir överordnat. Relationen mellan kapslade filmklipp är hierarkisk: ändringar som gjorts på ett överordnat påverkar det underordnade. Rottidslinjen för varje nivå är överordnad alla filmklipp på samma nivå, och eftersom den är den översta tidslinjen har den ingen överordnad nivå. I Filmutforskaren kan du visa hierarkin med kapslade filmklipp i ett dokument. Välj bara Visa symboldefinitioner på panelmenyn.

För att förstå filmklippshierarkin kan du jämföra med hierarkin på en dator: hårddisken har en rotkatalog (eller mapp) och underkataloger. Rotkatalogen är detsamma som huvudtidslinjen (eller rottidslinjen) för ett Flash-dokument: den är alltid överordnad. Underkatalogerna är detsamma som filmklipp.

Du kan använda filmklippshierarkin i Flash om du vill organisera relaterade objekt. Du kan till exempel skapa ett Flash-dokument som innehåller en bil som förflyttar sig över scenen. Du kan använda en filmklippssymbol som representerar bilen och ställa in en rörelseinterpolering som förflyttar den över scenen.

Om du vill lägga till hjul som roterar kan du skapa ett filmklipp för ett bilhjul, och skapa två förekomster av detta filmklipp med namnen `frontWheel` och `backWheel`. Sedan kan du placera hjulen på bilfilmklippets tidslinje, inte på huvudtidslinjen. Eftersom underordnade för `car`, `frontWheel` och `backWheel` påverkas av alla ändringar som görs på `car`, förflyttas de med bilen när den interpoleras över scenen.

Om du vill att båda hjulförekomsterna ska snurra kan du ställa in en rörelseinterpolering som roterar hjulsymbolen. Även efter att du ändrar `frontWheel` och `backWheel` fortsätter det att påverkas av interpoleringen för det överordnade filmklippet, `car`. Hjulen snurrar men de förflyttas även med det överordnade filmklippet `car` över scenen.

Se även

["Symboler, förekomster och biblioteksobjekt"](#) på sidan 147

Arbeta med scener

Om du vill organisera ett dokument enligt tema kan du använda scener. Du kan till exempel använda separata scener för en introduktion, ett inläsningsmeddelande och erkännanden. Trots att det finns en del nackdelar med att använda scener, finns det vissa situationer där bara ett fåtal av dessa nackdelar är aktuella, till exempel när långa animeringar skapas. Genom att använda scener kan du undvika att behöva hantera ett stort antal FLA-filer, eftersom varje scen sparas i en enskild FLA-fil.

Att använda scener är ungefär som att använda flera FLA-filer ihop för att skapa en större presentation. Varje scen har en tidslinje. Bildrutorna i dokumentet är numrerade i ordning genom scenerna. Om till exempel ett dokument innehåller två scener med tio bildrutor i varje, är bildrutorna i scen 2 numrerade från 11—20. Scenerna i dokumentet spelas upp i den ordning som de listas i på scenpanelen. När spelhuvudet kommer till den sista bildrutan i en scen fortsätter det till nästa scen.

Nackdelar med scener

När du publicerar en SWF-fil kombineras tidslinjerna för varje scen till en enda tidslinje i SWF-filen. Efter att SWF-filen kompilerats fungerar den som om du skapade FLA-filen med en scen. På grund av detta beteende har scener vissa nackdelar:

- Scener kan innebära att dokument blir förvirrande att redigera, särskilt i miljöer med flera författare. Alla som använder FLA-dokumentet kan behöva söka flera scener i en FLA-fil för att hitta kod och objekt. Du bör överväga att läsa in externt SWF-innehåll eller använda filmklipp i stället.
- Scener ger ofta stora SWF-filer. När du använder scener uppmuntras du att lägga in mer innehåll i en enda FLA-fil vilket ger större FLA-filer och SWF-filer.
- Scener tvingar användare att progressivt hämta hela SWF-filen, även om de inte planerar eller vill se hela den filen. Om du undviker scener, kan användare kontrollera vilket innehåll de vill hämta när de går igenom SWF-filen.
- Scener kombinerat med ActionScript kan ge oväntade resultat. Eftersom varje scens tidslinje komprimeras till en enda tidslinje, kan fel uppstå som omfattar dina ActionScript och scener, vilka vanligtvis kräver extra, komplicerad felsökning.

Styra uppspelning av scener

Om du vill stoppa eller pausa ett dokument efter varje scen eller om du vill låta användare navigera dokumenten på ett icke-linjärt sätt, använder du ActionScript. Mer information finns i ["ActionScript"](#) på sidan 336.

Visa scenpanelen

- ❖ Välj Fönster > Andra paneler > Scen.

Lägg till en scen

- ❖ Välj Infoga > Scen eller klicka på knappen Lägg till scen  på scenpanelen.

Ta bort en scen

- ❖ Klicka på knappen Ta bort scen  på scenpanelen.

Byta namn på en scen

- ❖ Dubbelklicka på scennamnet på scenpanelen och ange det nya namnet.

Duplicera en scen

- ❖ Klicka på knappen Duplicera scen  på scenpanelen.

Ändra ordningen för en scen i dokumentet

- ❖ Dra scennamnet till en annan plats på scenpanelen.

Visa en särskild scen

- ❖ Välj Visa > Gå till och välj sedan namnet för scenen på undermenyn.

Tidslinjer och ActionScript

Med ActionScript® kan du styra tidslinjen under körning. Med ActionScript kan du skapa interaktion och annan funktionalitet i FLA-filerna som du inte kan generera enbart med tidslinjen.

Absoluta sökvägar

En absolut sökväg börjar med namnet på den nivå som dokumentet läses in på och fortsätter via visningslistan tills den når målförekomsten. Du kan även använda aliaset `_root` för att hänvisa till den översta tidslinjen för den aktuella nivån. En åtgärd i filmklippet `california` som hänvisar till filmklippet `oregon` kan till exempel använda den absoluta sökvägen `_root.westCoast.oregon`.

Det första dokumentet som öppnas i Flash Player läses in på nivå 0. Du måste tilldela varje ytterligare inläst dokument ett nivånummer. Om du använder en absolut referens i ActionScript när du hänvisar till ett inläst dokument använder du formuläret `_levelX`, där `X` är nivånumret till vilket dokumentet läses in. Det första dokumentet som öppnas i Flash Player kallas till exempel `_level0` och ett dokument som lästs in på nivå 3 kallas `_level3`.

Om du vill kommunicera mellan dokument på olika nivåer måste du använda nivånamnet i målsökvägen. I följande exempel visas hur `portland`-förekomsten skulle adressera `atlanta`-förekomsten i ett filmklipp med namnet `georgia` (`georgia` är på samma nivå som `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Du kan använda aliaset `_root` för att hänvisa till huvudtidslinjen för den aktuella nivån. I huvudtidslinjen står `_root`-alias för `_level0` om det används av ett filmklippsmål som även finns på `_level0`. I ett dokument som lästs in på `_level15`, är `_root` lika med `_level15` om det används av ett filmklippsmål som även finns på nivå 5. Om till exempel filmklippen `southcarolina` och `florida` båda läses in på samma nivå, kan en åtgärd som anropas från förekomsten `southcarolina` använda följande absoluta sökväg för att ange målförekomsten `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

Relativa sökvägar

En relativ sökväg beror på relationen mellan den styrande tidslinjen och måltidslinjen. Relativa sökvägar kan bara adressera mål inom sina egna nivåer av Flash Player. Du kan till exempel inte använda en relativ sökväg i en åtgärd på `_level0` som anger en måltidslinje på `_level15`.

Använd nyckelordet `this` i en relativ sökväg för att hänvisa till den aktuella tidslinjen på den aktuella nivån. Använd aliaset `_parent` för att ange den överordnade tidslinjen för den aktuella tidslinjen. Du kan använda aliaset `_parent` flera gånger om du vill gå upp en nivå i filmklippshierarkin på samma Flash Player-nivå. Till exempel `_parent._parent` flyttar upp ett filmklipp två nivåer i hierarkin. Den översta tidslinjen på alla nivåer i Flash Player är den enda tidslinjen med ett `_parent`-värde som inte har definierats.

En åtgärd i tidslinjen för förekomsten `charleston`, som ligger på en nivå under `southcarolina`, kan använda följande målsökväg för att ange målförekomsten `southcarolina`:

```
_parent
```

Om du vill ange målförekomsten `eastCoast` (en nivå upp) från en åtgärd i `charleston` kan du använda följande relativa sökväg:

```
_parent._parent
```

Om du vill ange målförekomsten `atlanta` från en åtgärd i tidslinjen `charleston` kan du använda följande relativa sökväg:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Relativa sökvägar är användbara vid skriptåteranvändning. Du kan till exempel bifoga följande skript till ett filmklipp som förstörar dess överordnade med 150 %:

```
onClipEvent (load) {_parent._xscale  
= 150;_parent._yscale = 150;  
}
```

Du kan återanvända det här skriptet genom att bifoga det till vilken filmklippsförekomst som helst.

Obs! Flash Lite 1.0 och 1.1 har bara stöd för bifogade skript till knappar. Bifogade skript till filmklipp stöds inte.

Oavsett om du använder en absolut eller relativ sökväg identifierar du en variabel i en tidslinje eller en egenskap för ett objekt med en punkt (.) följt av namnet på variabeln eller egenskapen. I följande sats anges till exempel variabeln `name` i förekomsten `form` till värdet `"Gilbert"`:

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Använda absoluta och relativa målsökvägar

Du kan använda ActionScript för att skicka meddelanden från en tidslinje till en annan. Tidslinjen som innehåller åtgärden kallas *styrande tidslinje* och tidslinjen som tar emot åtgärden kallas *måltidslinje*. En åtgärd på den sista bildrutan på en tidslinje talar till exempel om för en annan tidslinje att bildrutan ska spelas upp. Om du vill hänvisa till en måltidslinje måste du använda en målsökväg som anger platsen för ett filmklipp i visningslistan.

I följande exempel visas hierarkin för ett dokument med namnet `westCoast` på nivå 0 som innehåller tre filmklipp: `california`, `oregon` och `washington`. Varje filmklipp innehåller i sin tur två filmklipp.

```
_level0
  westCoast
    california
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
    washington
      olympia
      ellensburg
```

Precis som på en webbrowser kan varje tidslinje i Flash adresseras på två sätt: med en absolut sökväg eller med en relativ sökväg. Den absoluta sökvägen för en förekomst är alltid en fullständig sökväg från ett nivånamn, oavsett vilken tidslinje som anropar åtgärden. Den absoluta sökvägen till förekomsten `california` är till exempel `_level0.westCoast.california`. En relativ sökväg är inte densamma när den anropas från olika platser. Den relativa sökvägen till `california` från `sanfrancisco` är till exempel `_parent`, men från `portland` är den `_parent._parent.california`.

Se även

[”Strukturerar FLA-filer”](#) på sidan 427

[”Organisera ActionScript i ett program”](#) på sidan 429

Ange målsökvägar

För att styra ett filmklipp, en inläst SWF-fil eller en knapp, måste du ange en målsökväg. Du kan ange den manuellt, i dialogrutan Infoga målsökväg eller genom att skapa ett uttryck som anger en målsökväg. För att ange en målsökväg för ett filmklipp eller knapp måste du ge filmklippet eller knappen ett förekomstnamn. Det krävs inget förekomstnamn för ett inläst dokument eftersom du använder dess nivånummer som ett förekomstnamn (till exempel `_level5`).

Tilldela ett förekomstnamn till ett filmklipp eller en knapp

- 1 Markera ett filmklipp eller en knapp på scenen.
- 2 Ange ett förekomstnamn i egenskapsinspektören.

Ange en målsökväg med dialogrutan Infoga målsökväg

- 1 Markera filmklipp-, bildrute- eller knappförekomsten till vilken du vill tilldela åtgärden.

Det blir den styrande tidslinjen.

- 2 Gå till verktygslådan Åtgärder till vänster på åtgärdspanelen (Fönster > Åtgärder) och markera en åtgärd eller metod som kräver en målsökväg.
- 3 Klicka i parameterrutan eller på den plats i skriptet där du vill infoga målsökvägen.
- 4 Klicka på knappen Infoga målsökväg  ovanför skriptrutan.
- 5 Välj Absolut eller Relativ för målsökvägsläget.
- 6 Välj ett filmklipp i visningslistan Infoga målsökväg och klicka på OK.

Ange en målsökväg manuellt

- 1 Markera filmklipps-, bildrute- eller knappförekomsten till vilken du vill tilldela åtgärden.

Det blir den styrande tidslinjen.

- 2 Gå till verktygslådan Åtgärder till vänster på åtgärdspanelen (Fönster > Åtgärder) och markera en åtgärd eller metod som kräver en målsökväg.
- 3 Klicka i parameterrutan eller på den plats i skriptet där du vill infoga målsökvägen.
- 4 Ange en absolut eller relativ målsökväg på åtgärdspanelen.

Använda ett uttryck som en målsökväg

- 1 Markera filmklipps-, bildrute- eller knappförekomsten till vilken du vill tilldela åtgärden.

Det blir den styrande tidslinjen.

- 2 Gå till verktygslådan Åtgärder till vänster på åtgärdspanelen (Fönster > Åtgärder) och markera en åtgärd eller metod som kräver en målsökväg.
- 3 Gör något av följande:
 - Ange ett uttryck som anger en målsökväg i en parameterruta.
 - Klicka för att placera insättningspunkten i skriptet. Dubbelklicka sedan på funktionen `targetPath` i kategorin för funktioner i verktygslådan Åtgärder. Funktionen `targetPath` konverterar en referens till ett filmklipp till en sträng.
 - Klicka för att placera insättningspunkten i skriptet. Markera sedan på funktionen `eval` i kategorin för funktioner i verktygslådan Åtgärder. Funktionen `eval` konverterar en sträng till en filmklipsreferens som kan användas för att anropa metoder som `play`.

I följande skript tilldelas värdet 1 variabeln `i`: Sedan används funktionen `eval` för att skapa en referens till en filmklipsförekomst och den tilldelas variabeln `x`. Variabeln `x` är nu en referens till en filmklipsförekomst och kan anropa objektmetoderna `MovieClip`.

```
i = 1;
x = eval("mc"+i);
x.play();
// this is equivalent to mc1.play();
```

Du kan även använda funktionen `eval` för att anropa metoder direkt enligt följande exempel:

```
eval("mc" + i).play();
```

Grunderna vid animering

Typer av animering

I Adobe® Flash® CS4 Professional kan du skapa animeringar och specialeffekter på många olika sätt. Varje metod ger specifika möjligheter att skapa intressant animerat innehåll.

Flash kan hantera följande typer av animering:

Rörelseinterpoleringar Använd rörelseinterpoleringar om du vill ange egenskaper för ett objekt, t.ex. position och alfaenomskinlighet, i en bildruta och sedan i en annan. Egenskapsvärdena för de mellanliggande bildrutorna interpoleras sedan automatiskt. Rörelseinterpoleringar är användbara för animering som består av kontinuerlig rörelse eller omformning av ett objekt. Rörelseinterpoleringar visas på tidslinjen i form av ett kontinuerligt intervall

med bildrutor som kan markeras som ett enskilt objekt. Rörelseinterpoleringar är mycket praktiska och enkla att skapa.

Klassiska interpoleringar Klassiska interpoleringar påminner om rörelseinterpoleringar, men är mer komplexa. Klassiska interpoleringar stöder en del animerade effekter som inte kan skapas med intervallbaserade interpoleringar.

Attityder för omvänd kinematik (IK) Du kan använda IK-attityder för att sträcka ut och böja former och länka grupper med symbolförekomster så att de rör sig tillsammans på ett naturligt sätt. Du kan placera formen eller kopplade förekomster på olika sätt i olika bildrutor. Positionerna i de mellanliggande bildrutorna interpoleras automatiskt i Flash.

Forminterpoleringar I en forminterpolering ritas du en form i en viss bildruta på tidslinjen och ändrar formen eller ritas en ny form i en annan specifik bildruta. Flash interpolerar då de mellanliggande formerna för bildrutorna däremellan och skapar en animering med en form som omvandlas till en annan.

Med bildruta-för-bildruta-animering animering Med den här animeringstekniken kan du använda en ny bild för varje bildruta på tidslinjen. Använd den här tekniken om du vill skapa en effekt som påminner om bildrutorna i en film som spelas upp i snabb följd. Den här tekniken är användbar vid komplex animering där grafikelementen i varje bildruta måste vara olika.

Se även

[”Rörelseinterpoleringar”](#) på sidan 187

[”Arbeta med klassiska interpoleringar”](#) på sidan 212

[”Använda omvänd kinematik \(IK\)”](#) på sidan 226

[”Forminterpolering”](#) på sidan 222

[”Bildruta-för-bildruta-animering”](#) på sidan 220

Bildrutehastigheter

Bildrutehastigheten, hastigheten med vilken animeringen spelas upp, mäts i antal bildrutor per sekund (fps). En för låg bildrutehastighet gör att animeringen ser ut att stoppa och starta. En för hög bildrutehastighet gör detaljerna i animeringen oskarpa. Bildrutehastigheten för nya Flash-dokument är som standard 24 fps och ger oftast bäst resultat på webben. Standardhastigheten för filmer är också 24 fps.

Hur mjuk uppspelningen är beror på animeringens komplexitet och hastigheten på datorn som animeringen visas på. Testa animeringarna på flera olika datorer om du vill hitta optimala bildrutehastigheter.

Eftersom du bara anger en bildrutehastighet för hela Flash-dokumentet bör du ange hastigheten innan du börjar skapa animeringar.

Se även

[”Skapa ett nytt dokument”](#) på sidan 41

Indikeringar och symboler för animeringar på tidslinjen

I Flash anges skillnaden mellan interpolerade animeringar och bildruta-för-bildruta-animeringar på tidslinjen genom att olika indikeringar visas i varje bildruta med innehåll.

Följande indikeringar för bildruteinnehåll visas på tidslinjen:

- Ett bildruteintervall med blå bakgrund representerar en *rörelseinterpolering*. En svart punkt i den första bildrutan i intervallet indikerar att interpoleringsintervallet har tilldelats ett målobjekt. Svarta romber representerar den sista bildrutan och eventuella övriga bildrutor för egenskaper. Nyckelbildrutor för egenskaper är bildrutor som innehåller egenskapsändringar som uttryckligen har angetts av dig. Du kan välja vilka typer av nyckelbildrutor för egenskaper som ska visas genom att högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på intervallet med rörelseinterpoleringar och välja Visa nyckelbildrutor > *typ* på snabbmenyn. I Flash visas alla typer av nyckelbildrutor för egenskaper som standard. Alla övriga bildrutor i intervallet innehåller interpolerade värden för målobjektets interpolerade egenskaper.



- En ofylld punkt i den första bildrutan indikerar att målobjektet för rörelseinterpoleringen har tagits bort. Interpoleringsintervallet innehåller fortfarande nyckelbildrutorna för egenskaper och kan tilldelas ett nytt målobjekt.



- Ett bildruteintervall med en grön bakgrund representerar ett *attitydlager* för omvänd kinematik (IK). Attitydlager innehåller IK-armaturer och *-attityder*. Attityderna representeras av svarta romber på tidslinjen. Armaturens positioner i bildrutorna mellan attityderna interpoleras automatiskt i Flash.



- En svart punkt vid den första nyckelbildrutan med en svart pil och blå bakgrund representerar en *klassisk interpolering*.



- En streckad linje anger att den klassiska interpoleringen är bruten eller ofullständig, t.ex. om den sista nyckelbildrutan saknas.



- En svart punkt vid den första nyckelbildrutan med en svart pil och ljusgrön bakgrund representerar en *forminterpolering*.



- En svart punkt indikerar en enskild nyckelbildruta. Ljusgrå bildrutor efter en enskild nyckelbildruta har samma innehåll utan ändringar. För den här typen av bildrutor visas den sista bildrutan i intervallet med en lodrät svart linje och en ofylld rektangel.



- Ett litet *a* visar att bildrutan har tilldelats en bildruteåtgärd från åtgärdspanelen.



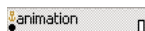
- En röd flagga visar att bildrutan innehåller en etikett.



- Ett grönt dubbelt snedstreck visar att bildrutan innehåller en kommentar.



- En guldfärgad ankarpunkt visar att bildrutan är en namngiven ankarpunkt.



Lager i en animering

Varje scen i ett Flash-dokument kan bestå av ett valfritt antal tidslinjelager. Du kan ordna innehållet i en animeringssekvens och separata animerade objekt med hjälp av lager och lagermappar. Genom att ordna dem i lager och mappar förhindrar du att de raderas, segmenteras eller kopplas till varandra om de överlappar varandra. Om du vill skapa animeringar som innehåller interpolerade rörelser för mer än en symbol eller mer än ett textfält samtidigt, placerar du varje objekt i ett separat lager. Du kan använda ett lager som bakgrundslager för statisk grafik, och använda ytterligare lager för ett separat animerat objekt.

När du skapar en rörelseinterpolering konverterar Flash det lager som innehåller det interpolerade objektet till ett interpoleringslager. Interpoleringslagret har en interpoleringsikon bredvid lagernamnet på tidslinjen.

Om det finns andra objekt i samma lager som det interpolerade objektet lägger Flash till nya lager över eller under ursprungslagret efter behov. Alla objekt som fanns under det interpolerade objektet i ursprungslagret flyttas till ett nytt lager under ursprungslagret. Alla objekt över det interpolerade objektet i ursprungslagret flyttas till ett nytt lager över ursprungslagret. Dessa nya lager infogas automatiskt i Flash mellan eventuella befintliga lager på tidslinjen. På så sätt bevarar Flash den ursprungliga staplingsordningen för alla grafikobjekt på scenen.

Ett interpoleringslager kan endast innehålla interpoleringsintervall (sammanhängande grupper med bildrutor som innehåller en interpolering), statiska bildrutor, tomma nyckelbildrutor eller tomma bildrutor. Ett enskilt interpoleringsintervall kan bara innehålla ett målobjekt och en valfri rörelse bana för målobjektet. Eftersom det inte går att rita i ett interpoleringslager skapar du ytterligare interpoleringar eller statiska bildrutor i andra lager och drar dem till interpoleringslagret. Om du vill lägga till bildruteskript i ett interpoleringslager skapar du dem i ett annat lager och drar dem till interpoleringslagret. Bildruteskript kan bara placeras i en bildruta utanför själva rörelseinterpoleringsintervallet. Normalt sett är det bäst att placera alla bildruteskript i ett separat lager som bara innehåller ActionScript.

När ett dokument innehåller flera lager kan det vara svårt att spåra och redigera objekten i ett eller flera av lagren. Det här är enklare om du arbetar med innehållet i ett lager åt gången. Du kan dölja eller låsa lager som du inte arbetar i för tillfället genom att klicka på ikonerna med ögat eller låset bredvid lagernamnet på tidslinjen. Med hjälp av lagermappar kan du ordna lager i hanterbara grupper.

Distribuera objekt till lager för interpolerad animering

Ett objekt flyttas i Flash automatiskt till sitt interpoleringslager när du tillämpar en rörelseinterpolering på objektet. Om du vill kan du emellertid distribuera objekten till de separata lagren manuellt. Du kan exempelvis välja att distribuera objekt manuellt när du ordnar innehållet. Manuell distribution är också praktisk när du tillämpar animeringar på objekt och du vill ha god kontroll över hur de rör sig från ett lager till ett annat.

När du använder kommandot Distribuera till lager (Ändra > Tidslinje > Distribuera till lager) distribuerar Flash varje markerat objekt till ett nytt, separat lager. De objekt du inte markerar (inklusive objekt i andra bildrutor) bevaras i de ursprungliga lagren.

Du kan använda kommandot Distribuera till lager för alla typer av element på scenen, inklusive grafikobjekt, förekomster, bitmappar, videoklipp och uppdelade textblock.

Se även

[”Lager i en animering”](#) på sidan 186

[”Dela upp text”](#) på sidan 256

[”Rörelseinterpoleringar”](#) på sidan 187

Nya lager som har skapats med Distribuera till lager

Nya lager skapade med kommandot Distribuera till lager namnges baserat på elementet som varje lager innehåller:

- Ett nytt lager som innehåller ett biblioteksobjekt (t.ex. en symbol, en bitmapp eller ett videoklipp) får samma namn som objektet.
- Ett nytt lager som innehåller en namngiven förekomst får samma namn som förekomsten.
- Namnet för ett nytt lager som innehåller ett tecken från ett uppdelat textblock, baseras på tecknet.
- Ett nytt lager som innehåller ett grafiskt objekt (vilket saknar namn) får namnet Lager1 (eller Lager2 o.s.v.), eftersom grafiska objekt saknar namn.

Flash infogar de nya lagren under markerade lager. Det nya lagret ordnas uppifrån och ned i den ordning som de valda elementen ursprungligen skapades. Lagren i en uppdelad text ordnas i teckenordning, vilket kan vara vänster-till-höger, höger-till-vänster eller uppifrån och ned. Anta exempelvis att du delar upp texten *FLASH* och distribuerar texten till lager. De nya lagren F, L, A, S och H ordnas uppifrån och ned, med F överst. Lagren visas direkt under det lager som texten ursprungligen fanns i.

Distribuera objekt till lager

- 1 Markera de objekt du vill distribuera till separata lager. Objektet kan antingen finnas i ett enskilt lager eller i flera lager (inklusive lager som inte är i följd).
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Ändra > Tidslinje > Distribuera till lager.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på något av de markerade objekten och välj Distribuera till lager.

Rörelseinterpoleringar

Interpolerad animering

En *interpolering* är en animering som skapas genom att ett värde först anges för en objekttegenskap i en bildruta, varefter ett annat värde anges för samma egenskap i en annan bildruta. Värdena för den aktuella egenskapen för bildrutorna mellan dessa båda bildrutor beräknas sedan automatiskt i Flash. Termen ”interpolering” kommer av latinets ”interpolare” (inflika, infoga).

Du kan till exempel placera ett filmklipp på scenens vänstersida i bildruta 1 på tidslinjen och sedan flytta det filmklippet till scenens högersida i bildruta 20. När du skapar en interpolering beräknar Flash filmklippet alla positioner på scenen mellan de två positionerna, höger och vänster, som du har angett. Resultatet blir en animering av filmklippet som rör sig från scenens vänstersida till scenens högersida, från bildruta 1 till bildruta 20. I varje bildruta däremellan flyttar Flash filmklippet 1/20 av avståndet över scenen.

Exempel på objekt som kan interpoleras är filmklipp, grafiska symboler och knappsymboler, samt textfält. Egenskaperna för de här objekten som kan interpoleras inkluderar följande:

- X- och Y-position i 2D
- Z-position i 3D (endast filmklipp)
- 2D-rotation (kring Z-axeln)
- X-, Y- och Z-rotation i 3D (endast filmklipp)

3D-rörelser förutsätter att FLA-filen pekar till ActionScript 3.0 och Flash Player 10 i publiceringsinställningarna.

- Skeva X och Y
- Skala X och Y
- Färg effekter

Färg effekter, till exempel alfa (genomskinlighet), intensitet, färgton och avancerade färginställningar. Färg effekter kan bara interpoleras på symboler. Om du vill interpolera en färg effekt på text konverterar du texten till en symbol.

- Filteregenskaper (exklusive filter som används för grafiska symboler)

Ett *interpoleringsintervall* är en grupp bildrutor på tidslinjen i vilka en eller flera egenskaper för ett objekt på scenen kan ändras över tid. Ett interpoleringsintervall visas på tidslinjen som en grupp bildrutor i ett enskilt lager med blå bakgrund. Interpoleringsintervall kan markeras som enskilda objekt och dras från en plats till en annan på tidslinjen, även till ett annat lager. Endast ett objekt på scenen kan animeras i varje interpoleringsintervall. Det objektet kallas för interpoleringsintervallets *målobjekt*.

En *nyckelbildruta för egenskaper* är en bildruta i ett interpoleringsintervall där du uttryckligen definierar ett eller flera egenskapsvärden för interpoleringens målobjekt. Varje egenskap som du definierar har sina egna nyckelbildrutor för egenskaper. Om du anger mer än en egenskap i en enskild bildruta, lagras nyckelbildrutorna för egenskaper för var och en av dessa egenskaper i den bildrutan. Du kan visa egenskaperna för ett interpoleringsintervall och tillhörande nyckelbildrutor för egenskaper i rörelseredigeraren. Du kan också välja vilka typer av nyckelbildrutor för egenskaper som ska visas på tidslinjen på snabbmenyn för interpoleringsintervallet.

I exemplet ovan, med interpolering av ett filmklipp från scenens vänstersida till scenens högersida, från bildruta 1 till bildruta 20, är bildrutorna 1 och 20 nyckelbildrutor för egenskaper. Du kan använda egenskapsinspektören, rörelseredigeraren, omformningspanelen eller olika verktyg på verktygspanelen för att definiera explicita värden för egenskaper som du vill animera. Du kan ange dessa egenskapsvärden i valfria bildrutor, så lägger Flash automatiskt till nödvändiga nyckelbildrutor för egenskaper i interpoleringsintervallet. Flash interpolerar värdena för var och en av de här egenskaperna i bildrutorna mellan de nyckelbildrutor för egenskaper som du har skapat.

Obs! Från och med Flash Professional CS4 görs det skillnad mellan en "nyckelbildruta" och en "nyckelbildruta för egenskaper". Termen *nyckelbildruta* avser en bildruta på tidslinjen i vilken en symbolförekomst visas på scenen för första gången. Termen *"nyckelbildruta för egenskap"* är ny i Flash CS4 och syftar på ett värde som definieras för en egenskap vid en viss tidpunkt eller för en viss bildruta i en rörelseinterpolering.

Om ett interpolerat objekt flyttas på scenen under interpoleringen, associeras interpoleringsintervallet med en rörelsebana. Den här rörelsebanan visar den bana som det interpolerade objektet följer när det rör sig på scenen. Du kan redigera rörelsebanan på scenen med något av verktygen Delmarkering, Konvertera ankare, Ta bort ankare och Omforma fritt eller med kommandona på menyn Ändra. Om du inte interpolerar objektets position visas ingen rörelsebana på scenen. Du kan också använda en befintlig bana som en rörelsebana genom att klistra in banan på ett interpoleringsintervall på tidslinjen.

Interpolerad animering är ett effektivt sätt att skapa rörelse och ändringar över tid, samtidigt som filstorleken minskas. Vid interpolerad animering lagras endast de värden för nyckelbildrutor för egenskaper som du anger i FLA-filen och den publicerade SWF-filen.

Innan du skapar interpoleringar är det bra om du är bekant med följande koncept i Flash:

- Rita på scenen
- Tidslinjelager och staplingsordning för objekt inom ett enskilt lager samt mellan flera lager
- Flyttning och omformning av objekt på scenen och i egenskapsinspektören
- Användning av tidslinjen, inklusive objektlivstid och markering av objekt vid specifika tidpunkter
- Symboler. Symboltyper som kan interpoleras inkluderar filmklipp, knappar, grafik och text.
- Valfritt: redigering av Bezier-kurva med delmarkerings- och markeringsverktygen. De här verktygen kan användas för att redigera interpoleringsrörelsebanor.

Mer information om de här koncepten finns under Se även.

Du hittar videoexempel på animering i följande avsnitt:

- Skapa rörelseinterpoleringar: www.adobe.com/go/lrvid4054_fl_se
- Skapa forminterpoleringar: www.adobe.com/go/vid0124_se
- Skapa och animera masker: www.adobe.com/go/vid0127_se

Se även

”Rita” på sidan 90

”Skapa och ordna lager” på sidan 174

”Omforma objekt” på sidan 113

”Arbeta med tidslinjer” på sidan 172

”Arbeta med symboler” på sidan 147

”Omforma linjer och former” på sidan 110

”Övergångsinterpoleringar” på sidan 209

”Forminterpolering” på sidan 222

”Dela upp text” på sidan 256

”Dela upp grupper och objekt” på sidan 121

Skillnader mellan rörelseinterpoleringar och klassiska interpoleringar

Flash stöder två olika typer av interpoleringar för att generera rörelse. *Rörelseinterpoleringar*, som introducerades i Flash CS4 Professional, är kraftfulla och enkla att skapa. Rörelseinterpoleringar ger störst kontroll över interpolerade animeringar. *Klassiska interpoleringar*, som omfattar alla interpoleringar som skapades i tidigare versioner av Flash, är mer komplicerade att skapa. Rörelseinterpoleringar ger mycket mer kontroll över en interpolering, medan klassiska interpoleringar ger vissa specifika möjligheter som somliga användare kan behöva.

Skillnaderna mellan rörelseinterpoleringar och klassiska interpoleringar är bland annat följande:

- Klassiska interpoleringar använder nyckelbildrutor. Nyckelbildrutor är bildrutor som innehåller en ny förekomst av ett objekt. Rörelseinterpoleringar kan bara associeras med en objekt förekomst och använder nyckelbildrutor för egenskaper i stället för vanliga nyckelbildrutor.
- En rörelseinterpolering består av ett målobjekt som sträcker sig över hela interpoleringsintervallet.

- I både rörelseinterpoleringar och klassiska interpoleringar kan endast specifika typer av objekt interpoleras. Om en rörelseinterpolering används konverteras alla otillåtna objekttyper till ett filmklipp när interpoleringen skapas. Om en klassisk interpolering används konverteras de till grafiska symboler.
- I rörelseinterpoleringar betraktas text som en interpoleringsbar typ och textobjekt konverteras inte till filmklipp. I klassiska interpoleringar konverteras textobjekt till grafiska symboler.
- Inga bildruteskript tillåts i ett rörelseinterpoleringsintervall. Klassiska interpoleringar stöder bildruteskript.
- Objektskript i ett interpoleringsmål kan inte ändras under rörelseinterpoleringsintervallet.
- Rörelseinterpoleringsintervall kan förlängas och storleksändras på tidslinjen, och behandlas som ett enskilt objekt. Klassiska interpoleringar består av grupper med bildrutor på tidslinjen, vilka kan markeras separat.
- Om du vill markera enskilda bildrutor i ett rörelseinterpoleringsintervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på bildrutorna.
- Med klassiska interpoleringar kan övergångar tillämpas på grupper med bildrutor som är placerade mellan nyckelbildrutorna i interpoleringen. Med rörelseinterpoleringar tillämpas övergångar på hela rörelseinterpoleringsintervallets längd. Om övergången endast ska göras på specifika bildrutor i en rörelseinterpolering måste en anpassad övergångskurva skapas.
- Du kan använda klassiska interpoleringar om du vill animera mellan två olika färgeffekter, till exempel färgton och alfa genomskinlighet. I rörelseinterpoleringar kan en färgeffekt per interpolering användas.
- Endast rörelseinterpoleringar kan användas för att animera 3D-objekt. Du kan inte animera ett 3D-objekt med en klassisk interpolering.
- Det är bara rörelseinterpoleringar som kan sparas som förinställda rörelser.
- Med rörelseinterpoleringar kan du inte växla symboler eller ange bildrutenummer för en grafisk symbol som ska visas i en nyckelbildruta. För animeringar som innehåller sådan teknik måste klassiska interpoleringar användas.

Använda förinställda rörelser

De förinställda rörelserna är förkonfigurerade rörelseinterpoleringar som du kan tillämpa på ett objekt på scenen. Du markerar bara objektet och klickar på Använd på panelen Förinställda rörelser.

Att använda förinställda rörelser är ett snabbt sätt att lära sig grunderna för animering i Flash. När du ser hur förinställningarna fungerar blir det ännu enklare att skapa egna animeringar.

Du kan skapa och spara egna anpassade förinställningar. Dessa kan utgöra befintliga förinställda rörelser som du har ändrat, eller anpassade interpoleringar som du har skapat själv.

Med panelen Förinställda rörelser kan du också importera och exportera förinställningar. Du kan dela förinställningar med personer som du samarbetar med eller använda förinställningar som delas ut av andra Flash-användare.

Genom att använda förinställningar kan du minska produktionstiden avsevärt under utformning och utveckling av dina projekt, särskilt om du ofta använder liknande typer av interpoleringar.

Obs! Förinställda rörelser kan bara innehålla rörelseinterpoleringar. Klassiska interpoleringar kan inte sparas som förinställda rörelser.

En självstudievideo om förinställda rörelser finns i avsnittet om användning av förinställda rörelser på www.adobe.com/go/lrvid4056_fl_se.

Se även

[”Skapa en rörelseinterpolering”](#) på sidan 194

[”Redigera rörelsebanan för en interpolering”](#) på sidan 196

Förhandsgranska förinställda rörelser

Du kan förhandsgranska alla förinställda rörelser i Flash på panelen Förinställda rörelser. Förhandsgranskningen ger dig en uppfattning om hur animeringen kommer att se ut när den används på ett objekt i FLA-filen. Om du skapar eller importerar anpassade förinställningar kan du lägga till en egen förhandsgranskning.

- 1 Öppna panelen Förinställda rörelser.
- 2 Markera en förinställd rörelse i listan.

Förhandsgranskningen spelas upp i förhandsgranskningsfönstret längst upp på panelen.

- 3 Du stoppar uppspelningen genom att klicka utanför panelen Förinställda rörelser.

Använda förinställda rörelser

När ett objekt som går att interpolera (symbolförekomst eller textfält) har markerats på scenen kan du använda en förinställning genom att klicka på knappen Använd. Du kan endast använda en förinställning per objekt. Om du tillämpar en andra förinställning på samma objekt ersätter den andra förinställningen den första.

När en förinställning har använts på ett objekt på scenen har interpoleringen som har skapats på tidslinjen inte längre någon relation till panelen Förinställda rörelser. Interpoleringar som tidigare har skapats med en förinställning påverkas inte om du tar bort eller byter namn på förinställningen på panelen Förinställda rörelser. Om du ersätter en befintlig förinställning i panelen genom att spara en ny påverkar detta inte interpoleringar som redan har skapats med den ursprungliga förinställningen.

Varje förinställd rörelse innehåller ett visst antal bildrutor. När du använder en förinställning kommer interpoleringsintervallet som skapas på tidslinjen att innehålla samma antal bildrutor. Om en interpolering med en annan längd redan har använts på målobjektet, anpassas interpoleringsintervallet automatiskt efter den förinställda rörelsens längd. Du kan justera längden på interpoleringsintervallet på tidslinjen efter att förinställningen har använts.

Förinställda rörelser som innehåller 3D-rörelser kan bara tillämpas på filmklippsförekomster. De interpolerade 3D-egenskaperna tillämpas inte på grafiska symboler, knappsymboler eller textfält. Du kan använda förinställda 2D- eller 3D-rörelser med valfritt 2D- eller 3D-filmklipp.

Obs! Förinställda rörelser där z-axelpositionen för ett 3D-filmklipp animeras gör att det ser ut som att även x- och y-positionerna för filmklippet ändras. Detta beror på att rörelser längs z-axeln följer de osynliga perspektivlinjer som utgår från 3D-flyktpunkten (som anges i egenskapsinspektören för 3D-symbolförekomsten) och strålar ut mot scenens kanter.

Så här tillämpar du den förinställda rörelsen:

- 1 Markera ett objekt som går att interpolera på scenen. Om du tillämpar en förinställd rörelse på ett objekt som inte kan interpoleras visas en dialogruta där du kan konvertera objektet till en symbol.
- 2 Markera en förinställning på panelen Förinställda rörelser.
- 3 Klicka på knappen Använd på panelen eller välj Använd på aktuell plats på panelmenyn.

Rörelsen används så att den startar vid den aktuella positionen för filmklippet på scenen. Om en rörelsebana har associerats med förinställningen visas den rörelsebanan på scenen.

Om du vill tillämpa förinställningen så att rörelsen slutar vid objektets aktuella position på scenen Skift-klickar du på knappen Använd eller väljer Sluta vid aktuell plats på panelmenyn.

Du kan också använda en förinställd rörelse för flera markerade bildrutor på separata lager, förutsatt att varje markerad bildruta bara innehåller ett enda objekt som kan interpoleras.

Spara en interpolering som en anpassad förinställd rörelse

Om du skapar en egen interpolering eller ändrar en interpolering som du har använt från panelen Förinställda rörelser, kan du spara den som en ny förinställd rörelse. Den nya förinställningen visas i mappen Egna förinställningar på panelen Förinställda rörelser.

Så här sparar du en anpassad interpolering som en förinställning:

1 Markera något av följande:

- Interpoleringsintervallet på tidslinjen
- Det objekt på scenen som den anpassade interpoleringen användes på
- Rörelsebanan på scenen

2 Klicka på knappen Spara markering som förinställning på panelen Förinställda rörelser eller välj Spara som förinställd rörelse på snabbmenyn för markeringen.

Den nya förinställningen visas på panelen Förinställda rörelser. Flash sparar förinställningen som en XML-fil. De här filerna lagras i följande kataloger:

- Windows: <hårddisk>\Documents and Settings\<användare>\Lokala inställningar\Application Data\Adobe\Flash CS4\<språk>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <hårddisk>/Users/<användare>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/<språk>/Configuration/Motion Presets/

Obs! Du kan inte ångra när du sparar, tar bort eller byter namn på egna förinställningar.

Se även

[”Skapa rörelseinterpoleringar”](#) på sidan 193

Importera en förinställd rörelse

Förinställda rörelser sparas som XML-filer. Importera en XML-interpoleringsfil om du vill lägga till den på panelen Förinställda rörelser.

1 Välj Importera på menyn på panelen Förinställda rörelser.

2 I dialogrutan Öppna bläddrar du till den XML-fil du vill importera och klickar på Öppna.

XML-filen öppnas i Flash och den förinställda rörelsen läggs till på panelen.

Exportera en förinställd rörelse

Du kan exportera förinställda rörelser som XML-filer som kan delas med andra Flash-användare.

1 Markera förinställningen på panelen Förinställda rörelser.

2 Välj Exportera på menyn i panelen.

3 I dialogrutan Spara som väljer du ett namn och en plats för XML-filen och klickar på Spara.

Ta bort en förinställd rörelse

Du kan ta bort förinställningar från panelen Förinställda rörelser. När du tar bort en förinställning tar Flash bort XML-filen för den från disken. Det kan vara bra att säkerhetskopiera förinställningar som du kan vilja använda igen genom att exportera kopior av dem.

- 1 Markera den förinställning som ska tas bort på panelen Förinställda rörelser.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Ta bort på menyn i panelen.
 - Klicka på knappen Ta bort objekt i panelen.

Skapa en förhandsgranskning för en anpassad förinställning

Du kan skapa en förhandsvisning för valfria anpassade förinställda rörelser som du skapar. Det gör du genom att lagra en SWF-fil som demonstrerar den interpolerade animationen i samma katalog som XML-filen för den förinställda rörelsen.

- 1 Skapa den interpolerade animationen och spara den som en anpassad förinställning.
- 2 Skapa en FLA-fil som endast innehåller en demonstration av interpoleringen. Spara FLA-filen med exakt samma namn som den anpassade förinställningen.
- 3 Skapa en SWF-fil av FLA-filen med hjälp av kommandot Publicera.
- 4 Placera SWF-filen i samma katalog som XML-filen för den sparade förinställda rörelsen. De här filerna lagras i följande kataloger:
 - Windows: <hårddisk>\Documents and Settings\<användare>\Lokala inställningar\Application Data\Adobe\Flash CS4\<språk>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <hårddisk>/Users/<användare>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/<språk>/Configuration/Motion Presets/

Förhandsgranskningen visas nu när den anpassade interpoleringen markeras på panelen Förinställda rörelser.

Skapa rörelseinterpoleringar

Interpoleringar används för symbolförekomster och textfält. Endast symbolförekomster och textfält kan interpoleras. Alla övriga objekttyper placeras i en symbol när en interpolering används på dem. Symbolförekomsten kan innehålla kapslade symboler, som i sin tur kan interpoleras på egna tidslinjer.

Den minsta beståndsdelen i ett interpoleringslager är ett interpoleringsintervall. Ett interpoleringsintervall i ett interpoleringslager får endast innehålla en symbolförekomst. Symbolförekomsten kallas för interpoleringsintervallets målförekomst. Om du lägger till en andra symbol i interpoleringsintervallet ersätts den ursprungliga symbolen i interpoleringen. Du kan ändra målobjektet för en interpolering genom att dra en annan symbol från biblioteket till interpoleringsintervallet på tidslinjen. Du kan ta bort symbolen från ett interpoleringslager utan att ta bort eller avbryta interpoleringen. Du kan lägga till en annan symbolförekomst till interpoleringen senare. Du kan också ändra typen för målsymbolen för ett interpoleringsintervall.

Du kan redigera enskilda nyckelbildrutor för egenskap på scenen, i egenskapsinspektören eller i rörelseredigeraren.

När du lägger till en interpolering till ett objekt eller en objektuppsättning i ett lager konverterar Flash lagret till ett interpoleringslager, eller också skapas nya lager för att bevara den ursprungliga staplingsordningen för alla objekt i lagret, enligt följande regler:

- Om det inte finns några andra objekt i lagret än de som har markerats ändras lagret till ett interpoleringslager.

- Om markeringen är längst ned i staplingsordningen (under alla andra objekt) skapas ett lager ovanpå det ursprungliga lagret för de omarkerade objekten. Det ursprungliga lagret blir ett interpoleringslager.
- Om markeringen är högst upp i staplingsordningen (över alla andra objekt) skapas ett nytt lager, markeringen flyttas dit och lagret blir ett interpoleringslager.
- Om markeringen är i mitten av staplingsordningen för skiktet (det finns omarkerade objekt både över och under markeringen) skapas två lager: ett för den nya interpoleringen och ett nytt lager ovanpå detta, för de omarkerade objekten överst i staplingsordningen. De omarkerade objekten nederst i staplingsordningen ligger kvar i det ursprungliga skiktet, under de nya infogade lagen.

Ett interpoleringslager kan innehålla såväl interpoleringsintervall som statiska bildrutor och ActionScript-kod. Bildrutor i ett interpoleringslager som innehåller ett interpoleringsintervall kan dock inte innehålla andra objekt än det interpolerade objektet. Om du vill lägga till ytterligare objekt i samma bildruta placerar du dem på separata lager.

När en interpolering innehåller rörelse visas en rörelsebanan på scenen. Rörelsebanan anger positionen för det interpolerade objektet i varje bildruta. Det går inte att lägga till en rörelsestödlinje i ett interpoleringslager/lager för omvänd kinematik.

En självstudievideo om rörelseinterpoleringar finns i Creating Motion Tweens, Part 1 (Skapa rörelseinterpoleringar, del 1) på www.adobe.com/go/lrvid4054_fl_se och i Creating Motion Tweens, Part 2 (Skapa rörelseinterpoleringar, del 2) på www.adobe.com/go/lrvid4055_fl_se.

Information om hur du interpolerar ben för omvänd kinematik finns i ”[Animera en armatur](#)” på sidan 233.

Se även

”[Redigera egenskapskurvor med rörelseredigeraren](#)” på sidan 205

”[Animera en armatur](#)” på sidan 233

”[3D-grafik](#)” på sidan 139

Skapa en rörelseinterpolering

- 1 Markera ett eller flera objekt som ska interpoleras på scenen.

Objektet kan finnas i någon av följande lagertyper: normalt lager, stödlinjelager, maskeringslager eller maskerat lager.

- 2 Gör något av följande:

- Välj Infoga > Rörelseinterpolering.
- Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på markeringen eller på den aktuella bildrutan och välj Skapa rörelseinterpolering på snabbmenyn.

En dialogruta visas om objektet inte tillhör en objekttyp som kan interpoleras, eller om flera objekt har markerats på samma lager. I den här dialogrutan kan du konvertera markeringen till en filmklippssymbol. Fortsätt genom att konvertera markeringen till ett filmklipp.

Om det interpolerade objektet är det enda objektet i lagret konverterar Flash lagret med objektet till ett interpoleringslager. Om det finns andra objekt i lagret infogas lager automatiskt i Flash för att bevara den ursprungliga staplingsordningen. Det interpolerade objektet placeras i ett eget lager.

Om det ursprungliga objektet endast finns i den första bildrutan på tidslinjen är interpoleringsintervallet en sekund långt. Om bildrutefrekvensen är 24 bildrutor per sekund omfattar intervallet 24 bildrutor. Om bildrutehastigheten är mindre än fem bildrutor blir intervallet fem bildrutor långt. Om det ursprungliga objektet fanns i flera sammanhängande bildrutor innehåller interpoleringsintervallet det antal bildrutor som upptogs av det ursprungliga objektet.

Om lagret var ett normalt lager konverteras det till ett interpoleringslager. Om det var ett stödlinjelager, maskeringslager eller maskerat lager konverteras det till ett stödlinjelager, maskeringslager eller maskerat lager för interpolering.

- 3 Dra i början eller slutet av interpoleringsintervallet på tidslinjen om du vill minska eller öka intervallet till en viss längd.
- 4 Om du vill lägga till rörelse i interpoleringen placerar du spelhuvudet i en bildruta inom interpoleringsintervallet och drar sedan objektet på scenen till en ny position.

En rörelsebana visas på scenen som anger banan från positionen i den första bildrutan i interpoleringsintervallet till den nya positionen. Eftersom du uttryckligen har definierat objektets X- och Y-egenskaper läggs nyckelbildrutor för egenskaper för X och Y till i bildrutan som innehåller spelhuvudet. Nyckelbildrutor för egenskaper visas som små romber i interpoleringsintervallet.

Som standard visas nyckelbildrutor för egenskaper för alla egenskapstyper på tidslinjen. Du kan välja vilka typer av nyckelbildrutor för egenskaper som ska visas genom att högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet och välja Visa nyckelbildrutor > *egenskapstyp*.

- 5 Om du vill ange en annan position för objektet placerar du spelhuvudet i en annan bildruta inom interpoleringsintervallet och drar sedan objektet på scenen till en annan position.
Rörelsebanan justeras för att inkludera alla positioner som du anger.
- 6 Om du vill interpolera 3D-rotation eller -position använder du verktyget för 3D-rotation eller 3D-förflyttning. Se till att du placerar spelhuvudet i den bildruta där du vill lägga till 3D-egenskapsbildrutan först.

Obs! Om du vill skapa flera interpoleringar samtidigt placerar du objekt som går att interpolera i flera lager, markerar allihop och väljer Infoga > Rörelseinterpolering. Du kan också använda förinställda rörelser för flera objekt på samma sätt.

Interpolera en annan egenskap än position med egenskapsinspektören

Använd egenskapsinspektören om du vill redigera värden för interpoleringsegenskaper i den aktuella bildrutan.

- 1 Markera ett objekt på scenen.
- 2 Välj Infoga > Rörelseinterpolering.

Om objektet måste konverteras till en symbol klickar du på OK i dialogrutan som visas. Flash konverterar objektet till en filmklippssymbol.

När du tillämpar en interpolering på ett objekt som bara finns i en enskild nyckelbildruta flyttas spelhuvudet till den sista bildrutan i den nya interpoleringen. Annars flyttas inte spelhuvudet.

- 3 Placera spelhuvudet i den bildruta i interpoleringsintervallet där du vill ange ett egenskapsvärde.

Du kan placera spelhuvudet i valfri annan bildruta i interpoleringsintervallet. Interpoleringen startar med egenskapsvärdena i den första bildrutan i interpoleringsintervallet, som alltid är en nyckelbildruta för egenskaper.

- 4 Markera objektet på scenen och ange ett värde för en annan egenskap än position, till exempel alfagenomskinlighet, skevning o.s.v. Ange värdet i egenskapsinspektören eller med något av verktygen på verktygspanelen.

Den aktuella bildrutan i intervallet blir en nyckelbildruta för egenskaper.

Du kan visa olika typer av nyckelbildrutor för egenskaper i interpoleringsintervall genom att högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på ett interpoleringsintervall och välja Visa nyckelbildrutor > *egenskapstyp* på snabbmenyn.

- 5 Studera interpoleringen på scenen genom att dra spelhuvudet på tidslinjen.

- 6 Om du vill lägga till ytterligare nyckelbildrutor för egenskaper flyttar du spelhuvudet till den önskade bildrutan i intervallet och anger ett värde för egenskapen i egenskapsinspektören.

Obs! Du kan också interpolera egenskaper i en hel interpolering med rörelseredigeraren. Mer information finns i ”Redigera egenskapskurvor med rörelseredigeraren” på sidan 205.

Lägga till ytterligare en interpolering i ett befintligt interpoleringslager

Du kan lägga till ytterligare interpoleringar i ett befintligt interpoleringslager.

❖ Gör något av följande:

- Lägg till en tom bildruta i lagret (Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta), lägg till objekt i nyckelbildrutan och interpolera ett eller flera av objekten.
- Skapa en interpolering i ett separat lager och dra sedan intervallet till det önskade lagret.
- Dra en statisk bildruta från ett annat lager till interpoleringslagret och lägg sedan till en interpolering för ett objekt i den statiska bildrutan.
- Infoga en tom nyckelbildruta i interpoleringslagret och lägg till ett objekt i den tomma nyckelbildrutan genom att dra ett objekt från bibliotekspanelen eller genom att klistra in från Urklipp. Du kan därefter lägga till en interpolering för det här objektet.

Obs! Du kan kopiera målobjektet för en rörelseinterpolering till Urklipp från valfri bildruta i interpoleringsintervallet.

Redigera rörelsebanan för en interpolering

Du kan redigera rörelsebanan för en interpolering på följande sätt:

- Ändra objektets position i valfri bildruta i interpoleringsintervallet.
- Flytta hela rörelsebanan till en annan plats på scenen.
- Ändra formen eller storleken på banan med markerings- och delmarkeringsverktygen eller verktyget Omforma fritt.
- Ändra formen eller storleken på banan med omformningspanelen eller egenskapsinspektören.
- Använd kommandona på menyn Ändra > Omforma.
- Använda en anpassad linje som rörelsebana.
- Använd rörelseredigeraren.

Du kan använda kryssrutan Visa alltid rörelsebanor om du vill visa alla rörelsebanor i alla lager på scenen samtidigt. Detta är praktiskt när du utformar flera animeringar på olika rörelsebanor som korsar varandra. När du har markerat en rörelsebana eller ett interpoleringsintervall kan du välja det här alternativet på alternativmenyn i egenskapsinspektören.

Se även

”Redigera egenskapskurvor med rörelseredigeraren” på sidan 205

Ändra det interpolerade objektets position

Det enklaste sättet att redigera en rörelsebana är att flytta interpoleringens målförekomst i valfri bildruta i interpoleringsintervallet. Om bildrutan inte redan innehåller en nyckelbildruta för egenskaper lägger Flash till en automatiskt.

- 1 Placera spelhuvudet i den bildruta där du vill flytta målförekomsten.

2 Använd verktyget Markering och dra målförekomsten till en ny plats på scenen.

Rörelsebanan uppdateras så att den nya placeringen inkluderas. Alla övriga nyckelbildrutor för egenskaper i rörelsebanan behåller de ursprungliga placeringarna.

Ändra placeringen av en rörelsebana på scenen.

Du kan dra hela rörelsebanan på scenen eller ange placeringen i egenskapsinspektören.

1 Klicka på verktyget Markering i verktygspanelen.

2 Markera rörelsebanan genom att göra något av följande:

- Klicka på rörelsebanan. Flash visar egenskaperna för rörelseinterpolering i egenskapsinspektören. Klicka inte på interpoleringens målförekomst.
- Dra en markeringsram runt rörelsebanan och målförekomsten så att båda markeras.

3 Flytta rörelsebanan genom att göra något av följande:

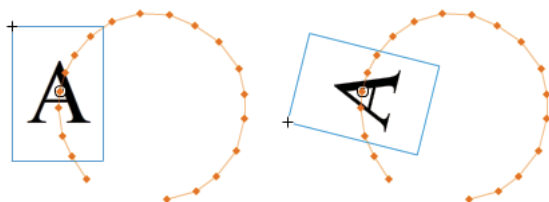
- Dra banan till önskad plats på scenen.
- Ange X- och Y-värdena för banan i egenskapsinspektören. X- och Y-värdena anger det övre vänstra hörnet i rörelsebanans begränsningsram.
- Flytta rörelsebanan med piltangenterna.

Obs! Om du vill flytta interpoleringens målförekomst och rörelsebanan genom att ange en placering för rörelsebanan markerar du både förekomsten och banan och anger X- och Y-placeringen i egenskapsinspektören. Om du vill flytta ett interpolerat objekt som inte har någon rörelsebana markerar du den och anger X- och Y-värden i egenskapsinspektören.

Redigera formen på en rörelsebana med verktyget Markering eller Delmarkering

Du kan ändra formen på en rörelsebana med verktygen Markering och Delmarkering. Du kan ändra formen på ett segment genom att dra med verktyget Markering. Nyckelbildrutor för egenskap i interpoleringen visas som kontrollpunkter på banan. Med verktyget Delmarkering kan du visa de kontrollpunkter och Bezier-handtag längs banan som motsvarar varje nyckelbildruta för egenskapen position. Du kan använda de här handtagen när du vill ändra formen på banan kring punkterna för nyckelbildrutorna för egenskaper.

När du skapar en icke-linjär rörelsebana, till exempel en cirkel, kan du välja att rotera det interpolerade objektet när det rör sig längs banan. Om du vill att orienteringen ska vara konstant i förhållande till banan markerar du alternativet Orientera mot bana i egenskapsinspektören.



Ett interpolerat objekt som inte är orienterat mot rörelsebanan (till vänster) och orienterat mot rörelsebanan (till höger).

1 Klicka på verktyget Markering på verktygspanelen.

2 Klicka någonstans på scenen, förutom på rörelsebanan eller interpoleringens målförekomst, så att ingen av dem är markerad.

3 Dra i ett segment i rörelsebanan med verktyget Markering om du vill ändra formen på det. Klicka inte för att markera segmentet först.

- 4 Om du vill visa Bezier-kontrollpunkterna för en nyckelbildruta för egenskaper på banan klickar du på delmarkeringsverktyget och sedan på banan.

Punkterna för nyckelbildrutor för egenskap visas som kontrollpunkter (små romber) längs rörelsebanan.

- 5 Om du vill flytta en kontrollpunkt drar du i den med verktyget Delmarkering.
- 6 Om du vill justera kurvan på banan kring en kontrollpunkt drar du i kontrollpunktens Bezier-handtag med verktyget Delmarkering.

Om handtagen inte visas Alt-drar (Windows) eller Alternativ-drar (Macintosh) du kontrollpunkten.

Redigera en rörelsebana med verktyget Omforma fritt

- 1 Klicka på verktyget Omforma fritt i verktygspanelen.
- 2 Klicka på rörelsebanan med verktyget Omforma fritt. Klicka inte på interpoleringens målförekomst.
- 3 Skala, snedställ eller rotera rörelsebanan med verktyget Omforma fritt.

Obs! Du kan också omforma banan fritt genom att markera den med verktyget Delmarkering och sedan trycka på Ctrl (Windows) eller Kommando (Macintosh). När du trycker på tangenten visas samma kontroller som för verktyget Omforma fritt. Du kan då dra för att utföra omformningar samtidigt som du håller tangenten nedtryckt.

Ta bort en rörelsebana från en interpolering

- 1 Markera rörelsebanan på scenen genom att klicka på den med markeringsverktyget.
- 2 Tryck på Delete-tangenten.

Kopiera en rörelsebana som en linje

- 1 Klicka på rörelsebanan på scenen när du vill markera den.
- 2 Välj Redigera > Kopiera.

Sedan kan du klistra in banan i ett annat lager som en linje eller som en rörelsebana för en annan rörelseinterpolering.

Använda en anpassad linje som rörelsebana

Du kan använda en linje från ett separat lager eller en separat tidslinje som rörelsebana för en interpolering.

- 1 Markera en linje i ett lager som är separat från interpoleringslagret och kopiera den till Urklipp.

Linjen får inte vara sluten. Endast kontinuerliga, obrutna linjer kan användas.

- 2 Markera ett interpoleringsintervall på tidslinjen.
- 3 Klistra in linjen med interpoleringsintervallet markerat.

Flash använder linjen som den nya rörelsebanan för det markerade interpoleringsintervallet. Målförekomsten för interpoleringen flyttas nu längs den nya linjen.

- 4 Du kan kasta om start- och slutpunkterna för interpoleringen genom att högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet och välja Rörelsebana > Omvänd bana på interpoleringsintervallets snabbmeny.

Använd rörliga nyckelbildrutor för egenskaper

En nyckelbildruta för egenskapen rörlig är en nyckelbildruta som inte är länkad till en viss bildruta i tidslinjen. I Flash justeras positionen av rörliga nyckelbildrutor så att rörelsehastigheten är konsekvent genom en interpolering.

Rörliga nyckelbildrutor är endast tillgängliga för de spatiala egenskaperna X, Y och Z. De är användbara om du har redigerat en rörelse bana på scenen genom att dra det interpolerade objektet till olika platser i olika bildrutor. När du redigerar rörelsebanor på det här sättet skapas ofta bansegment i vilka rörelsen är snabbare eller långsammare än i de andra segmenten. Detta beror på att antalet bildrutor i bansegmentet är högre eller lägre än i andra segment.

Det är praktiskt att använda nyckelbildrutor med egenskapen rörlig när du vill göra hastigheten på en animering konsekvent i en interpolering. När nyckelbildrutor har egenskapen rörlig justeras positionen för nyckelbildrutorna för egenskap i interpoleringsintervallet av Flash, så att det interpolerade objektet rör sig lika långt i varje bildruta i interpoleringen. Sedan kan du använda övergångar för att justera rörelsen så att hastigheten i början och slutet av interpoleringen ser realistisk ut.

När du klistrar in en anpassad bana i en interpolering anges nyckelbildrutorna för egenskap som standard till rörliga i Flash.

Så här aktiverar du rörliga nyckelbildrutor för en hel interpolering:

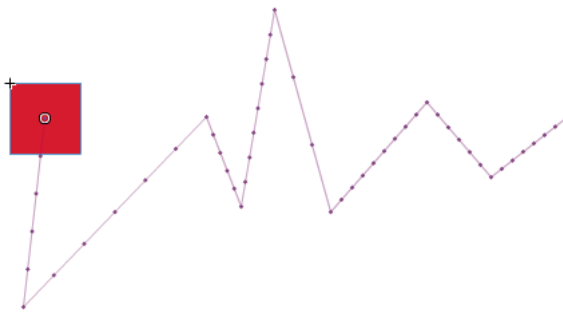
- Högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet i tidslinjen och välj Rörelse bana > Gör om till rörlig nyckelbildruta på snabbmenyn.

Så här aktiverar du egenskapen rörlig för en enskild nyckelbildruta i en interpolering:

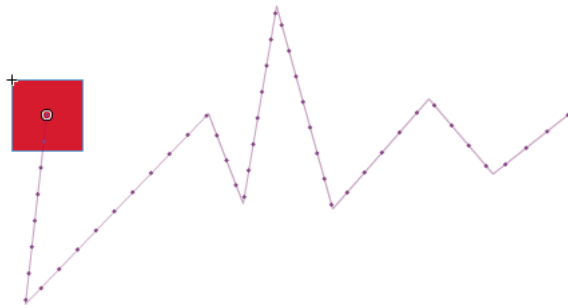
- Högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) i nyckelbildrutan för egenskap i rörelseredigeraren och välj rörlig på snabbmenyn. Mer information om rörelseredigeraren finns i ”[Redigera egenskapskurvor med rörelseredigeraren](#)” på sidan 205.

När nyckelbildrutor har egenskapen rörlig visas de som runda punkter i stället för som fyrkanter i rörelseredigeraren.

Obs! Om du aktiverar rörliga nyckelbildrutor för ett interpoleringsintervall och sedan inaktiverar dem behåller nyckelbildrutorna sin plats i intervallet som skapades när de gjordes rörliga.



En rörelse bana med rörliga nyckelbildrutor inaktiverat. Lägg märke till den ojämna fördelningen av bildrutor, vilket resulterar i en ojämn rörelse hastighet.



Samma rörelsebanan med rörliga nyckelbildrutor aktiverat, vilket resulterar i jämn fördelning av bildrutor längs banan och jämn rörelsehastighet.

Arbeta med interpoleringsintervall på tidslinjen

När du skapar animeringar i Flash är det ofta lämpligt att först skapa interpoleringsintervall på tidslinjen. När du har fastställt objektens ursprungliga placering i lager och bildrutor kan du slutföra interpoleringarna genom att redigera de interpolerade egenskaperna i egenskapsinspektören eller i rörelseredigeraren.

Du kan markera interpoleringsintervall och bildrutor på tidslinjen genom att göra något av följande:

- Om du vill markera ett helt interpoleringsintervall klickar du på intervallet.
- Om du vill markera flera interpoleringsintervall, inklusive intervall som inte hänger samman, Skift-klickar du på varje intervall.
- Om du vill markera en enskild bildruta i ett interpoleringsintervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på bildrutan i intervallet.
- Om du vill markera flera sammanhängande bildrutor i ett intervall Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du i intervallet.
- Om du vill markera bildrutor inom flera interpoleringsintervall i olika lager håller du ned Ctrl och drar musen över flera lager.
- Om du vill markera en enskild nyckelbildruta för egenskap i ett interpoleringsintervall håller du ned Ctrl och klickar på bildrutan. Därefter kan du dra den till en ny plats.

Se även

[”Redigera egenskapskurvor med rörelseredigeraren”](#) på sidan 205

Flytta, duplicera eller ta bort interpoleringsintervall

- Om du vill flytta ett intervall till en ny plats i samma lager drar du intervallet.

Obs! Genom att låsa ett lager förhindrar du redigering på scenen men inte på tidslinjen. Om ett intervall placeras ovanpå ett annat förbrukas de överlappande bildrutorna i det andra intervallet.

- Om du vill flytta ett interpoleringsintervall till ett annat lager drar du intervallet till lagret eller kopierar och klistrar in intervallet i det nya lagret..

Du kan dra ett interpoleringsintervall till ett befintligt normalt lager, interpoleringslager, stödlinjelager, maskeringslager eller maskerat lager. Om det nya lagret är ett normalt tomt lager konverteras det till ett interpoleringslager.

- Om du vill duplicera ett intervall Alt-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du intervallet till en ny plats på tidslinjen, eller kopierar lagret och klistrar in det.
- Om du vill ta bort ett intervall markerar du det och väljer Ta bort bildrutor eller Rensa bildrutor på intervallsnabbmenyn.

Redigera intilliggande interpoleringsintervall

- Om du vill flytta avgränsningen mellan två sammanhängande interpoleringsintervall drar du i avgränsningen. Båda interpoleringarna beräknas om.
- Om du vill separera de intilliggande start- och slutbildrutorna i två sammanhängande interpoleringsintervall Alt-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du startbildrutan i det andra intervallet. På så sätt skapar du utrymme för bildrutor mellan intervallen.
- Om du vill dela upp ett interpoleringsintervall i två separata intervall, Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på en enskild bildruta i intervallet och väljer Dela upp rörelse på snabbmenyn för intervallet. Båda interpoleringsintervallen får samma målförekomst.

***Obs!** Du kan inte dela upp rörelsen om mer än en bildruta har markerats. Om övergång användes för den interpolering som delades kanske rörelserna i de två mindre interpoleringarna inte är exakt likadana som i originalet.*

- Om du vill sammanfoga två sammanhängande interpoleringsintervall, markerar du båda intervallen och väljer Sammanfoga rörelser på intervallsnabbmenyn.

Redigera längden på ett interpoleringsintervall

- Om du vill ändra längden på en animering drar du interpoleringsintervallets högra eller vänstra kant. Om du drar kanten för ett intervall så att intervallet överlappar bildrutor i ett annat intervall, ersätts bildrutorna i det andra intervallet.
- Om du vill att ett interpolerat objekt på scenen ska sträcka sig över interpoleringens slut Skift-drar du bildrutan i endera änden av interpoleringsintervallet. Flash lägger till bildrutor i slutet av intervallet utan att de bildrutorna interpoleras.

Du kan också markera en bildruta efter interpoleringsintervallet i samma lager och trycka på F6. Flash utökar interpoleringsintervallet och lägger till en nyckelbildruta för alla egenskaper i den markerade bildrutan. Om du trycker på F5 lägger Flash till bildrutor, men ingen nyckelbildruta för egenskap läggs till för den markerade bildrutan.

***Obs!** Om du vill lägga till statiska bildrutor i slutet av ett intervall som ligger precis intill ett annat intervall börjar du med att flytta det intilliggande intervallet för att göra plats för de nya bildrutorna.*

Lägg till eller ta bort bildrutor i ett interpoleringsintervall

- Om du vill ta bort bildrutor i ett intervall, Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du för att markera bildrutorna och väljer Ta bort bildrutor på intervallsnabbmenyn.
- Om du vill klippa ut bildrutor i ett intervall, Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du för att markera bildrutorna och väljer sedan Klipp ut bildrutor på intervallsnabbmenyn.
- Om du vill klistra in bildrutor i ett befintligt interpoleringsintervall, Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du för att markera de bildrutor som ska ersättas och väljer Klistra in bildrutor på intervallsnabbmenyn. Om du bara klistrar in ett helt intervall på ett annat intervall ersätts hela det andra intervallet.

Ersätta eller ta bort målförekomsten för en interpolering

Om du vill ersätta målförekomsten för ett interpoleringsintervall gör du något av följande:

- Markera intervallet och dra sedan den nya symbolen från bibliotekspanelen till scenen.
- Markera den nya symbolen på bibliotekspanelen och målförekomsten för interpoleringen på scenen och välj Ändra > Symbol > Växla symbol.
- Markera intervallet och klistra in en symbolförekomst eller text från Urklipp.

Om du vill ta bort målförekomsten för ett interpoleringsintervall utan att ta bort interpoleringen markerar du intervallet och trycker på Delete.

Visa och redigera nyckelbildrutor för egenskaper i ett interpoleringsintervall

- Om du vill visa bildrutor som innehåller nyckelbildrutor för egenskaper i ett intervall för olika egenskaper markerar du intervallet och väljer Visa nyckelbildrutor på snabbmenyn för intervallet och väljer egenskapstypen på undermenyn.
- Om du vill ta bort en nyckelbildruta för egenskaper från ett intervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på nyckelbildrutan för egenskaper och väljer Rensa nyckelbildruta för den egenskapstyp för vilken du vill ta bort nyckelbildrutan.
- Om du vill lägga till nyckelbildrutor för egenskaper för en särskild egenskapstyp i ett intervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du för att markera en eller flera bildrutor i intervallet. Därefter högerklickar (Windows) eller Ctrl-klickar (Macintosh) du och väljer Infoga nyckelbildruta > *egenskapstyp* på intervallsnabbmenyn. Flash lägger till nyckelbildrutor för egenskaper för de markerade bildrutorna. Du kan också ange en egenskap för målförekomsten i en markerad bildruta om du vill lägga till en nyckelbildruta för egenskaper.
- Om du vill lägga till en nyckelbildruta för egenskaper för alla egenskapstyper i ett intervall placerar du spelhuvudet i den bildruta där du vill lägga till nyckelbildrutan och väljer Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta eller trycker på F6.
- Om du vill kasta om rörelseriktningen för en interpolering väljer du Rörelsebana > Omvänd bana på intervallsnabbmenyn.
- Om du vill ändra ett interpoleringsintervall till statiska bildrutor markerar du intervallet och väljer Ta bort interpolering på intervallsnabbmenyn.
- Om du vill konvertera ett interpoleringsintervall till en bildruta-för-bildruta-animering markerar du intervallet och väljer Konvertera till bildruta-för-bildruta-animeringar på snabbmenyn för intervallet.
- Om du vill flytta en nyckelbildruta för egenskap till en annan bildruta i samma interpoleringsintervall eller ett annat interpoleringsintervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på nyckelbildrutan för egenskap för att markera den och drar sedan nyckelbildrutan för egenskap till den nya platsen.
- Om du vill kopiera en nyckelbildruta för egenskap till en annan plats i interpoleringsintervallet Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på nyckelbildrutan för egenskap för att markera den och håller ned Alt (Windows) eller Option (Macintosh) och drar nyckelbildrutan för egenskap till den nya platsen.

Lägga till eller ta bort nyckelbildrutor för egenskapen 3D i en interpolering

- ❖ Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet i tidslinjen och välj 3D-interpolering på snabbmenyn.

Om det inte finns några nyckelbildrutor för egenskapen 3D i interpoleringsintervallet läggs de till i den befintliga nyckelbildrutan för egenskap för X- och Y-positioner och -rotation i Flash. Om det redan finns nyckelbildrutor för egenskapen 3D i interpoleringsintervallet tas de bort av Flash.

Kopiera och klistra in en rörelseinterpolering

Du kan kopiera interpolerade egenskaper från ett interpoleringsintervall till ett annat. De interpolerade egenskaperna tillämpas på det nya målobjektet, men målobjektets plats ändras inte. På så sätt kan du tillämpa en interpolering i en del av scenen på ett objekt i en annan del av scenen utan att flytta det nya målobjektet.

- 1 Markera interpoleringsintervallet som innehåller de interpolerade egenskaper du vill kopiera.
- 2 Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera rörelse.
- 3 Markera interpoleringsintervallet som ska tilldelas den kopierade interpoleringen.
- 4 Välj Redigera > Tidslinje > Klistra in rörelse.

De interpolerade egenskaperna används för målinterpoleringsintervallet, och interpoleringsintervallets längd justeras så att det matchar det kopierade interpoleringsintervallet.

Använd kommandot Kopiera rörelse som ActionScript 3.0 för att kopiera en rörelseinterpolering till åtgärdspanelen eller för att använda den som ActionScript® i ett annat projekt.

Kopiera och klistra in egenskaper för rörelseinterpoleringar

Du kan kopiera egenskaperna från en markerad bildruta till en annan bildruta i samma interpoleringsintervall eller ett annat interpoleringsintervall. Egenskapsvärdena läggs bara till för den bildruta som är markerad när egenskaperna klistras in. De kopierade egenskapsvärdena för färg effekter, filter och 3D-egenskaper klistras endast in om samma färg effekt, filter eller 3D-egenskaper redan används i det interpolerade objektet i den bildrutan. Det går inte att klistra in 2D-positionsegenskaper på en 3D-interpolering.

- 1 Om du vill markera en enskild bildruta i ett interpoleringsintervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på bildrutan.
- 2 Högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på den markerade bildrutan och välj Kopiera egenskaper på snabbmenyn.
- 3 Markera en enskild bildruta där de kopierade egenskaperna ska klistras in genom att Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på bildrutan.

Målbildrutan måste finnas i ett interpoleringsintervall.

- 4 När du vill kopiera in de kopierade egenskaperna i den markerade bildrutan gör du något av följande:

- Om du vill klistra in alla kopierade egenskaper högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på den markerade bildrutan i målinterpoleringsintervallet och väljer Klistra in egenskaper på snabbmenyn.
- Om du bara vill klistra in några kopierade egenskaper högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på den markerade bildrutan i målinterpoleringsintervallet och väljer Klistra in special för egenskap på snabbmenyn. Välj de egenskaper i dialogrutan som du vill klistra in och avsluta med att klicka på OK.

Flash skapar en nyckelbildruta för egenskaper för varje inklistrad egenskap i den markerade bildrutan och rörelseinterpoleringen interpoleras om.

Konvertera ett interpoleringsintervall till bildruta-för-bildruta-animering

Du kan konvertera ett rörelseinterpoleringsintervall till en bildruta-för-bildruta-animering. I en bildruta-för-bildruta-animering innehåller varje bildruta separata nyckelbildrutor (inte nyckelbildrutor för egenskap) som i sin tur innehåller separata instanser av den animerade symbolen. Bildruta-för-bildruta-animeringar innehåller inte interpolerade egenskapsvärden. Mer information finns i ”[Bildruta-för-bildruta-animering](#)” på sidan 220.

- ❖ Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på det interpoleringsintervall som du vill konvertera och välj Konvertera till bildruta-för-bildruta-animering på snabbmenyn.

Kopiera rörelse som ActionScript 3.0

Kopiera egenskaperna som definierar en rörelseinterpolering på tidslinjen som ActionScript 3.0 och tillämpa rörelsen på en annan symbol, antingen på åtgärdspanelen eller i källfilerna (t.ex. klassfiler) för ett Flash-dokument som använder ActionScript 3.0.

Använd `fl.motion`-klasserna om du vill anpassa den Flash-genererade ActionScript-koden för ditt specifika projekt. Mer information finns i avsnittet om `fl.motion`-klasser i *Språkreferens för komponenter i ActionScript 3.0*.

Med Kopiera rörelse som ActionScript 3.0 kan du fånga följande egenskaper för en rörelseinterpolering:

- Position
- Skala
- Skeva
- Rotation
- Omformningspunkt
- Färg
- Blandningsläge
- Orientering till bana
- Inställningar för cachelagring som bitmapp
- Övergång
- Filter
- 3D-rotation och position.

1 Markera det interpoleringsintervall på tidslinjen eller det objekt på scenen som innehåller den rörelseinterpolering som ska kopieras.

Endast ett interpoleringsintervall eller interpolerat objekt kan markeras för kopiering som ActionScript 3.0.

2 Gör något av följande:

- Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera rörelse som ActionScript 3.0.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet eller den interpolerade förekomsten på scenen och välj Kopiera rörelse som ActionScript 3.0.

Flash kopierar ActionScript 3.0-koden som beskriver rörelseinterpoleringen till Urklipp på datorn. Koden beskriver interpoleringen som en bildruta-för-bildruta-animering.

Du kan använda den kopierade koden genom att klistra in den på åtgärdspanelen i ett Flash-dokument som innehåller en symbolförekomst på vilken du vill tillämpa den kopierade interpoleringen. Avkommentera raden som anropar funktionen `addTarget()` och ersätt texten `<instansnamn>` på raden med namnet på den symbolförekomst som du vill animera.

Du namnger symbolförekomsten som du vill animera med den inklistrade ActionScript-koden genom att markera förekomsten på scenen och ange namnet i egenskapsinspektören.

Du kan också ange ett namn för en förekomst av en rörelseinterpolering genom att markera interpoleringsintervallet på tidslinjen och ange ett namn för interpoleringen i egenskapsinspektören. Därefter kan du skapa referenser till interpoleringsintervallet i ActionScript 3.0-koden.

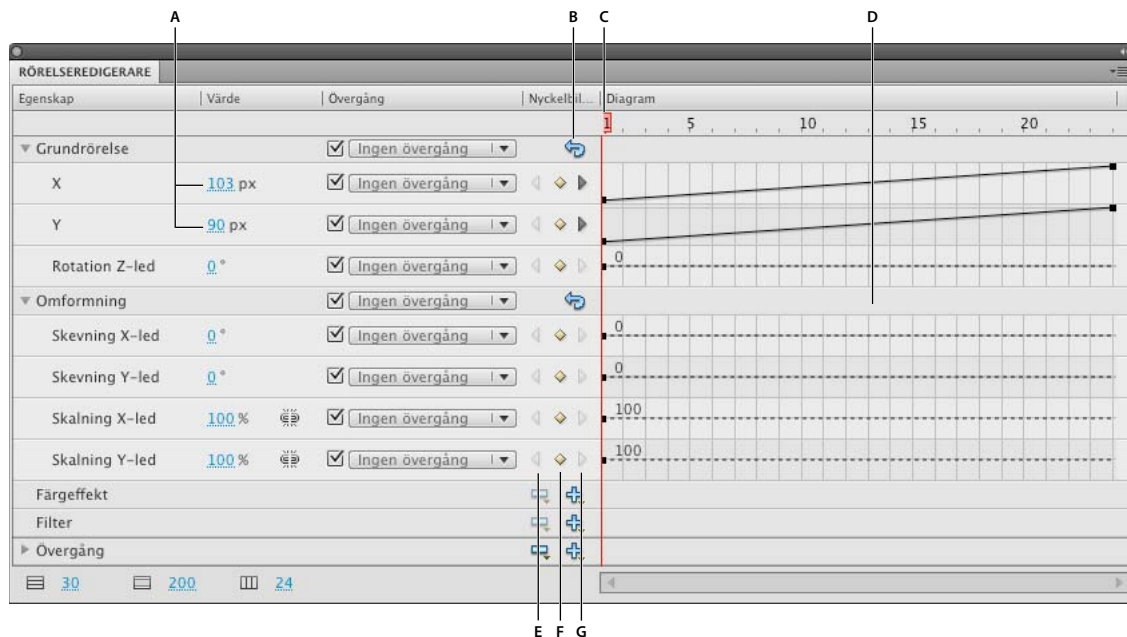
Mer information om animering med ActionScript 3.0 finns i `fl.motion`-klasserna i *Språkreferens för komponenter i ActionScript 3.0*.

Redigera egenskapskurvor med rörelseredigeraren

Du kan visa alla interpoleringsegenskaper och tillhörande nyckelbildrutor för egenskaper i rörelseredigeraren. Rörelseredigeraren innehåller också verktyg som du kan använda för att öka precisionen och lägga till detaljer i interpoleringar. I rörelseredigeraren visas egenskaperna för den markerade interpoleringen. När du har skapat en interpolering på tidslinjen kan du styra den på flera olika sätt i rörelseredigeraren.

I rörelseredigeraren kan du:

- Ange värdet för enskilda nyckelbildrutor för egenskaper.
- Lägg till eller ta bort nyckelbildrutor för egenskaper för enskilda egenskaper.
- Flytta nyckelbildrutor för egenskap till olika bildrutor inom interpoleringsintervallet.
- Kopiera och klistra in en egenskapskurva från en egenskap till en annan.
- Spegelvända nyckelbildrutor för enskilda egenskaper.
- Återställa enskilda egenskaper eller egenskapskategorier.
- Du kan finjustera formen på interpolerade kurvor för de flesta enskilda egenskaperna med hjälp av Bezier-kontroller. (X-, Y- och Z-egenskaperna saknar Bezier-kontroller.)
- Lägg till eller ta bort filter eller färg effekter och justera tillhörande inställningar.
- Lägg till olika förinställda övergångar till enskilda egenskaper och egenskapskategorier.
- Skapa anpassade övergångskurvor.
- Lägg till anpassade övergångar i enskilda interpolerade egenskaper och grupper med egenskaper.
- Ange att enskilda nyckelbildrutor för egenskaper ska vara rörliga för X-, Y- och Z-egenskaper. På så sätt kan en mjukare rörelse skapas genom förflyttning av nyckelbildrutan för egenskaper till andra bildrutor eller mellan enskilda bildrutor.



Rörelseredigeraren.

A. Egenskapsvärden B. Knappen Återställ värden C. Spelhuvud D. Område för egenskapskurva E. Knappen Gå till föregående nyckelbildruta F. Knappen Lägg till eller ta bort nyckelbildruta G. Knappen Nästa nyckelbildruta

När du markerar ett interpoleringsintervall på tidslinjen, eller ett interpolerat objekt eller en rörelse bana på scenen, visas interpoleringens egenskapskurvor i rörelseredigeraren. Egenskapskurvorna visas i ett rutnät som representerar de bildrutor på tidslinjen som interpoleringen tillämpas på. Spelhuvudet visas både på tidslinjen och i rörelseredigeraren, och alltid i samma bildrutenummer.

I rörelseredigeraren representeras interpolerade egenskapsvärden med hjälp av en tvådimensionell graf för respektive egenskap. Varje egenskap har en egen graf. I varje graf visas tiden i vågrät riktning (från vänster till höger) och ändringen av en egenskap i lodrät riktning. Varje nyckelbildruta för egenskap för en specifik egenskap visas som en kontrollpunkt på egenskapskurvan för den egenskapen. Om en övergångskurva används för en egenskapskurva visas en andra kurva som en streckad linje i området för egenskapskurvan. Den streckade kurvan visar hur egenskapsvärdena påverkas av övergången.

En del egenskaper kan inte interpoleras eftersom de bara kan ha ett värde under ett objekts livslängd på tidslinjen. Ett exempel är egenskapen Quality i övertoningsavfasningsfiltret. Dessa egenskaper kan definieras i rörelseredigeraren, men har inga grafer.

Du kan bestämma formen exakt på de flesta egenskapskurvorna i rörelseredigeraren genom att lägga till nyckelbildrutor för egenskaper och ändra kurvan med standard-Bezier-kontroller. För X-, Y- och Z-egenskaperna kan du lägga till och ta bort kontrollpunkter i egenskapskurvorna, men du kan inte använda Bezier-kontroller. När du ändrar kontrollpunkterna för en egenskapskurva visas ändringarna omedelbart på scenen.

I rörelseredigeraren kan du också tillämpa övergångar på egenskapskurvor. Genom att använda övergångar i rörelseredigeraren kan du skapa vissa typer av komplexa animeringseffekter utan att du behöver skapa komplexa rörelsebanor. Övergångskurvor är grafer som visar hur värdena för en interpolerad egenskap interpoleras över tiden. Genom att tillämpa en övergångskurva på en egenskapskurva kan du enkelt skapa komplexa rörelser.

Vissa egenskaper har lägsta eller högsta värden som inte får överskridas, till exempel alfagenomskinlighet (0–100 %). I dessa egenskapsgrafer kan du inte använda värden utanför tillåtet intervall.

En självstudievideo om rörelseredigeraren finns i Using the Motion Editor (Använda rörelseredigeraren) på www.adobe.com/go/lrvid4057_fl_se.

Se även

”Rita med ritstift” på sidan 102

”Övergångsinterpoleringar” på sidan 209

Styra visningen i rörelseredigeraren

I rörelseredigeraren kan du bestämma vilka egenskapskurvor som ska visas, och visningsstorleken för varje egenskapskurva. Det är enklare att redigera egenskapskurvorna om du förstorar dem.

- Om du vill ändra vilka egenskaper som ska visas i rörelseredigeraren, klickar du på triangeln bredvid en egenskapskategori för att utöka eller komprimera kategorin.
- Du kan bestämma hur många bildrutor i en interpolering som ska visas i rörelseredigeraren genom att ange antalet bildrutor i fältet Antal bildrutor längst ned i rörelseredigeraren. Det högsta antalet bildrutor är det totala antalet bildrutor i det markerade interpoleringsintervallet.
- Om du vill växla mellan utökad och komprimerad vy för en egenskapskurva klickar du på egenskapens namn. I den utökade vyn har du betydligt mer plats att redigera egenskapskurvan. Du kan justera storleken på komprimerade och utökade vyer med fälten Grafstorlek och Utökad graf.
- Om du vill aktivera eller inaktivera knappbeskrivningar i diagramområdet väljer du Visa knappbeskrivningar på alternativmenyn på en panel.

- Om du vill lägga till en ny färgeffekt eller filter i en interpolering klickar du på Lägg till på en egenskapskategorirad och väljer det element som du vill lägga till. Det nya elementet visas direkt i rörelseredigeraren.

Redigera formen på egenskapskurvor

Med rörelseredigeraren kan du bestämma formen exakt på varje egenskapskurva i en interpolering, förutom X, Y och Z. För alla andra egenskaper kan du redigera kurvan för varje graf med standard-Bezier-kontroller. Du använder dessa kontroller på liknande sätt som när du redigerar linjer med markeringsverktyget eller ritstiftet. Du kan flytta ett kurvsegment eller en kontrollpunkt uppåt om du vill öka egenskapsvärdet, och nedåt om du vill minska värdet.

Genom att arbeta direkt med egenskapskurvorna kan du:

- Skapa komplexa kurvor för komplexa interpoleringseffekter.
- Justera egenskapsvärden i nyckelbildrutor för egenskaper.
- Öka eller minska egenskapsvärden längs hela egenskapskurvan.
- Lägga till ytterligare nyckelbildrutor för egenskaper i en interpolering.
- Ange att enskilda nyckelbildrutor för egenskaper ska vara rörliga eller statiska.

I rörelseredigeraren skiljer sig de grundläggande rörelseegenskaperna X, Y och Z från andra egenskaper. De här tre egenskaperna är sammankopplade. En bildruta i ett interpoleringsintervall som är en nyckelbildruta för egenskap för någon av dessa egenskaper måste vara en nyckelbildruta för egenskap för samtliga av dessa tre egenskaper. Observera också att kontrollpunkterna på egenskapskurvorna X, Y och Z inte kan redigeras med Bezier-kontroller.

Kontrollpunkter på egenskapskurvor kan vara utjämnade punkter eller hörnpunkter. När en egenskapskurva passerar genom en hörnpunkt bildar den en vinkel. När en egenskapskurva passerar genom en utjämnad punkt bildas en utjämnad kurva. För X, Y och Z beror typen av kontrollpunkt i egenskapskurvan på typen av motsvarande kontrollpunkt i rörelsebanan på scenen.

Vanligtvis är det bäst att redigera X-, Y- och Z-egenskaper för en interpolering genom att redigera rörelsebanan på scenen. Använd rörelseredigeraren för mindre justeringar av egenskapsvärdena eller om du vill flytta motsvarande nyckelbildrutor för egenskaper till andra bildrutor i interpoleringsintervallet.

- Om du vill ändra formen på ett kurvsegment mellan två kontrollpunkter drar du segmentet. När du drar ett kurvsegment markeras kontrollpunkterna vid varje ände av segmentet. Om de markerade kontrollpunkterna är utjämnade punkter visas Bezier-handtagen.
- Om du vill återställa en egenskapskurva till ett statiskt, icke-interpolerat egenskapsvärde högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du i området för egenskapsgrafen och väljer Återställ egenskap.
- Om du vill återställa en hel kategori av egenskaper till statiska, icke-interpolerade värden, klickar du på knappen Återställ värden för kategorin.
- Om du vill inverta riktningen på en egenskapsinterpolering högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du i området för egenskapsgrafen och väljer Spegelvänd nyckelbildrutor.
- Om du vill kopiera en egenskapskurva från en egenskap till en annan högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du i grafområdet för kurvan och väljer Kopiera kurva. Klistra in kurvan på en annan egenskap genom att klicka i grafområdet för egenskapen och välja Klistra in kurva. Du kan också kopiera kurvor mellan anpassade övergångar och egenskaper.

Arbeta med nyckelbildrutor för egenskaper

Du kan ändra formen på en egenskapskurva genom att lägga till, ta bort och redigera nyckelbildrutor för egenskap längs varje graf.

- Om du vill lägga till en nyckelbildruta för egenskap till en egenskapskurva placerar du spelhuvudet i önskad bildruta och klickar på Lägg till eller ta bort nyckelbildruta för egenskapen i rörelseredigeraren.

Du kan också Ctrl-klicka (Windows) eller Opt-klicka (Macintosh) på grafen i den bildruta där du vill lägga till nyckelbildrutan för egenskap.

Du kan också högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på egenskapskurvan och välja Lägg till nyckelbildruta.

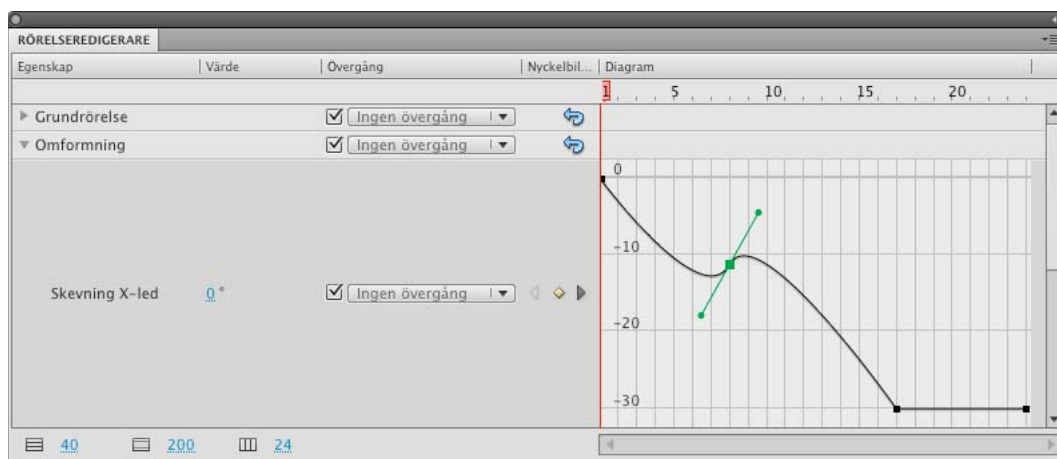
- Om du vill ta bort en nyckelbildruta för egenskap från en egenskapskurva Ctrl-klickar (Windows) eller Opt-klickar (Macintosh) du på kontrollpunkten för nyckelbildrutan för egenskap i egenskapskurvan.

Du kan också högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på kontrollpunkten och välja Ta bort nyckelbildruta.

- Om du vill växla mellan läget för hörnpunkter och läget för utjämnade punkter för en kontrollpunkt Alt-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på kontrollpunkten.

När en kontrollpunkt är i läget för utjämnade punkter visas dess Bezier-handtag och egenskapskurvan passerar genom punkten som en utjämnad kurva. När en kontrollpunkt är en hörnpunkt bildar egenskapskurvan en vinkel när den passerar genom kontrollpunkten. Bezier-handtag visas inte för hörnpunkter.

Om du vill växla till läget för utjämnade punkter för kontrollpunkten högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på kontrollpunkten och väljer Utjämnad punkt, Utjämnad till höger eller Utjämnad till vänster. Om du vill välja hörnpunktsläget för kontrollpunkten väljer du Hörnpunkt.



En egenskapskurva med en utjämnad punkt (bildruta 8) och en hörnpunkt (bildruta 17).

- Om du vill flytta en nyckelbildruta för egenskap till en annan bildruta drar du kontrollpunkten dit. Det går inte att dra en nyckelbildruta för en egenskap förbi bildrutorna före eller efter den.
- Om du vill växla mellan en rörlig och statisk nyckelbildruta för de spatiala egenskaperna X, Y och Z högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på nyckelbildrutan för egenskap i rörelseredigeraren. Mer information om rörliga nyckelbildrutor finns i "[Redigera rörelsebanan för en interpolering](#)" på sidan 196. Du kan också göra om en rörlig nyckelbildruta för egenskaper till statisk i rörelseredigeraren genom att dra den till en lodrät bildruteavgränsare.

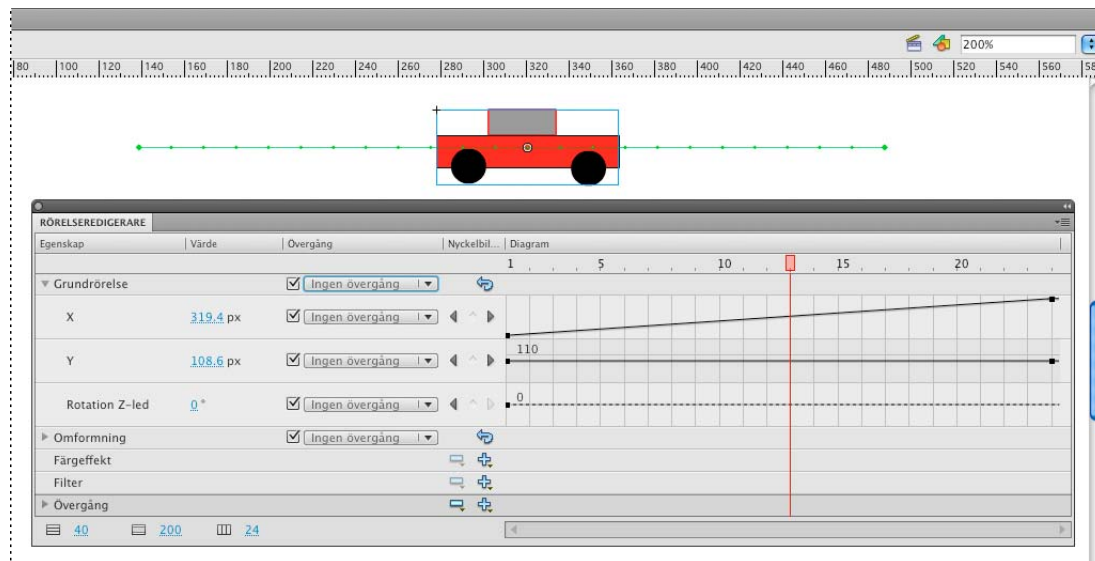
- Om du vill länka associerade X- och Y-egenskapspar klickar du på knappen Länka egenskapsvärden för X och Y för någon av de egenskaper som du vill länka. När egenskaperna har länkats begränsas egenskapernas värden så att förhållandet mellan dem bevaras när du anger ett värde för någon av de länkade egenskaperna. Egenskaperna för skalning i sid- och höjddled och egenskaperna Oskärpa X och Oskärpa Y i skuggfiltret är exempel på associerade X- och Y-egenskaper.

Övergångsinterpoleringar

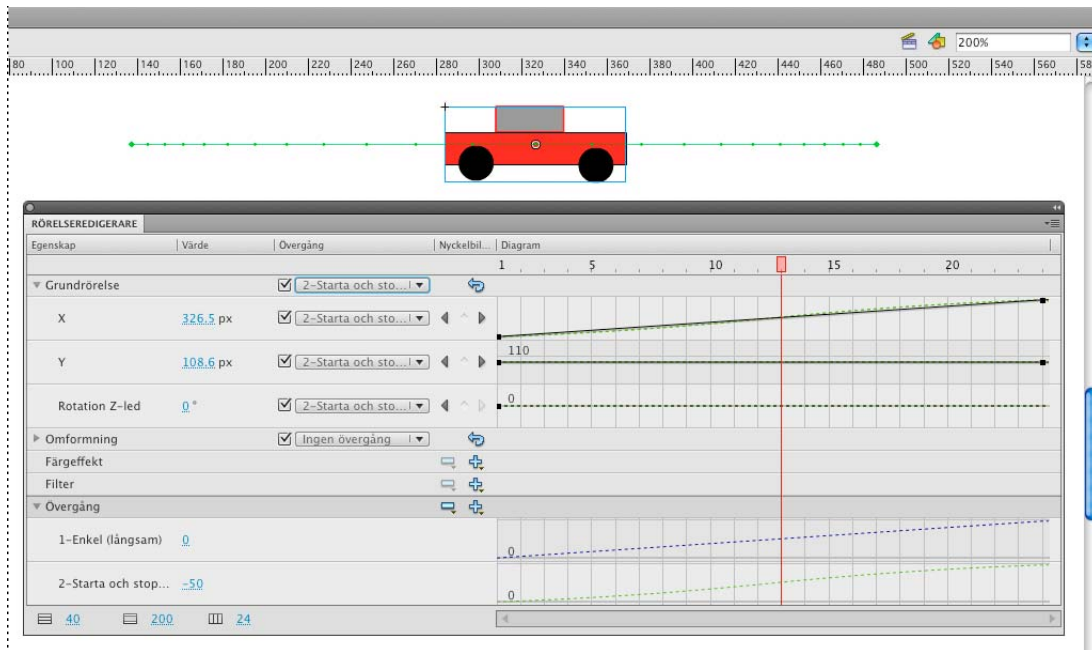
En övergång är en teknik för att ändra hur Flash beräknar egenskapsvärden mellan nyckelbildrutor för egenskaper i en interpolering. Om du inte använder en övergång beräknar Flash dessa värden så att ändringen i värdet är densamma i varje bildruta. Om du använder en övergång kan du justera ändringshastigheten till värden som gör att animeringen blir mer naturlig och komplex.

En övergång är en matematisk kurva som används på egenskapsvärden för en interpolering. Den slutliga effekten av interpoleringen är resultatet av en kombination av intervallet med egenskapsvärden i interpoleringen och övergångskurvan.

Om du till exempel animerar en bild av en bil som kör över scenen, blir rörelsen mer realistisk om bilen från stillastående gradvis ökar hastigheten, och sedan saktar ned innan den stannar på andra sidan av scenen. Utan övergången skulle bilen köra med full hastighet direkt från stillastående och sedan stanna på andra sidan av scenen utan att sakta ned. Med en övergång kan du skapa en rörelseinterpolering för bilen och sedan ange att interpoleringen ska börja och sluta långsamt.



En rörelsebanan utan någon övergång. Observera den jämna fördelningen av bildrutor längs banan.



Samma rörelsebanan med övergången Start och stopp (mellan). Observera koncentrationen av bildrutor vid slutet av banan, vilket resulterar i en mer realistisk återgivning av hur bilen accelererar och stannar.

Du kan använda en övergång i egenskapsinspektören eller rörelseredigeraren. De övergångar du tillämpar i egenskapsinspektören påverkar alla egenskaper i en interpolering. De övergångar du tillämpar i rörelseredigeraren kan påverka en enskild egenskap, grupper av egenskaper eller alla egenskaper i en interpolering.

En övergång kan vara enkel eller komplex. I Flash ingår en rad förinställda övergångar som du kan använda för att skapa enkla eller komplexa effekter. I rörelseredigeraren kan du även skapa egna anpassade övergångskurvor.

Ett av många fall då det är praktiskt att tillämpa en övergång är när du har redigerat en rörelsebanan på scenen och aktiverat rörliga nyckelbildrutor för att få samma rörelsehastighet i varje segment i banan. Du kan sedan använda en övergång för att få en mer realistisk hastighetsökning och hastighetsminskning i början och slutet av banan.

När du använder en övergångskurva för en egenskapskurva visas ett visuellt överlägg av övergångskurvan i grafområdet för egenskapskurvan. Genom att egenskapskurvan och övergångskurvan visas i samma grafområde gör överlägget att det blir lättare att förstå den slutliga interpoleringseffekten som du ser på scenen när du testar animationen.

Eftersom övergångskurvorna i rörelseredigeraren kan vara komplexa, kan du använda dem för att skapa komplexa rörelser på scenen utan att du behöver skapa komplexa rörelsebanor på scenen. Du kan också använda övergångskurvor för att skapa komplexa interpoleringar för andra egenskaper utöver de spatiala egenskaperna X, Y och Z.

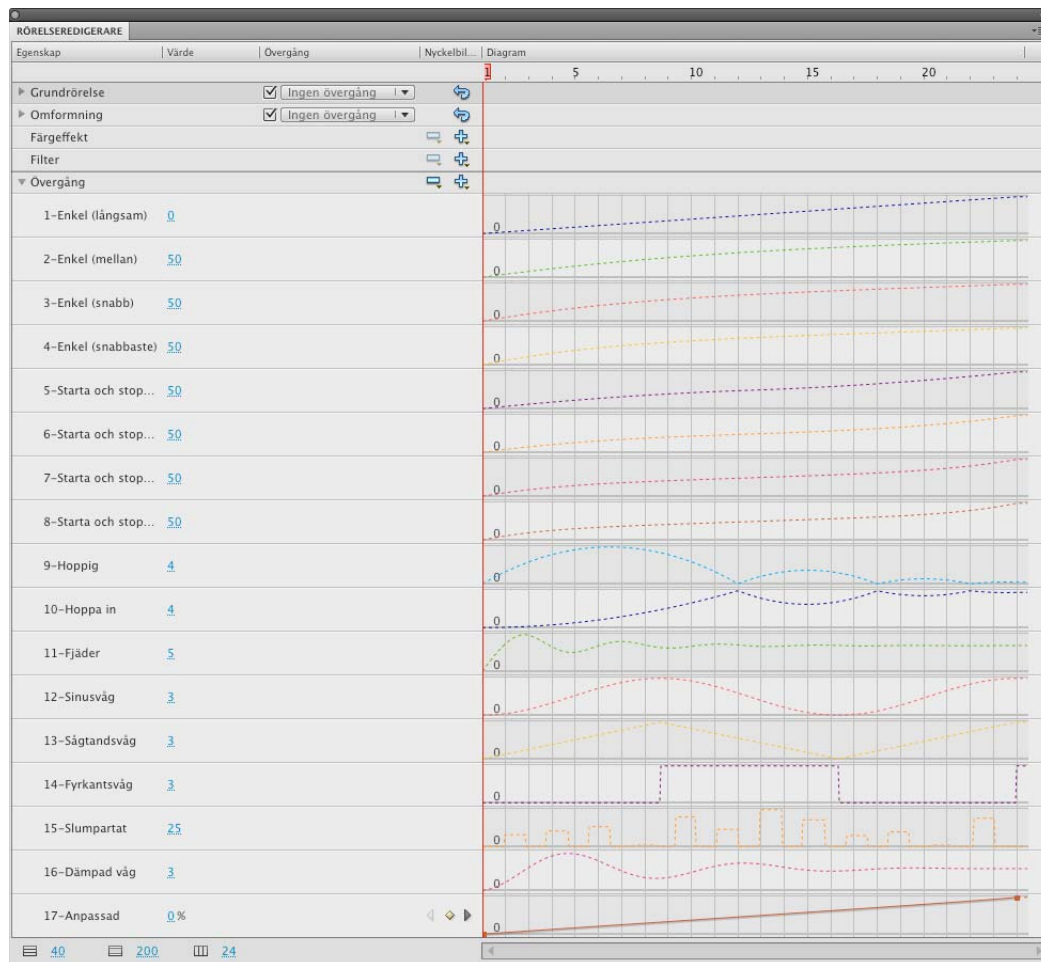
Tillämpa en övergång på alla egenskaper i en interpolering i egenskapsinspektören

När du tillämpar en övergång på en interpolering via egenskapsinspektören påverkar övergången alla egenskaper som ingår i interpoleringen. I egenskapsinspektören tillämpas övergångskurvan Enkel (långsam), som också är tillgänglig i rörelseredigeraren.

- 1 Markera interpoleringen på tidslinjen eller rörelsebanan på scenen.
- 2 Välj en övergång på menyn Övergång i egenskapsinspektören.
- 3 Ange ett styrkevärde för övergången i fältet Övergångsvärde.

Tillämpa en övergång på en enskild egenskap i rörelseredigeraren

Du kan tillämpa en förinställd övergång på en enskild egenskap eller en kategori med egenskaper i rörelseredigeraren.



Formerna på övergångskurvorna som ingår i Flash.

Om du vill använda övergångar i rörelseredigeraren lägger du till en övergångskurva i listan med tillgängliga övergångar för den markerade interpoleringen och tillämpar sedan övergången på önskade egenskaper. När du använder en övergång för en egenskap visas en streckad kurva som ett överlägg i grafområdet för egenskapskurvan. Den streckade kurvan visar hur de faktiska egenskapsvärdena för interpoleringen påverkas av övergångskurvan.

- Om du vill lägga till en övergång i listan med tillgängliga övergångar för den markerade interpoleringen klickar du på Lägg till under Övergång i rörelseredigeraren och väljer den övergång som du vill lägga till.
- Om du vill lägga till en övergång för en enskild egenskap väljer du övergången på menyn Markerad övergång för egenskapen.
- Om du vill lägga till en övergång för en hel kategori med egenskaper, till exempel rörelse, omformning, färgeffekt eller filter, väljer du en övergångstyp på menyn Markerad övergång för egenskapskategorin.
- Om du vill aktivera eller inaktivera effekten av övergången för en egenskap eller egenskapskategori, klickar du på kryssrutan Aktivera/inaktivera övergång för egenskapen eller egenskapskategorin. På så sätt kan du snabbt se effekten av en övergång på egenskapskurvor.

- Om du vill ta bort en övergång från listan med tillgängliga interpoleringar klickar du på Ta bort övergång under Övergång i rörelseredigeraren och väljer övergången på popup-menyn.

Redigera övergångskurvor i rörelseredigeraren

I rörelseredigeraren kan du redigera egenskaperna för förinställda övergångskurvor och skapa egna anpassade övergångskurvor.

- Om du vill redigera en förinställd övergångskurva anger du värdet för övergången i fältet bredvid övergångsnamnet.

För enkla övergångskurvor är värdet ett procenttal som representerar styrkan med vilken övergångskurvan tillämpas på egenskapskurvan. Positiva värden ökar övergången i slutet av kurvan. Negativa värden ökar övergången i början av kurvan.

För sådana övergångskurvor som utgörs av vågor, till exempel sinusvågor eller sågtandsvågor, representerar värdet antalet halvperioder i vågen.

Om du vill redigera en förinställd övergång börjar du med att lägga till övergången i listan med tillgängliga övergångar genom att klicka på Lägg till under Övergång i rörelseredigeraren.

- Om du vill redigera en anpassad övergångskurva lägger du till en förekomst av den anpassade kurvan i listan med övergångar och redigerar sedan kurvan på samma sätt som när du redigerar andra typer av Bezier-kurvor i Flash. Startvärdet för övergångskurvan ska alltid vara 0 %.

Du kan också kopiera och klistra in kurvan från en anpassad övergång till en annan, även till anpassade övergångar i olika rörelseinterpoleringar.

Arbeta med klassiska interpoleringar

Klassiska interpoleringar påminner om rörelseinterpoleringar, förutom att de är mer komplexa och att de stöder särskilda typer av animerade effekter som inte kan användas med rörelseinterpoleringar.

Om klassiska interpoleringar

De klassiska interpoleringarna i Flash liknar rörelseinterpoleringar, men de är något mer komplicerade att skapa och inte lika flexibla. Klassiska interpoleringar ger dock vissa möjligheter att styra animeringar som du inte kan få med rörelseinterpoleringar. Mer information om skillnaderna finns i ”[Skillnader mellan rörelseinterpoleringar och klassiska interpoleringar](#)” på sidan 189.

Exempel på animeringar med klassisk interpolering finns på Flash-exempelsidan på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Följande exempel är tillgängliga:

- Animerad skugga: Hämta och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Graphics\AnimatedDropShadow för att komma åt exemplet.
- Animering och övertoningar: Hämta och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Graphics\AnimationAndGradients för att komma åt exemplet.

Se även

”[Interpolerad animering](#)” på sidan 187

Skapa och redigera nyckelbildrutor för klassiska interpoleringar

Ändringar i animeringen definieras i en *nyckelbildruta*. När du skapar en bildruta-för-bildruta-animering är varje bildruta en nyckelbildruta. I en interpolerad animering definierar du nyckelbildrutor vid lämpliga punkter i animeringen och sedan skapar Flash mellanliggande bildrutor med nödvändigt innehåll. De interpolerade bildrutorna i en interpolerad animering visas i ljusblått eller ljusgrönt, och en pil ritas ut mellan nyckelbildrutorna. Eftersom Flash-dokument sparar formerna i varje nyckelbildruta skapar du bara nyckelbildrutor vid de punkter i grafiken där någonting ändras.

Nyckelbildrutor markeras i tidslinjen: En fylld cirkel representerar en nyckelbildruta med innehåll, medan en tom cirkel framför bildrutan representerar en tom nyckelbildruta. Efterföljande bildrutor som läggs till i samma lager har samma innehåll som nyckelbildrutan.

Det går bara att redigera nyckelbildrutor i en klassisk interpolering. Du kan visa interpolerade bildrutor men du kan inte ändra dem direkt. Om du vill redigera interpolerade bildrutor ändrar du en av de definierande nyckelbildrutorna eller infogar en ny nyckelbildruta mellan den inledande och den avslutande nyckelbildrutan. Dra objekt från bibliotekspanelen till scenen för att lägga till objekten i den aktuella nyckelbildrutan.

Använd lökskalning om du vill visa och redigera mer än en bildruta åt gången.

Skapa nyckelbildrutor

❖ Gör något av följande:

- Markera en bildruta i tidslinjen och välj Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en bildruta i tidslinjen och välj Infoga nyckelbildruta.

Infoga bildrutor på tidslinjen

- Om du vill infoga en ny bildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Bildruta.
- Om du vill skapa en ny nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta eller också högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på bildrutan där du vill infoga nyckelbildrutan och väljer Infoga nyckelbildruta.
- Om du vill skapa en ny tom nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta eller också högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på bildrutan där du vill infoga nyckelbildrutan och väljer Infoga tom nyckelbildruta.

Ta bort eller ändra en bildruta eller nyckelbildruta

- Om du vill ta bort en bildruta, nyckelbildruta eller bildrutesekvens markerar du den, högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) och väljer Ta bort bildrutor. Omgivande bildrutor påverkas inte.
- Om du vill flytta en nyckelbildruta eller bildrutesekvens och dess innehåll markerar du den och drar du den till önskad plats.
- Om du vill utöka varaktigheten för en nyckelbildruta håller du ned Alt (Windows) eller Option (Macintosh) och drar den till den sista bildrutan i den nya sekvensen.
- Om du vill kopiera och klistra in en nyckelbildruta eller bildrutesekvens markerar du den och väljer Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor. Markera en bildruta eller bildrutesekvens som du vill ersätta och välj Redigera > Tidslinje > Klistra in bildrutor.
- Om du vill konvertera en nyckelbildruta till en bildruta markerar du nyckelbildrutan och väljer Ändra > Tidslinje > Rensa nyckelbildruta, eller högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) på den och väljer Rensa nyckelbildruta. Den rensade nyckelbildrutan och alla bildrutor fram till nästa nyckelbildruta ersätts med innehållet i bildrutan framför den rensade nyckelbildrutan.

- Om du vill kopiera en nyckelbildruta eller bildrutesekvens genom att dra markerar du den och håller ned Alt (Windows) eller Option (Macintosh) samtidigt som du drar den till önskad plats.
- Om du vill ändra längden för en interpolerad sekvens drar du den inledande eller den avslutande nyckelbildrutan till vänster eller höger.
- Om du vill lägga till ett biblioteksobjekt till den aktuella nyckelbildrutan drar du objektet från bibliotekspanelen till scenen.
- Om du vill spegelvända en animeringssekvens markerar du de aktuella bildrutorna i ett eller flera lager och väljer Ändra > Tidslinje > Spegelvänd bildrutor. Nyckelbildrutor måste finnas i början och i slutet av sekvensen.

Lägga till en klassisk interpolering till förekomster, grupper och typer

Använd klassisk interpolering om du vill interpolera ändringar i egenskaperna för förekomster, grupper och typ. Flash kan interpolera position, storlek, rotation och skevning av förekomster, grupper och typ. Dessutom kan Flash interpolera färgen för förekomster och typ, skapa gradvisa färgändringar och få en förekomst att tona in eller ut.

Om du vill interpolera färgen för grupper eller typer gör du om dem till symboler. Om du vill animera enskilda tecken i ett textblock för sig, placerar du varje tecken i ett separat textblock.

Om du tillämpar en klassisk interpolering och sedan ändrar antalet bildrutor mellan de båda nyckelbildrutorna, eller om du flyttar gruppen eller symbolen i någon nyckelbildruta, interpolerar Flash automatiskt bildrutorna igen.

En självstudievideo om klassiska interpoleringar finns på www.adobe.com/go/vid0125_se.

En textbaserad självstudiekurs om klassiska interpoleringar finns i Create a Timeline Animation i Flash-självstudierna på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se.

Exempel på animeringar med klassisk interpolering finns i Flash-exemplen på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Följande exempel är tillgängliga:

- Animerad skugga: Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Graphics\AnimatedDropShadow för att komma åt exemplet.
- Animering och övertoningar: Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Graphics\AnimationAndGradients för att komma åt exemplet.

Se även

”Skapa symboler” på sidan 148

”Dela upp text” på sidan 256

”Interpolerad animering” på sidan 187

Skapa en klassisk interpolering

- 1 Klicka på ett lagernamn för att göra det till det aktiva lagret och markera en tom nyckelbildruta i lagret där animeringen ska börja. Det här blir den första bildrutan för den klassiska interpoleringen.
- 2 Om du vill lägga till innehåll i den första bildrutan för den klassiska interpoleringen gör du något av följande:
 - Skapa ett grafiskt objekt med något av verktygen Ritstift, Oval, Rektangel, Penna eller Pensel och konvertera det sedan till en symbol.
 - Skapa en förekomst, en grupp eller ett textblock på scenen.
 - Dra en förekomst av en symbol från bibliotekspanelen.

Obs! Om du vill skapa en interpolering kan du bara ha ett objekt i lagret.

- 3 Skapa en ny nyckelbildruta där du vill att animeringen ska sluta och behåll den nya nyckelbildrutan markerad.
- 4 Gör något av följande om du vill ändra objektet i den sista bildrutan:
 - Flytta objektet till en ny position.
 - Ändra storlek, rotation och skevning för objektet.
 - Ändra objektets färg (endast förekomster och textblock). Använd forminterpolering om du vill skapa interpolering för färg på andra element än förekomster och textblock.
- 5 Om du vill skapa en klassisk interpolering gör du något av följande:
 - Klicka på någon av bildrutorna i interpoleringens bildruteområde och välj Infoga > Klassisk interpolering.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en bildruta i interpoleringens bildruteområde och välj Skapa klassisk interpolering på snabbmenyn.

Om du skapade ett grafiskt objekt i steg 2 konverteras objektet automatiskt i Flash till en symbol med namnet *tween1*.

- 6 Om du ändrade storleken för ett objekt i steg 4 väljer du Skala i avsnittet Interpolering i egenskapsinspektören för att interpolera storleken för det valda objektet.
- 7 Om du vill skapa en mer realistisk upplevelse av rörelse använder du övergång för den klassiska interpoleringen. Om du vill använda en övergång för en klassisk interpolering använder du fältet Övergång i avsnittet Interpolering i egenskapsinspektören för att ange ett övergångsvärde för varje klassisk interpolering som du skapar. Använd dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från för att mer exakt kontrollera den klassiska interpoleringens hastighet.

Dra i värdet i fältet Övergång eller ange ett värde för att justera ändringshastigheten mellan interpolerade bildrutor:

- Om du vill börja den klassiska interpoleringen långsamt och öka interpoleringshastigheten mot slutet av animeringen anger du ett negativt värde mellan -1 och -100.
- Om du vill börja den klassiska interpoleringen snabbt och minska interpoleringshastigheten mot slutet av animeringen anger du ett positivt värde mellan 1 och 100.
- Om du vill skapa en mer komplex ändring av hastigheten i interpoleringens bildruteområde klickar du på knappen Redigera vid fältet Övergång för att öppna dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från.

Som standard är ändringshastigheten mellan interpolerade bildrutor konstant. En övergång skapar en naturligare hastighetsökning eller hastighetsminskning genom att ändringshastigheten gradvis justeras.

- 8 Om du vill rotera det markerade objekt under interpoleringen väljer du ett alternativ på menyn Roter i egenskapsinspektören:
 - Välj Ingen (standardinställningen) om du vill förhindra rotering.
 - Välj Auto om du vill rotera objektet en gång i den riktning som kräver minst rörelse.
 - Välj Medurs eller Moturs om du vill rotera objektet med- eller moturs och ange sedan ett värde för antal rotationer.

Obs! Rotationen i steg 8 sker utöver eventuell rotation i den sista bildrutan i steg 4.

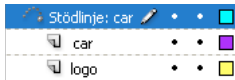
- 9 Om du använder en rörelsebana väljer du Orientera mot bana i egenskapsinspektören för att orientera det interpolerade elementets baslinje längs rörelsebanan.
- 10 Om du vill synkronisera animeringen av grafiksymbolförekomster med huvudtidslinjen väljer du alternativet Synka i egenskapsinspektören.

Obs! Både alternativet Ändra > Tidslinje > Synkronisera symboler och alternativet Synka räknar om antalet bildrutor i en interpolering så att de matchar antalet bildrutor som interpoleringen tilldelas i tidslinjen. Använd alternativet Synka om antalet bildrutor i animeringssekvensen inuti symbolen inte är en jämn multipel av det antal bildrutor som grafikförekomsten upptar i dokumentet.

- 11 Om du använder en rörelsebana väljer du Fäst för att fästa det interpolerade elementet till rörelsebanan från registreringspunkten.

Skapa klassisk rörelseinterpolering längs en bana

Lager med rörelsestödlinjer gör det möjligt att rita banor längs vilka interpolerade förekomster, grupper och textblock kan animeras. Du kan länka flera lager till ett lager med rörelsestödlinjer så att flera objekt följer samma bana. Ett normalt lager som är länkat till ett lager med rörelsestödlinjer blir ett stödlinjelager.



I det här exemplet är två objekt i olika lager kopplade till samma rörelsebana.

En självstudievideo om klassiska interpoleringar finns på www.adobe.com/go/vid0125_se.

En textbaserad självstudiekurs om klassiska interpoleringar finns i Create a Timeline Animation i Flash-självstudierna på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se.

Exempel på animeringar med klassisk interpolering finns i Flash-exemplen på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Följande exempel är tillgängliga:

- Animerad skugga: Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Graphics\AnimatedDropShadow för att komma åt exemplet.
- Animering och övertoningar: Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Graphics\AnimationAndGradients för att komma åt exemplet.

Skapa en rörelsebana för en klassiskt interpolerad animering

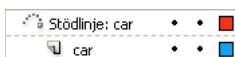
- 1 Skapa en klassiskt interpolerad animeringssekvens.

Om du väljer Orientera mot bana i egenskapsinspektören orienteras det interpolerade elementets baslinje längs rörelsebanan. Om du väljer Fäst fäster registreringspunkten för det interpolerade elementet till rörelsebanan.

- 2 Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på namnet på det lager som innehåller den klassiska interpoleringen och välj Lägg till klassisk rörelsestödlinje.

Flash lägger till ett lager med rörelsestödlinjer ovanför lagret med den klassiska interpoleringen, och namnet på lagret med den klassiska interpoleringen dras in för att visa att det är bundet till lagret med rörelsestödlinjerna.

Obs! Om det redan finns ett stödlinjelager på tidslinjen kan du dra ett lager med den klassiska interpoleringen till en plats nedanför stödlinjelagret för att konvertera stödlinjelagret till en rörelsestödlinje och binda den klassiska interpoleringen till den.

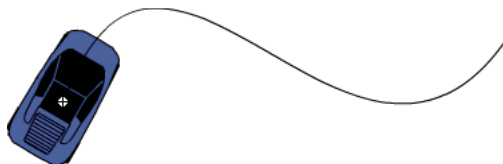


Ett lager med rörelsestödlinjer ovanför lagret med den klassiska interpoleringen.

- 3 Om du vill lägga till en bana i lagret med rörelsestödlinjerna för den klassiska interpoleringen markerar du lagret med rörelsestödlinjerna och använder något av verktygen Ritstift, Penna, Linje, Oval, Rektangel eller Pensel för att rita önskad bana.

Du kan också klistra in en linje på lagret med rörelsestödlinjer.

- 4 Dra det objekt som du interpolerar för att fästa det vid början av linjen i den första bildrutan, och vid slutet av linjen i den sista bildrutan.



En bild av en bil, fäst vid början av en stömlinje.

Obs! Bäst resultat för fästningen får du genom att dra symbolen vid dess omformningspunkt.

5 Om du vill dölja ett lager med rörelsestömlinjer och banan så att endast objektets rörelse syns när du arbetar, klickar du i kolumnen Öga i lagret med rörelsestömlinjer.

Gruppen eller symbolen följer rörelsebanan när du spelar animeringen.

Länka lager till ett lager med rörelsestömlinjer

❖ Gör något av följande:

- Dra ett befintligt lager under lagret med rörelsestömlinjer. Lagret dras in under lagret med rörelsestömlinjer. Alla objekt i det här lagret fästs automatiskt till rörelsebanan.
- Skapa ett nytt lager under lagret med rörelsestömlinjer. Objekt som interpoleras på det här lagret interpoleras automatiskt längs rörelsebanan.
- Markera ett lager under ett lager med rörelsestömlinjer. Välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper och välj sedan Stömlinje.

Bryta länkade lager från ett lager med rörelsestömlinjer

❖ Markera det länkade lager du vill bryta och gör något av följande:

- Dra lagret ovanför lagret med rörelsestömlinjer.
- Välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper och välj sedan Normalt som lagertyp.

Klistra in egenskaper för klassiska interpoleringar

Med kommandot Klistra in rörelse kan du kopiera en klassisk interpolering och klistra in enbart de specifika egenskaper som ska gälla för ett annat objekt.

- 1 Markera de bildrutor på tidslinjen som innehåller den klassiska interpolering som du vill kopiera. Bildrutorna du markerar måste finnas i samma lager men de behöver inte omfatta en enskild klassisk interpolering. Markeringen kan omfatta en interpolering, tomma bildrutor eller två eller flera interpoleringar.
- 2 Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera rörelse.
- 3 Markera symbolförekomsten som ska tilldelas den kopierade klassiska interpoleringen.
- 4 Välj Redigera > Tidslinje > Klistra in rörelse special. Markera de specifika interpoleringsegenskaper du vill klistra in för symbolförekomsten. Interpoleringsegenskaperna är:

X-position Hur långt ett objekt flyttas längs x-axeln.

Y-position Hur långt ett objekt flyttas längs y-axeln.

Vågrät skala Proportionsvärdena mellan objektets aktuella storlek och dess naturliga storlek i horisontell riktning (X).

Lodrat skala Anger proportionsvärdena mellan objektets aktuella storlek och dess naturliga storlek i vertikal riktning (Y).

Rotation och skevning Rotation och skevning för objektet. Dessa egenskaper måste tillämpas tillsammans för ett objekt. Skevning är ett mått på rotation i grader och när du roterar och skevar påverkar egenskaperna varandra.

Färg Alla färgvärden tillämpas på objektet, t.ex. färgton, intensitet och alfavärden.

Filter Alla filtervärden och ändringar för det valda omfånget. Om filter tillämpas på ett objekt klistras filtret in med alla värden intakta och dess läge (aktiverat eller inaktiverat) tillämpas även på det nya objektet.

Blandningsläge Tillämpar objektets blandningsläge.

Ersätt målobjektets skalegenskaper När alternativet är avmarkerat klistras alla egenskaper in relativt målobjektet. När alternativet är markerat åsidosätts målets skalegenskaper.

Ersätt målets rotations- och skevningsegenskaper När alternativet är avmarkerat klistras alla egenskaper in relativt målobjektet. När alternativet är markerat åsidosätter de inklistrade egenskaperna objektets befintliga rotations- och skalegenskaper.

Den nödvändiga bildrute-, interpolerings- och symbolinformationen infogas så att den överensstämmer med den ursprungliga kopierade interpoleringen.

Använd kommandot Kopiera rörelse som ActionScript 3.0 för att kopiera en klassisk interpolering för en symbol till åtgärdspanelen eller för att använda den som ActionScript i ett annat projekt.

Använda anpassad övergång till/övergång från med klassiska interpoleringar

I dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från visas ett diagram över graden av rörelse över tiden. Bildrutor visas på den vågräta axeln och den procentuella ändringen visas på den lodräta axeln. Den första bildrutan visas som 0 % och den sista som 100 %.

Lutningen på diagrammets kurva visar ändringshastigheten för objektet. När kurvan är vågrät (ingen lutning) är hastigheten noll och när kurvan är lodrät sker en omedelbar ändring.

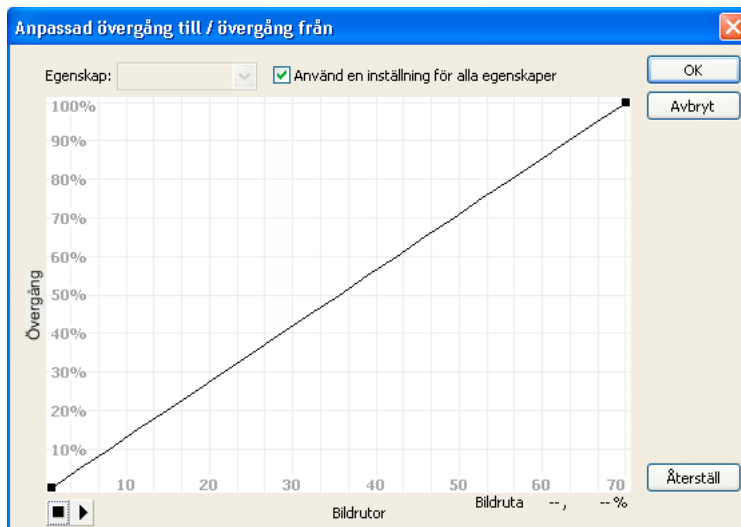


Diagram för Anpassad övergång till/övergång från som visar konstant hastighet

Ytterligare kontroller för dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från

Kryssrutan Använd en inställning för alla egenskaper Standardvärdet är markerat, kurvan som visas används för alla egenskaper och popup-menyn Egenskaper är inaktiverad. När kryssrutan inte är markerad är popup-menyn Egenskaper aktiverad och varje egenskap har en egen kurva som definierar dess hastighet.

Popup-menyn Egenskaper Endast aktiverad när kryssrutan Använd en inställning för alla egenskaper inte är markerad. När kryssrutan är markerad visas en egen kurva för alla fem egenskaperna som visas i menyn. Om du väljer en egenskap i menyn visas kurvan för den aktuella egenskapen. Egenskaperna är:

- **Position** Anger anpassade övergångsinställningar för positionen hos ett animerat objekt på scenen.
- **Rotation** Anger anpassade övergångsinställningar för rotationen hos ett animerat objekt. Du kan t.ex. finjustera hur snabbt eller långsamt ett animerat tecken vrids runt mot användaren på scenen.
- **Skala** Anger anpassade övergångsinställningar för skalning av ett animerat objekt. Du kan t.ex. enkelt anpassa skalningen av ett objekt så att det ser ut att flytta sig iväg från användaren, sedan emot användaren och sedan iväg från användaren igen.
- **Färg** Anger anpassade övergångsinställningar för färgövergångarna för ett animerat objekt.
- **Filter** Anger anpassade övergångsinställningar för filter som används på ett animerat objekt. Du kan t.ex. kontrollera den anpassade övergångsinställningen för en skugga, som simulerar en ändring av infallsvinkeln hos en ljuskälla.

Knapparna Spela upp och Stoppa Gör det möjligt att förhandsgranska en animering på scenen med alla rörelsekurvor som har definierats i dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från.

Återställningsknapp Gör det möjligt att återställa hastighetskurvan till standardläge (linjärt).

Position för den markerade kontrollpunkten I dialogrutans nedre högra hörn visar ett numeriskt värde nyckelbildrutan och positionen för den markerade kontrollpunkten. Om ingen kontrollpunkt är markerad visas inget värde.

Klicka en gång på den diagonala linjen för att lägga till en kontrollpunkt på linjen. Om du vill ha en mer exakt kontroll över ett objekts rörelse drar du kontrollpunktens positioner.

Med hjälp av bildruteindikatorer (fyrkantiga handtag) kan du klicka där du vill att hastigheten ska öka eller minska för ett objekt. När du klickar på det fyrkantiga handtaget för en kontrollpunkt markeras den aktuella kontrollpunkten och tangerande punkter på båda sidor visas. Ofyllda cirkelar representerar tangerande punkter. Dra kontrollpunkten eller dess tangerande punkter med musen eller använd piltangenterna på tangentbordet för att placera dem.



Som standard fäster kontrollpunkterna mot ett rutnät. Du kan inaktivera fästfunktionen genom att trycka ned X-tangenten medan du drar kontrollpunkten.

Om du klickar i ett område på kurvan utanför en kontrollpunkt, läggs en ny kontrollpunkt till på kurvan vid den aktuella punkten, utan att kurvans form ändras. Om du klickar utanför kurvan och kontrollpunkterna avmarkeras den markerade kontrollpunkten.

Lägga till en anpassad övergång

- 1 Markera ett lager på tidslinjen där en klassisk interpolering används.
- 2 Klicka på knappen Redigera bredvid skjutreglaget för övergång i egenskapsinspektören för bildrutan.
- 3 (Valfritt) Om du vill visa kurvan för en egenskap avmarkerar du Använd en inställning för alla egenskaper och markerar en egenskap på menyn.
- 4 Om du vill lägga till en kontrollpunkt Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på den diagonala linjen.
- 5 Om du vill öka hastigheten för objektet drar du kontrollpunkten uppåt och om du vill minska hastigheten drar du den nedåt.
- 6 Dra i hörnhandtagen om du vill göra ytterligare ändringar av övergångskurvan och finjustera interpoleringens övergångsvärde.

7 Klicka på knappen Spela upp i det nedre vänstra hörnet om du vill visa animeringen på scenen.

8 Justera kontrollerna tills du uppnår önskad effekt.

Obs! Om du använder dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från för att tillämpa en anpassad övergång för en bildruta visas övergångsvärdet '--' i redigeringsrutan. Om du använder rutan Redigera eller popup-reglaget för att tillämpa ett övergångsvärde på en bildruta visar diagrammet för anpassad övergång motsvarande kurva och kryssrutan Använd en inställning för alla egenskaper är markerad.

Kopiera och klistra in en övergångskurva

- Tryck på Ctrl+C (Windows) eller Kommando+C (Macintosh) om du vill kopiera den aktuella övergångskurvan.
- Tryck på Ctrl+V (Windows) eller Kommando+V (Macintosh) om du vill klistra in den kopierade kurvan i en annan övergångskurva.

Du kan kopiera och klistra in övergångskurvan. Den kopierade kurvan är tillgänglig tills du avslutar Flash-programmet.

Övergångskurvor som ej stöds

Vissa typer av övergångskurvor stöds inte. Ingen del av diagrammet kan representera en icke-linjär kurva (t.ex. en cirkel).

Dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från hindrar automatiskt att en kontrollpunkt eller ett tangenthandtag flyttas till en position som ger en ogiltig kurva:

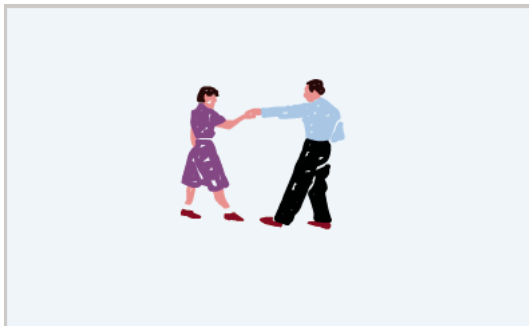
- Alla punkter måste finnas i diagrammet. Det går inte att flytta kontrollpunkter utanför diagrammets gränser.
- Alla segment i kurvan måste finnas i diagrammet. Kurvan blir flackare för att förhindra att den sträcker sig utanför diagrammets gränser.

Bildruta-för-bildruta-animering

Skapa bildruta-för-bildruta-animeringar

Vid bildruta-för-bildruta-animering ändras innehållet på scenen i varje bildruta och den är därför lämpligast för komplexa animeringar där en bild ändras i varje bildruta i stället för att bara flyttas över scenen. Med bildruta-för-bildruta-animering ökar filstorleken snabbare än med interpolerad animering. Med bildruta-för-bildruta-animering lagrar Flash värdena för varje komplett bildruta.

Om du vill skapa en bildruta-för-bildruta-animering definierar du varje bildruta som en nyckelbildruta och skapar en ny bild för varje bildruta. Varje ny nyckelbildruta innehåller från början samma innehåll som föregående nyckelbildruta, så att du kan ändra bildrutorna i animeringen inkrementellt.



- 1 Klicka på ett lagernamn för att göra det till det aktiva lagret och markera en bildruta i lagret där animeringen ska börja.
- 2 Om inte bildrutan redan är en nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta.
- 3 Skapa grafiken för den första bildrutan i sekvensen. Använd ritverktygen, klistra in grafik från Urklipp eller importera en fil.
- 4 Om du vill lägga till en ny nyckelbildruta vars innehåll är identiskt med innehållet i den första nyckelbildrutan, klickar du på nästa bildruta till höger i samma rad och väljer Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta eller också högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du och väljer Infoga nyckelbildruta.
- 5 Om du vill utveckla nästa steg i animeringen ändrar du innehållet i den här bildrutan på scenen.
- 6 Slutför bildruta-för-bildruta-animeringssekvensen genom att upprepa stegen 4 och 5 tills du erhåller önskad rörelse.
- 7 Testa animeringssekvensen genom att välja Kontroll > Spela upp eller klicka på knappen Spela upp på kontrollenheten (Fönster > Verktygsfält > Kontrollenhet).

Använda lökskalning

Normalt visas en bildruta i animeringssekvensen åt gången på scenen. Visa två eller flera bildrutor på scenen om du vill underlätta positionering och redigering av en bildruta-för-bildruta-animering. Bildrutan under spelhuvudet visas i fullfärg medan omgivande bildrutor är nedtonade, vilket ger en effekt av att varje bildruta är ritad på ett genomskinligt lökskalspapper och att bladen är staplade på varandra. Det går inte att redigera nedtonade bildrutor.

Visa flera bildrutor i en animering på samma gång på scenen

- ❖ Klicka på knappen Lökskal . Alla bildrutor mellan markörerna Starta lökskal och Stoppa lökskal (i sidhuvudet på tidslinjen) placeras på varandra som en bildruta i dokumentfönstret.

Visa kontrollen för lökskalning

- Om du vill visa lökskalsbildrutor som konturer klickar du på knappen Lökskalskonturer .
- Om du vill ändra position för en lökskalsmarkör drar du dess pekare till en ny plats. (Normalt flyttas lökskalsmarkörerna tillsammans med den aktuella bildrutepekaren.)

- Om du vill aktivera redigering av alla bildrutor mellan lökskalsmarkörer klickar du på knappen Redigera flera bildrutor . Normalt kan du bara redigera den aktuella bildrutan med lökskalning. Men du kan visa innehållet i varje bildruta mellan lökskalsmarkörerna och göra varje bildruta tillgänglig för redigering, oavsett vilken bildruta som visas.

Obs! Låsta lager (de med en hänglåsikon) visas inte när lökskalning är aktiverad. Om du vill undvika en massa förvirrande bilder låser eller döljer du de lager du inte vill använda med lökskalning.

Ändra hur lökskalsmarkörer visas

❖ Klicka på knappen Ändra lökskalsmarkeringar  och välj ett alternativ:

Visa alltid markeringar Visar lökskalsmarkörerna i sidhuvudet på tidslinjen oavsett om lökskalning är aktiverad eller inte.

Fäst lökskal Låser lökskalsmarkörerna vid deras aktuella position i sidhuvudet på tidslinjen. Normalt är lökskalsintervallet relaterat till den aktuella bildrutepekaren och lökskalsmarkörerna. När du ankrar lökskalsmarkörerna kan de inte flyttas tillsammans med den aktuella bildrutepekaren.

Lökskal 2 Visar två bildrutor på vardera sida om den aktuella bildrutan.

Lökskal 5 Visar fem bildrutor på vardera sida om den aktuella bildrutan.

Lökskal, alla Visar alla bildrutor på vardera sida om den aktuella bildrutan.

Forminterpolering

Om forminterpoleringar

I en forminterpolering ritar du en vektorform i en viss bildruta på tidslinjen och ändrar formen eller ritar en ny form i en annan specifik bildruta. Flash interpolerar då de mellanliggande formerna för bildrutorna däremellan och skapar en animering med en form som omvandlas till en annan.

Forminterpoleringar fungerar bäst med enkla former. Undvik former som innehåller urklipp eller negativa avstånd. Experimentera med de former som du vill använda för att ta reda på hur resultatet blir. Du kan använda formtips för att ange vilka punkter i den inledande formen som ska motsvara specifika punkter i den avslutande formen i Flash.

Du kan också interpolera positionen och färgen på former inom en forminterpolering.

Dela upp elementen om du vill använda forminterpolering på grupper, förekomster eller bitmappsbilder.

Dela upp texten två gånger för att konvertera texten till objekt om du vill använda forminterpolering på text.

Skapa en forminterpolering

I stegen nedan beskrivs hur du skapar en forminterpolering från bildruta 1 till bildruta 30 på tidslinjen. Du kan dock skapa interpoleringar var som helst på tidslinjen.

- 1 Rita en fyrkant med rektangelverktyget i bildruta 1.
- 2 Markera bildruta 30 i samma lager och lägg till en tom nyckelbildruta genom att välja Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta eller trycka på F7.
- 3 Rita en cirkel på scenen med ovalverktyget i bildruta 30.

Nu bör du ha en nyckelbildruta i bildruta 1 med en fyrkant och en nyckelbildruta i bildruta 30 med en cirkel.

4 Markera någon av bildrutorna mellan de två nyckelbildrutorna på tidslinjen i lagret som innehåller de två formerna.

5 Välj Infoga > Forminterpolering.

Formerna interpoleras i alla bildrutor mellan de två nyckelbildrutorna.

6 Om du vill förhandsgranska interpoleringen drar du spelhuvudet över bildrutorna på tidslinjen eller trycker på Retur.

7 Om du dessutom vill interpolera rörelse flyttar du formen i bildruta 30 till en annan plats på scenen än den plats där formen i bildruta 1 finns.

Förhandsgranska animeringen genom att trycka på Retur.

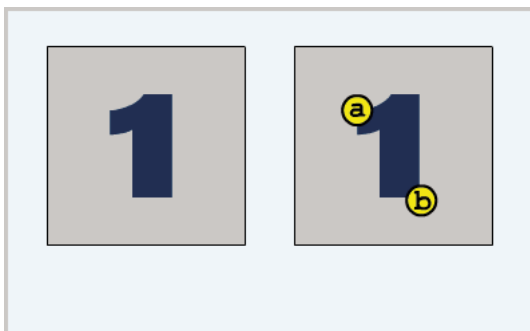
8 Om du vill interpolera färgen på formen byter du till en annan färg på formen i bildruta 1 än formen i bildruta 30.

9 Om du vill lägga till övergångar i interpoleringen markerar du någon av bildrutorna mellan de två nyckelbildrutorna och anger ett värde i fältet Övergångsvärde i egenskapsinspektören.

Ange ett negativt värde för att skapa en övergång i början av interpoleringen. Ange ett positivt värde för att skapa en övergång i slutet av interpoleringen.

Kontrollera formförändringar med formtips

Använd formtips för att få bättre kontroll på komplicerade och ovanliga formförändringar. Formtips identifierar punkter som ska motsvara start- och slutformer. Om du t.ex. interpolerar en teckning av ett ansikte som ändrar uttryck, kan du använda ett formtips för att markera ögonen. Båda ögonen går då att identifiera och ändras var för sig under förändringen av ansiktet, i stället för att ansiktet ska bli en formlös massa.



Formtips innehåller bokstäver (a till z) för identifikation av vilka punkter som motsvarar varandra i start- och slutformerna. Du kan använda upp till 26 formtips.

Formtips är gula i den första nyckelbildrutan, gröna i den sista nyckelbildrutan och röda när de inte befinner sig på en kurva.

Bäst resultat får du om du följer dessa riktlinjer när du interpolerar former:

- Vid en komplex forminterpolering skapar du mellanliggande former och interpolerar dessa i stället för att enbart definiera en start- och en slutform.
- Kontrollera att formtipsen är logiska. Om du t.ex. använder tre formtips för en triangel måste de vara i samma ordning i originaltriangeln som i triangeln som ska interpoleras. Du kan inte använda ordningen *abc* i den första nyckelbildrutan och *acb* i den andra.
- Formtips fungerar bäst om du placerar dem i moturs ordning och börjar i formens övre vänstra hörn.

Ett videoexempel på forminterpoleringar finns på www.adobe.com/go/vid0124_se.

Använda formtips

- 1 Markera den första nyckelbildrutan i en forminterpoleringssekvens.
- 2 Välj Ändra > Form > Lägg till formtips. Det inledande formtipset visas någonstans i formen som en röd cirkel med bokstaven *a*.
- 3 Flytta formtipset till en punkt du vill markera.
- 4 Markera den sista nyckelbildrutan i forminterpoleringssekvensen. Det avslutande formtipset visas någonstans i formen som en grön cirkel med bokstaven *a*.
- 5 Flytta formtipset till den punkt i den avslutande formen som ska motsvara den första punkten du markerade.
- 6 Du kan visa hur formtipsen påverkar forminterpoleringen genom att spela upp animationen igen. Flytta formtipsen om du vill finjustera interpoleringen.
- 7 Upprepa den här processen för att lägga till ytterligare formtips. Nya formtips visas med respektive bokstav i ordningen (*b, c o.s.v.*).

Visa alla formtips

- ❖ Välj Visa > Visa formtips. Visa formtips är bara tillgängligt när lagret och nyckelbildrutan som innehåller formtips är aktiva.

Ta bort ett formtips

- ❖ Dra det från scenen.

Ta bort alla formtips

- ❖ Välj Ändra > Form > Ta bort alla tips.

Använda maskeringslager

Maskeringslager

Använd ett maskeringslager för att skapa ett hål genom vilket underliggande lager syns, om du vill skapa spotlighteffekter och övergångar. Ett maskobjekt kan vara en fylld form, ett typobjekt, en förekomst av en grafiksymboll eller ett filmklipp. Gruppera flera lager under ett enda maskeringslager för att skapa avancerade effekter.

Animera ett maskeringslager för att skapa dynamiska effekter. När en fylld form används som en mask använder du forminterpolering. När ett typobjekt, en grafikförekomst eller ett filmklipp används som mask använder du rörelseinterpolering. När du använder ett filmklipp som en mask animerar du masken längs en rörelsebana.

Om du vill skapa ett maskeringslager placerar du ett maskobjekt på lagret som ska användas som en mask. I stället för att använda en linje eller fyllning fungerar maskobjektet som ett fönster som avslöjar ett område med underliggande länkade lager. Resten av maskeringslagret visar allt utom det som visas genom maskobjektet. Ett maskeringslager kan bara innehålla ett maskobjekt. Ett maskeringslager kan inte användas i en knapp och du kan inte använda en mask för en annan mask.

Använd ActionScript om du vill skapa maskeringslager från ett filmklipp. Ett maskeringslager skapat med ActionScript kan bara användas på ett annat filmklipp. Se Använda filmklipp som masker i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Obs! 3D-verktygen kan inte användas på objekt i maskeringslager, och lager som innehåller 3D-objekt kan inte användas som maskeringslager. Mer information om 3D-verktygen finns i ”3D-grafik” på sidan 139.

Ett videoexempel på hur du animerar masker finns på www.adobe.com/go/vid0127_se.

Ett exempel på masker som kan styras med skript finns i Flash-exemplet på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Masking\ScriptableMasks för att komma åt exemplet.

Arbeta med maskeringslager

Du kan använda maskeringslager för att visa delar av en bild eller annan grafik i lagret under. Om du vill skapa en mask anger du att ett lager är ett maskeringslager och ritar eller placerar en fylld form i lagret. Du kan använda valfri fylld form, inklusive grupper, text och symboler som en mask. Maskeringslagret avslöjar området med länkade lager under den fyllda formen.

Ett videoexempel på hur du animerar masker finns på www.adobe.com/go/vid0127_se.

Ett exempel på masker som kan styras med skript finns i Flash-exemplet på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Masking\ScriptableMasks för att komma åt exemplet.

Se även

”Rörelseinterpoleringar” på sidan 187

Skapa ett maskeringslager

- 1 Välj eller skapa ett lager som innehåller objekten som ska visas i masken.
- 2 Välj Infoga > Tidslinje > Lager för att skapa ett nytt lager ovanför. Ett maskeringslager maskerar alltid lagret direkt under. Kontrollera därför att du skapar maskeringslagret på rätt plats.
- 3 Placera en fylld form, text eller en förekomst av en symbol i maskeringslagret. Flash ignorerar bitmappar, övertoningar, genomskinlighet, färger och linjeformat i ett maskeringslager. Alla fyllda områden är helt genomskinliga i masken, medan ofyllda områden är ogenomskinliga.
- 4 Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på maskeringslagrets namn i tidslinjen och välj Mask. En ikon indikerar maskeringslagret. Lagret direkt under är länkat till maskeringslagret och dess innehåll syns genom det fyllda området på masken. Maskeringslagrets namn är indraget och dess ikon ändras till en maskeringslagerikon.
- 5 Om du vill visa maskeringseffekten i Flash läser du maskeringslagret och det maskerade lagret.

Maskera ytterligare lager efter att ha skapat ett maskeringslager

❖ Gör något av följande:

- Dra ett befintligt lager direkt under maskeringslagret.
- Skapa ett nytt lager på valfri plats under maskeringslagret.
- Välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper och välj sedan Maskerad.

Bryta länkade lager från ett maskeringslager

❖ Markera det länkade lager du vill bryta och gör något av följande:

- Dra lagret ovanför maskeringslagret.

- Välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper och välj sedan Normalt.

Animera en fylld form, ett typobjekt eller en förekomst av en grafiksymbol i ett maskeringslager

- 1 Markera maskeringslagret på tidslinjen.
- 2 Om du vill låsa upp maskeringslagret klickar du i kolumnen Lås.
- 3 Gör något av följande:
 - Om maskobjektet är en fylld form använder du forminterpolering för objektet.
 - Om maskobjektet är ett typobjekt eller en förekomst av en grafiksymbol använder du rörelseinterpolering för objektet.
- 4 När animeringen är färdig klickar du i kolumnen Lås för maskeringslagret för att låsa lagret igen.

Animera ett filmklipp i ett maskeringslager

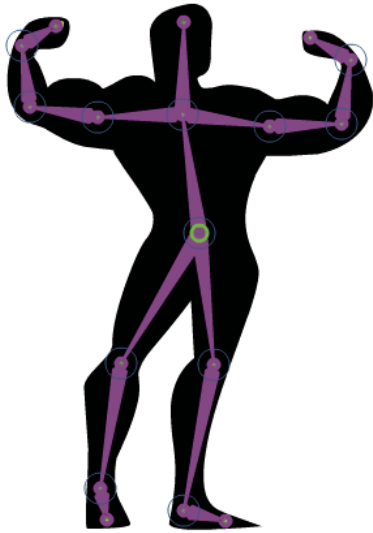
- 1 Markera maskeringslagret på tidslinjen.
- 2 Dubbelklicka på filmklippet på scenen för att redigera filmklippet på den aktuella platsen och om du vill visa filmklippets tidslinje.
- 3 Använda rörelseinterpolering för filmklippet.
- 4 När animeringen har slutförts klickar du på knappen Tillbaka och går tillbaka till dokumentredigeringsläget.
- 5 Om du vill låsa lagret igen klickar du i kolumnen Lås för maskeringslagret.

Använda omvänd kinematik (IK)

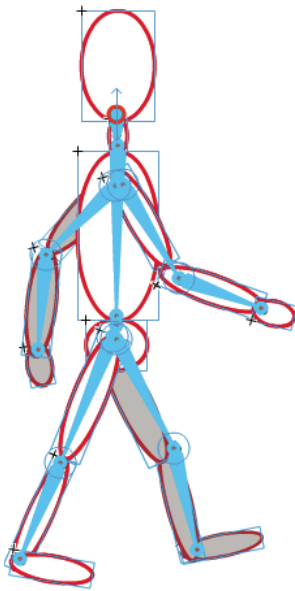
Om omvänd kinematik

Omvänd kinematik (IK) är en metod som används för att animera ett objekt eller en uppsättning objekt i förhållande till varandra baserat på en artikulerad struktur med *ben*. Genom att använda ben kan du relativt enkelt skapa komplexa och naturliga rörelser för symbolförekomster och former. Med omvänd kinematik är det exempelvis mycket lättare att animera en figur, t.ex. armar, ben och ansiktsuttryck.

Du kan lägga till ben till separata symbolförekomster eller i en enskild form. När ett ben rör sig, rör sig de övriga sammankopplade benen i förhållande till det ben som initierade rörelsen. När du animerar med hjälp av omvänd kinematik behöver du bara ange objektens start- och slutpositioner. Det är mycket lättare att skapa naturliga rörelser med omvänd kinematik.



En form med en IK-armatur tillagd.



En grupp med flera symboler med tillagda IK-ben.

En kedja med ben kallas för en armatur. Benen i en armatur är sammankopplade med varandra i en hierarki med överordnade och underordnade ben. En armatur kan vara linjär eller förgrenad. Förgreningar i en armatur som utgår från samma ben kallas för jämställda noder. Den punkt där ett ben ansluts till ett annat kallas för en led.

Du kan använda omvänd kinematik på två sätt i Flash. Den första metoden går ut på att artikulera en serie symbolförekomster genom att lägga till ben för att ansluta varje förekomst till en annan förekomst. Benen gör att kedjan med symbolförekomster kan röra sig tillsammans. Du kanske har en uppsättning filmklipp som representerar olika delar av människokroppen. Genom att koppla ihop överkroppen, överarmen, underarmen och handen kan du skapa en arm som rör sig på ett realistiskt och naturligt sätt. Du kan skapa en förgrenad armatur som innehåller båda armarna, båda benen och huvudet.

Med den andra metoden lägger du till en armatur inuti en form. Formen kan skapas i sammanfogande ritläge eller objekttriläge. Benen gör att du kan flytta och animera delar av formen utan att du behöver rita olika versioner av formen eller skapa en forminterpolering. Du kan exempelvis lägga till ben i en enkel ritning av en orm och få ormen att slingra och röra sig på ett verklighetstroget sätt.

När du lägger till ben till symbolförekomster eller former flyttas förekomsten eller formen och tillhörande armatur till ett nytt lager på tidslinjen. Det nya lagret kallas för ett *attitydlager*. Varje attitydlager kan bara innehålla en armatur och tillhörande förekomster eller form.

Flash inkluderar två verktyg som du kan använda för att arbeta med omvänd kinematik. Du lägger till ben till symbolförekomster och former med benverktyget. Du använder bind-verktyget för att justera förhållandet mellan enskilda ben och kontrollpunkter i former.

Du kan animera armaturer och tillhörande symboler och former på tidslinjen eller med ActionScript 3.0. Du animerar på tidslinjen genom att definiera olika attityder för armaturen i olika bildrutor. Armaturens positioner i de mellanliggande bildrutorna interpoleras automatiskt i Flash. Information om hur du animerar armaturer med ActionScript finns i avsnittet om *FLIK*-klasser i *Språkreferens för komponenter i ActionScript 3.0*.

Obs! För att kunna använda omvänd kinematik måste du ange ActionScript 3.0 som skriptinställning för FLA-filen på fliken *Flash* i dialogrutan *Publiceringsinställningar*.

En självstudievideo om omvänd kinematik finns i Using Inverse Kinematics (Använda omvänd kinematik) på www.adobe.com/go/lrvid4058_fl_se.

Se även

”Ritlägen och grafiska objekt” på sidan 93

Lägga till ben till symboler

Du kan lägga till ben för omvänd kinematik till filmklipp, bilder och knappförekomster. Om du vill använda text börjar du med att konvertera den till en symbol.

Obs! Du kan också dela upp text (Ändra > Dela upp) i separata former och använda ben inom de enskilda formerna.

När du lägger till ben till symbolförekomster skapar du en kedja med sammankopplade förekomster. Detta skiljer sig från hur ben används med former, där formen fungerar som en behållare för benen. Den sammankopplade kedjan med symbolförekomster kan vara en enkel linjär kedja eller en struktur med flera förgreningar, beroende på dina behov. En figur av en orm behöver bara en linjär kedja, medan en mänsklig figur behöver en struktur med förgreningar för varje kroppsdel.

Placera symbolförekomsterna på scenen ungefär så som de ska ligga innan du lägger till benen. Du kan ändra de relativa positionerna när du har lagt till benen, men det här steget kan spara tid senare. Symbolförekomsterna kan finnas i olika lager innan du lägger till benen. De flyttas automatiskt till det nya lagret när du lägger till benen.

1 Skapa symbolförekomster på scenen.

Ordna förekomsterna ungefär så som de ska ligga innan du lägger till benen.

2 Välj benverktyget  på verktygspanelen.

Du kan också välja benverktyget genom att trycka på X.

3 Använd benverktyget och klicka på den symbolförekomst som ska utgöra armaturens rot eller huvud. Dra sedan till en annan symbolförekomst för att länka den till rotförekomsten.

Ett ben visas när du drar. När du släpper musknappen visas ett fyllt ben mellan de båda symbolförekomsterna. Varje ben har ett huvud (den runda änden) och en svans (den spetsiga änden).

När du skapar ett ben genom att dra från en förekomst till en annan klickar du på den punkt på den första förekomsten där du vill fästa benet. Släpp musen över den punkt på den andra förekomsten där du vill fästa benet. Du kan redigera fästpunkterna senare. En symbolförekomst kan bara ha en fästpunkt.

Det första benet i en armatur är rotbenet. Det visas med en cirkel runt benets huvud.

Som standard flyttas omformningspunkten för varje symbolförekomst till platsen för leden som bildas vid varje benkoppling. Omformningspunkten för rotbenet flyttas till benets huvud. Omformningspunkten för det sista benet i en förgrening flyttas till benets svans. Du kan inaktivera den automatiska placeringen av omformningspunkten på fliken Teckning under Inställningar (Redigera > Inställningar).

- 4 Om du vill lägga till ett till ben drar du från svansen på det första benet till nästa symbolförekomst som du vill lägga till i armaturen.

Pekaren ändras när den förs över huvudet eller svansen på ett befintligt ben. För att göra det lättare att dra benets svans till den specifika plats där du vill ha den kan du inaktivera funktionen Fäst mot objekt (Visa > Fästning > Fäst mot objekt).

Koppla objekt med ben i ordningen för de överordnade och underordnade relationer som du vill skapa. Om du till exempel lägger till ben till en rad filmklipp som representerar en arm, ritar du det första benet från axeln till armbågen, ett andra ben från armbågen till handleden och ett tredje från handleden till handen.

När du lägger till ben till förekomster flyttas förekomsterna automatiskt till ett nytt lager på tidslinjen. Det nya lagret kallas för ett *attitydlager*. Alla ben och symbolförekomster som associeras med en viss armatur placeras i attitydlagret. Ett attitydlager kan bara innehålla en armatur. Det nya attitydlagret läggs automatiskt till på tidslinjen mellan befintliga lager så att objektens tidigare staplingsordning på scenen bevaras.

- 5 Om du vill skapa en armatur med förgreningar klickar du på huvudet på ett befintligt ben där förgreningen ska börja och drar för att skapa det första benet i den nya förgreningen.

En armatur kan innehålla ett obegränsat antal förgreningar.

Obs! En förgrening kan bara kopplas till en annan förgrening vid dess rot.

När du har skapat en armatur för omvänd kinematik (IK) kan du dra benen eller symbolförekomsterna i armaturen för att flytta förekomsterna. Om du drar ett ben flyttas den tillhörande förekomsten, men kan inte rotera i förhållande till sitt ben. Om du drar en förekomst kan den flyttas och rotera i förhållande till sitt ben. Om du drar en förekomst i mitten av en förgrening rör sig de överordnade benen med ledrotation. De underordnade benen rör sig utan ledrotation.

När du har skapat en armatur och alla tillhörande symbolförekomster har flyttats till ett attitydlager kan du fortfarande lägga till nya förekomster från andra lager till armaturen. Dra ett nytt ben till den nya förekomsten så flyttas förekomsten automatiskt till attitydlagret för armaturen.

Lägga till ben till former

Ett annat sätt att använda IK-armaturer är att arbeta med former. Med former kan du lägga till flera ben i en enskild form. Den här metoden skiljer sig från användningen av symbolförekomster, där varje förekomst kan ha endast ett ben. Du kan också lägga till ben till former som har skapats i objektrörelse.

Du lägger till ben till en enskild form eller till en grupp med former. I båda fallen måste alla former markeras innan det första benet läggs till. När du lägger till ben till formerna konverteras alla formerna och benen automatiskt till en *IK-form*, som flyttas till ett nytt attitydlager.

När en form har konverterats till en IK-form kan den inte längre sammanfogas med andra former utanför IK-formen.

- 1 Skapa en eller flera fyllda former på scenen.

En form kan innehålla flera färger och linjer. Redigera formerna så att de ligger så nära de slutliga formerna som möjligt. Möjligheterna att redigera en form är begränsade när du väl har lagt till benen.

2 Markera hela formen på scenen.

Om formen innehåller flera färgområden eller linjer kontrollerar du att hela formen är markerad. Försäkra dig om att hela formen markeras genom att dra en markeringsram runt formen.

3 Välj benverktyget på verktygspanelen.

Du kan också välja benverktyget genom att trycka på X.

4 Klicka i formen med benverktyget och dra till en annan plats i formen.

Ett ben visas när du drar. När du släpper musen visas ett fyllt ben mellan den punkt där du klickade och den punkt där du släppte musen. Varje ben har ett huvud (den runda änden) och en svans (den spetsiga änden).

Det första benet i en armatur är rotbenet. Det visas med en cirkel runt benets huvud. När du lägger till det första benet klickar du på den plats i formen där du vill placera armaturens rot. Du kan ändra positionen för respektive bens huvud och svans senare.

När du lägger till det första benet konverteras formen till en IK-form och flyttas till ett nytt lager på tidslinjen. Det nya lagret kallas för ett *attitydlager*. Alla ben och IK-formen som hör till en viss armatur placeras i attitydlagret. Ett attitydlager kan bara innehålla en armatur. Det nya attitydlagret läggs automatiskt till på tidslinjen mellan befintliga lager så att objektens tidigare staplingsordning på scenen bevaras.

När formen har konverterats till en IK-form kan du inte längre lägga till nya linjer till formen. Du kan fortfarande lägga till eller ta bort kontrollpunkter i formens befintliga linjer. IK-formen har sin egen registreringspunkt, omformningspunkt och begränsningsram.

5 Om du vill lägga till ett till ben drar du från svansen på det första benet till en annan plats i formen.

Pekaren ändras när den förs över huvudet eller svansen på ett befintligt ben.

Det andra benet blir ett underordnat ben till rotbenet. Koppla områden i formen med ben i ordningen för de överordnade och underordnade relationer som du vill skapa. Om du till exempel lägger till ben till en form som representerar en arm, ritar du det första benet från axeln till armbågen, ett andra ben från armbågen till handleden och ett tredje från handleden till handen.

6 Om du vill skapa en armatur med förgreningar klickar du på huvudet på ett befintligt ben där förgreningen ska börja och drar för att skapa det första benet i den nya förgreningen.

En armatur kan innehålla ett obegränsat antal förgreningar.

Obs! En förgrening kan bara kopplas till en annan förgrening vid dess rot.

7 Om du vill flytta armaturen markerar du IK-formen med markeringsverktyget och drar något av benen för att flytta dem.

Redigera IK-armaturer och tillhörande objekt

Du kan redigera benen på många olika sätt när du har skapat dem. Du kan flytta benen och tillhörande objekt, flytta ett ben i ett objekt, ändra längd på ett ben, ta bort ben och redigera objekten som benen finns i.

IK-armaturer kan endast redigeras i attitydlager som bara innehåller en ursprunglig attityd i den första bildruta som armaturen visas i på tidslinjen. När armaturen har placerats i efterkommande bildrutor i attitydlagret kan inga ändringar göras i benstrukturen. Om du vill redigera armaturen tar du bort ytterligare attityder efter den första bildrutan i armaturen på tidslinjen.

Om du bara flyttar en armatur för animeringsändamål kan du göra positionsändringar i valfri bildruta i attitydlagret. Bildrutan konverteras till en attitydbildruta.

Markera ben och associerade objekt

- Om du vill markera ett enskilt ben klickar du på benet med markeringsverktyget.
Benegenskaperna visas i egenskapsinspektören. Om du vill markera flera ben håller du ned Skift och klickar på benen.
- Om du vill flytta en markering till intilliggande ben klickar du på knapparna Överordnad, Underordnad eller Nästa/föregående nod i egenskapsinspektören.
- Om du vill markera samtliga ben i armaturen dubbelklickar du på ett ben.
Egenskaperna för alla ben visas i egenskapsinspektören.
- Om du vill markera en hel armatur och visa egenskaperna för en armatur och tillhörande attitydlager klickar du på en bildruta i armaturens attitydlager.
- Du markerar en IK-form genom att klicka på formen.
Egenskaperna för IK-formen visas i egenskapsinspektören.
- Om du vill markera en symbolförekomst som är kopplad till ett ben klickar du på förekomsten.
Egenskaperna för förekomsten visas i egenskapsinspektören.

Flytta ben och associerade objekt

- Om du vill flytta en linjär armatur drar du valfritt ben i armaturen.
Om armaturen är kopplad till symbolförekomster kan du även dra en förekomst. På så sätt kan du dessutom rotera förekomsten i relation till dess ben.
- Om du vill flytta en förgrening i en armatur drar du valfritt ben i armaturen.
Alla ben i förgreningen flyttas. Ben i andra förgreningar i armaturen flyttas inte.
- Om du vill rotera ett ben med dess underordnade ben utan att flytta det överordnade benet håller du ned Skift och drar benet.
- Om du vill flytta en IK-form till en annan plats på scenen markerar du formen och ändrar formens X- och Y-egenskaper i egenskapsinspektören.

Ta bort ben

- Om du vill ta bort ett enskilt ben och alla underordnade ben klickar du på benet och trycker på Delete-tangenten.
Om du vill markera flera ben för borttagning håller du ned Skift och klickar på benen.
- Om du vill ta bort alla ben från en IK-form eller en symbolarmatur markerar du formen eller valfri symbolförekomst i armaturen och väljer Ändra > Dela upp.
IK-formerna återställs till normala former.

Flytta ben i förhållande till tillhörande form eller symbol

- Om du vill flytta någon av ändarna av ett ben i en IK-form, drar du änden av benet med delmarkeringsverktyget.
- Om du vill flytta leden, huvudet eller svansen på ett ben i en symbolförekomst använder du omformningspanelen (Fönster > Omforma) för att flytta omformningspunkten för förekomsten.
Benet flyttas med omformningspunkten.
- Om du vill flytta en enskild symbolförekomst utan att flytta andra kopplade förekomster Alt-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du förekomsten, eller drar med verktyget Omforma fritt.

Benen som är kopplade till förekomsten förlängs eller förkortas för att passa förekomstens nya plats.

Redigera en IK-form

Du kan lägga till, ta bort och redigera kontrollpunkter i konturen för en IK-form med hjälp av verktyget Delmarkering.

- Om du vill ändra ett bens placering utan att ändra IK-formen drar du benets slutpunkt.
- Om du vill visa kontrollpunkterna i IK-formens kontur klickar du på formens linje.
- Om du vill flytta en kontrollpunkt drar du kontrollpunkten.
- Om du vill lägga till en ny kontrollpunkt klickar du på en plats på linjen utan kontrollpunkter.

Du kan också använda verktyget Lägg till ankarpunkt på verktygspanelen.

- Om du vill ta bort en befintlig kontrollpunkt markerar du kontrollpunkten och trycker på Delete-tangenten.

Du kan också använda verktyget Ta bort ankarpunkt på verktygspanelen.

Binda ben till formpunkter

Beroende på hur IK-formen är konfigurerad kan det hända att formens linje inte ändras som den ska när armaturen flyttas.

Som standard är kontrollpunkterna för en form kopplade till benet som är närmast dem. Med bind-verktyget kan du redigera kopplingarna mellan enskilda ben och formens kontrollpunkter. På så sätt kan du styra hur linjen ändras när varje enskilt ben flyttas.

Du kan binda flera kontrollpunkter till ett ben och flera ben till en kontrollpunkt. Klicka på en kontrollpunkt eller ett ben med bind-verktyget om du vill visas kopplingarna mellan benen och kontrollpunkterna. När kopplingarna visas kan du ändra dem på flera olika sätt.

- Du markerar kontrollpunkterna som är kopplade till ett ben genom att klicka på benet med bind-verktyget .

De kopplade punkterna markeras i gult och det markerade benet markeras i rött. Kontrollpunkter som bara är kopplade till ett ben visas som fyrkanter. Kontrollpunkter som är kopplade till mer än ett ben visas som trianglar.

- Om du vill lägga till kontrollpunkter till ett markerat ben håller du ned Skift och klickar på en kontrollpunkt som inte är markerad.

Du kan också hålla ned Skift och dra om du vill markera och lägga till flera kontrollpunkter till det markerade benet.

- Om du vill ta bort kontrollpunkter från benet Ctrl-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar (Macintosh) du på en kontrollpunkt som är markerad i gult.

Du kan också Ctrl-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Macintosh) om du vill ta bort flera kontrollpunkter från det markerade benet.

- Du markerar benen som är kopplade till en kontrollpunkt genom att klicka på kontrollpunkten med bind-verktyget .

De kopplade benen markeras i gult och den markerade kontrollpunkten markeras i rött.

- Om du vill lägga till fler ben till den markerade kontrollpunkten håller du ned Skift och klickar på ett ben.
- Om du vill ta bort ett ben från den markerade kontrollpunkten Ctrl-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar (Macintosh) du på ett ben som är markerat i gult.

Justera IK-rörelsebegränsningar

Om du vill att en IK-armatur ska röra sig på ett naturligare sätt kan du styra rörelsen för specifika ben. Två ben som hör till en arm kan exempelvis begränsas så att armbågen inte kan böjas i fel riktning.

Som standard har varje IK-ben en bestämd längd när det skapas. Ben kan rotera runt sin överordnade led och längs x- och y-axeln, men kan inte flyttas om det påverkar det överordnade benets längd.

Du kan aktivera, inaktivera och begränsa ett bens rotation och rörelse längs x- eller y-axeln. Som standard är benrotation aktiverad och förflyttning längs x- och y-axel inaktiverad. När förflyttning längs X- eller Y-axeln är aktiverad kan ett ben röra sig obegränsat längs X- eller Y-axeln, och det överordnade benets längd ändras och anpassas efter rörelsen.

Du kan också begränsa benrörelsens hastighet om du vill ge intryck av tyngd i benet.

Du kan ange dessa egenskaper i egenskapsinspektören när ett eller flera ben är markerade.

- Om du vill att ett markerat ben ska kunna röra sig längs X- eller Y-axeln och att det överordnade benets längd ska ändras i enlighet väljer du Aktivera under Led: X-förflyttning eller Led: Y-förflyttning i egenskapsinspektören.

En dubbelriktad pil visas vinkelrätt mot benet på leden och anger att förflyttning längs X-axeln är aktiverad. En dubbelriktad pil visas parallellt mot benet på leden och anger att förflyttning längs y-axeln är aktiverad. Om du aktiverar både X- och Y-förflyttning för ett ben är det lättare att placera benet om du har inaktiverat rotation för benet.

- Om du vill begränsa benets rörelse längs X- eller Y-axeln väljer du Begränsa under Led: X-förflyttning eller Led: Y-förflyttning i egenskapsinspektören och anger ett värde för den kortaste och längsta sträcka som benet kan förflytta sig.
- Om du inte vill att det markerade benet ska kunna rotera runt leden avmarkerar du kryssrutan Aktivera under Led: Rotation i egenskapsinspektören.

Den här kryssrutan är markerad som standard.

- Om du vill begränsa ett bens rotation anger du högst och lägst antal tillåtna rotationsgrader under Led: Rotation i egenskapsinspektören.

Antalet rotationsgrader är relativt till det överordnade benet. En båge visas över benleden och anger antalet rotationsgrader.

- Om du vill att ett markerat ben ska vara statiskt i förhållande till dessa överordnade ben inaktiverar du rotation och förflyttning längs x- och y-axeln.

Benet blir stelt och följer det överordnade benets rörelse.

- Om du vill begränsa det markerade benets rörelsehastighet anger du ett värde i fältet Ledhastighet i egenskapsinspektören.

Med ledhastighet kan du skapa intryck av tyngd. Det högsta värdet är 100 % och motsvarar obegränsad hastighet.

Animera en armatur

Du animerar inte IK-armaturer på samma sätt som andra objekt i Flash. Med armaturer lägger du bara till bildrutor i attitydlagret och flyttar armaturen på scenen för att skapa en nyckelbildruta. Nyckelbildrutor i attitydlager kallas för *attityder*. Eftersom IK-armaturer vanligtvis används för animeringsändamål fungerar varje attitydlager automatiskt som ett interpoleringslager.

IK-attitydlager skiljer sig emellertid från interpoleringslager eftersom du inte kan interpolera andra egenskaper än benpositionen i attitydlagret. Om du vill interpolera andra egenskaper för ett IK-objekt, t.ex. plats, omformning, färg effekter eller filter, konverterar du armaturen och tillhörande objekt till ett filmklipp eller till en grafisk symbol. Därefter kan du animera egenskaperna för symbolen med kommandot Infoga > Rörelseinterpolering och rörelseredigeraren.

Du kan också animera IK-armaturer med ActionScript 3.0 under körning. Om du planerar att animera en armatur med ActionScript kan du inte animera den på tidslinjen. Armaturen kan ha endast en attityd i attitydlagret, och attityden måste finnas i den första bildruta i vilken armaturen visas i attitydlagret.

Se även

["Rörelseinterpoleringar"](#) på sidan 187

Animera en armatur på tidslinjen

IK-armaturer placeras i attitydlager på tidslinjen. Om du vill animera armaturer på tidslinjen infogar du attityder genom att högerklicka på en bildruta i ett attitydlager och välja Infoga attityd. Använd markeringsverktyget om du vill ändra armaturens konfiguration. Benens positioner i bildrutorna mellan attityder interpoleras automatiskt i Flash.

1 Lägg till bildrutor i armaturens attitydlager på tidslinjen för att göra plats för den animering som du vill skapa.

Du lägger till bildrutor genom att högerklicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Macintosh) på en bildruta i attitydlagret till höger om eventuella befintliga bildrutor och sedan välja Infoga bildruta. Du kan senare lägga till eller ta bort bildrutor när du vill.

Du kan också lägga till bildrutor genom att dra den sista bildrutan i attitydlagret åt höger.

2 Gör något av följande om du vill lägga till en attityd i en bildruta i attitydlagret:

- Placera spelhuvudet i den bildruta där du vill lägga till attityden och flytta sedan armaturen på scenen.
- Högerklicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Macintosh) på en bildruta i attitydlagret och välj Infoga attityd.
- Placera spelhuvudet i den bildruta där du vill lägga till attityden och tryck på F6.

En attityd infogas i attitydlagret i den aktuella bildrutan. En rombformad attitydmarkör visas i bildrutan och representerar den nya attityden.

3 Gör klart animeringen genom att lägga till ytterligare attityder i separata bildrutor efter behov.

4 Om du vill ändra animeringens längd på tidslinjen lägger du till eller tar bort bildrutor genom att dra den sista bildrutan i attitydlagret åt höger eller vänster. Attitydbildrutorna flyttas automatiskt baserat på ändringen av lagrets varaktighet, och alla mellanliggande bildrutor interpoleras om.

När du är färdig drar du spelhuvudet på tidslinjen för att förhandsgranska animeringen med de interpolerade armaturpositionerna mellan attitydbildrutorna.

Du kan flytta armaturen i attitydbildrutorna eller lägga till nya attitydbildrutor när du vill.

Konvertera en armatur till ett filmklipp eller till en grafisk symbol om du vill lägga till fler interpolerade effekter.

Om du vill använda interpolerade effekter för andra egenskaper än benpositionen med IK-objekt, måste objektet finnas i ett filmklipp eller i en grafisk symbol.

Så här konverterar du en IK-armatur på tidslinjen till ett videoklipp eller till en grafisk symbol:

1 Markera IK-armaturen och alla tillhörande objekt.

För IK-former klickar du bara på formen. För kopplade uppsättningar med symbolförekomster kan du klicka på attitydlagret på tidslinjen eller dra en markeringsram runt alla kopplade symboler på scenen.

- 2 Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på markeringen och välj Konvertera till symbol på snabbmenyn.
- 3 Ange ett namn för symbolen i dialogrutan Konvertera till symbol och välj Filmklipp eller Grafik på Typ-menyn. Klicka på OK.

En symbol skapas med en egen tidslinje som innehåller attitydlagret för armaturen.

- 4 Om du vill använda den nya symbolen på huvudtidslinjen för FLA-filen drar du symbolen från biblioteket till scenen.

Nu kan du lägga till rörelseinterpoleringseffekter till den nya symbolförekomsten på scenen.

För att åstadkomma önskad effekt kan du kapsla symboler som innehåller IK-armaturer i valfritt antal lager för andra kapslade symboler.

Förbereda en armatur för körning med ActionScript 3.0

IK-armaturer som är kopplade till former eller filmklippsförekomster kan styras med ActionScript 3.0. Armaturer som är kopplade till förekomster av grafiska symboler eller knappsymboler kan inte styras med ActionScript.

Endast armaturer med en enda attityd kan styras med ActionScript. Armaturer med mer än en attityd kan bara styras på tidslinjen.

- 1 Använd markeringsverktyget och markera en bildruta i ett attitydlager som innehåller en armatur.

Armaturegenskaperna visas i egenskapsinspektören.

- 2 Välj Körningstid på Typ-menyn.

Nu kan hierarkin hanteras med ActionScript 3.0 under körning.

Som standard är armaturens namn i egenskapsinspektören samma som attitydlagrets namn. Använd det här namnet när du refererar till armaturen i ActionScript. Du kan ändra namnet i egenskapsinspektören.

Lägga till övergångar i IK-animeringar

När du använder attityder för att animera en IK-armatur kan du justera animeringens hastighet i bildrutorna kring varje attityd. Genom att justera hastigheten kan du skapa en mer naturlig rörelse. Rörelsens acceleration i närheten av attitydbildrutor kallas för *övergångar*.

När du till exempel rör din arm är rörelsen snabbare och långsammare i början och slutet. Genom att lägga till övergångar i ett IK-attitydlager på tidslinjen kan du öka eller minska armaturens hastighet före och efter varje attitydbildruta.

Så här lägger du till övergångar i bildrutor i ett attitydlager:

- 1 Klicka på en bildruta mellan två attitydbildrutor i attitydlagret.

När du lägger till en övergång påverkas bildrutorna mellan attitydbildrutorna till vänster och höger om den markerade bildrutan. Om du markerar en attitydbildruta påverkar övergången bildrutorna mellan den markerade attityden och nästa attityd i lagret.

- 2 Välj en typ av övergång på Övergång-menyn i egenskapsinspektören.

Du kan välja mellan fyra *enkla* övergångar och fyra *stopp- och start*-övergångar. Med enkla övergångar minskar rörelsens acceleration i bildrutorna direkt före den föregående attitydbildrutan *eller* bildrutorna direkt före nästa attitydbildruta. Egenskapen Styrka för övergången styr vilka bildrutor som övergången används på samt graden av övergång.

Med stopp- och start-övergångar minskar rörelsehastigheten i bildrutorna direkt efter den föregående attitydbildrutan och i bildrutorna direkt före nästa attitydbildruta i lagret.

Var och en av de två övergångstyperna finns i versionerna Långsam, Medelhög, Snabb och Snabbast. Versionen Långsam har den svagaste effekten och Snabbaste den starkaste.

Samma övergångstyper är tillgängliga i rörelseredigeraren när du använder rörelseinterpoleringar. Du kan visa kurvan för varje typ av övergång i rörelseredigeraren när en rörelseinterpolering har markerats på tidslinjen.

3 Ange ett värde för övergångens styrka i egenskapsinspektören.

Standardvärdet är 0, vilket motsvarar ”ingen övergång”. Maxvärdet är 100, vilket ger störst övergångseffekt på de bildrutor som föregår den efterföljande attitydbildrutan. Minimivärdet är -100, vilket ger störst övergångseffekt på de bildrutor som kommer omedelbart efter den föregående attitydbildrutan.

När du är färdig förhandsgranskar du övergången på scenen genom att dra spelhuvudet på tidslinjen mellan de två attitydbildrutor som du har tillämpat övergången på.

Se även

”[Övergångsinterpoleringar](#)” på sidan 209

Kapitel 8: Filter och blandningar

Specialeffekterna i Adobe® Flash® CS4 Professional innehåller filter som du använder för att lägga till visuella effekter i text, knappar och filmklipp, och blandningslägen med vars hjälp du skapar sammansatta bilder.

Om filter

Översikt över filter

Med Adobe® Flash® CS4 Professional filter (grafiska effekter) kan du lägga till intressanta visuella effekter i text, knappar och filmklipp. En unik funktion i Flash är att du kan animera filter med hjälp av rörelseinterpoleringar.

Med Flash kan du skapa sammansatta bilder. *Sammansättning* är en process där graden av genomskinlighet eller färginteraktion för två eller flera överlappande objekt varierar. Blandningslägen lägger även till en styrningsdimension till opaciteten för objekt och bilder. Du kan använda blandningslägen i Flash för att skapa markeringar eller skuggor som gör att detaljer från en underliggande bild syns igenom, eller för att färgsätta en omättad bild.

Om animerade filter

Du animerar filter på tidslinjen. Objekt på olika nyckelbildrutor som är förenade med en interpolering har parametrarna för motsvarande filter interpolerade på mellanliggande bildrutor. Om ett filter inte har ett matchande filter (ett filter av samma typ) på interpoleringens motsatta ände, infogas ett matchande filter automatiskt för att säkerställa att effekten uppstår i slutet av animeringssekvensen.

För att rörelseinterpoleringar ska fungera korrekt om ett filter saknas vid en ände av interpoleringen, eller om filter tillämpas i en annan ordning på slutet, gör Flash följande:

- Om du tillämpar en rörelseinterpolering på ett filmklipp där filter tillämpas och du infogar en nyckelbildruta vid interpoleringens motsatta ände, får filmklippet automatiskt samma filter, med samma staplingsordning, på interpoleringens sista bildruta som den hade vid interpoleringens början.
- Om du placerar filmklipp på två olika bildrutor med olika filter tillämpade på varje, och du tillämpar en rörelseinterpolering mellan bildrutorna, behandlar Flash först det filmklipp som har flest filter. Flash jämför därefter de filter som använts på det första filmklippet mot de som använts på det andra filmklippet. Om inga matchande filter hittas i det andra filmklippet genererar Flash ett "dummy"-filter utan parametrar och med färgen för de befintliga filtren.
- Om det finns en rörelseinterpolering mellan två nyckelbildrutor och du lägger till ett filter till objektet i en nyckelbildruta, lägger Flash automatiskt till ett "dummy"-filter i filmklippet när det når nyckelbildrutan vid den andra änden av interpoleringen.
- Om det finns en rörelseinterpolering mellan två nyckelbildrutor och du tar bort ett filter från ett objekt i en nyckelbildruta, tar Flash automatiskt bort matchande filter från filmklippet när det når nyckelbildrutan vid den andra änden av interpoleringen.
- Om du ställer in filterparametrar inkonsekvent mellan början och slutet av rörelseinterpoleringen, tillämpar Flash startbildrutans filterinställningar för de interpolerade bildrutorna. Inkonsekventa inställningar inträffar när följande parametrar har ställts in på olika sätt vid början och slutet av interpoleringen: blockering, innerskugga, innerglöd samt typ av övertoningsglöd och övertoningsavfasning.

Om du exempelvis skapar en rörelseinterpolering med hjälp av skuggfilter och tillämpar en skugga med en blockering på den första bildrutan i interpoleringen och en inre skugga på den sista bildrutan i interpoleringen, korrigerar Flash den inkonsekventa användningen av filter i rörelseinterpoleringen. I det här fallet använder Flash filterinställningarna som användes på den första bildrutan i interpoleringen, en skugga med en blockering.

Filter och prestanda i Flash Player

Typ, antal och kvalitet för filter som du tillämpar på objekt kan påverka prestanda för SWF-filer när du spelar dem. Ju fler filter du tillämpar på ett objekt desto fler beräkningar måste Adobe® Flash® Player behandla för att på korrekt sätt visa de visuella effekter du har skapat. Därför rekommenderar Adobe® att du endast använder ett begränsat antal filter på ett visst objekt.

Alla filter inkluderar kontroller som du kan använda till att justera styrkan och kvalitén för använda filter. Om du använder lägre inställningar förbättras prestandan på långsammare datorer. Om du skapar innehåll som ska spelas upp på många olika datorer, eller om du är osäker på vilken datorkraft som användarna har tillgång till, ska du ställa in kvalitetsnivån på Låg för att maximera uppspelningsprestandan.

Om Pixel Bender-filter

Adobe Pixel Bender™ är ett programmeringsspråk som har utvecklats av Adobe, och som kan användas för att skapa anpassade filter, effekter och blandningslägen för Flash och After Effects. Pixel Bender är maskinvaruoberoende och har utformats för att kunna köras effektivt och automatiskt på en mängd olika GPU- och CPU-arkitekturer.

Pixel Bender-utvecklare skapar filter genom att skriva Pixel Bender-kod som sedan sparas i en textfil med filnamnstillägget PBJ. Det färdiga Pixel Bender-filtret kan sedan användas i alla Flash-dokument. Använd ActionScript® 3.0 för att läsa in filtret och använda kontrollerna i det.

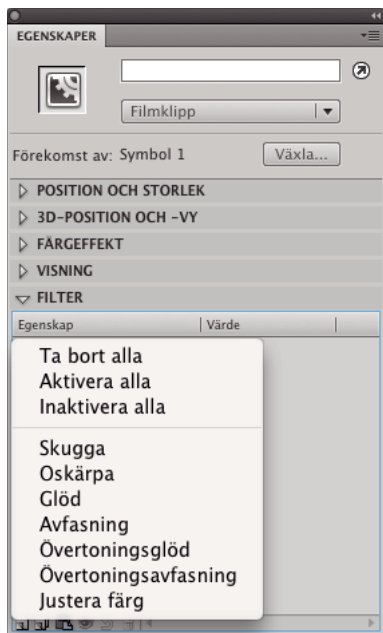
Mer information om att arbeta med Pixel Bender i ActionScript finns i *Programmering med ActionScript 3.0*.

Använda filter

Använda filter

Varje gång du lägger till ett nytt filter till ett objekt, läggs det till i listan med använda filter för det objektet i egenskapsinspektören. Du kan använda flera filter på ett objekt, och ta bort filter som har använts tidigare. Du kan endast tillämpa filter på text-, knapp- och filmklippobjekt.

Du kan skapa ett bibliotek med filterinställningar som gör att du lätt kan tillämpa samma filter eller samma filteruppsättningar på ett objekt. Flash lagrar de filterförinställningar som du skapar i avsnittet Filter i egenskapsinspektören på menyn Filter > Förinställning.



Menyn Lägg till filter i egenskapsinspektören

Använda eller ta bort ett filter

- 1 Markera ett text-, knapp- eller filmklippsobjekt som du vill använda ett filter på eller ta bort ett filter från.
- 2 I avsnittet Filter i egenskapsinspektören gör du något av följande:
 - Lägg till ett filter genom att klicka på knappen Lägg till filter  och markera ett filter. Experimentera med inställningarna tills du får det utseende du önskar.
 - Om du vill ta bort ett filter markerar du filtret i listan med tillämpade filter och klickar på knappen Ta bort filter . Du kan ta bort eller byta namn på alla förinställningar.

Kopiera och klistra in ett filter

- 1 Välj det objekt som ett filter ska kopieras från och välj panelen Filter.
- 2 Markera det filter som ska kopieras och klicka på knappen Urklipp  och välj Kopiera markerade på snabbmenyn. Om du vill kopiera alla filter väljer du Kopiera alla.
- 3 Markera det objekt som filtret ska tillämpas på och klicka på knappen Urklipp  och välj Klistra in på snabbmenyn.

Använda ett förinställt filter på ett objekt

- 1 Välj objektet som ett förinställt filter ska användas på och välj Filter-fliken.
- 2 Klicka på knappen Lägg till filter  och välj Förinställningar.
- 3 Välj önskad filterförinställning i listan längst ned på förinställningsmenyn.

Obs! När du tillämpar en filterförinställning på ett objekt, ersätter Flash eventuella filter som för tillfället tillämpas på de valda objekten med de filter som används i förinställningen.

Aktivera eller inaktivera ett filter för ett objekt

- ❖ Klicka på aktiveringsikonen eller inaktiveringsikonen bredvid filternamnet i filterlistan.

Obs! Alt-klicka på aktiveringsikonen i filterlistan för att växla aktiveringsläget för andra filter i listan. Om du Alt-klickar på inaktiveringsikonen aktiveras det markerade filtret och alla andra filter i listan inaktiveras.

Aktivera eller inaktivera alla filter för ett objekt

❖ Klicka på knappen Lägg till filter  och välj Aktivera alla eller Inaktivera alla.

Obs! Om du vill aktivera eller inaktivera alla filter i listan, Ctrl-klickar du på aktiverings- eller inaktiveringsikonen i filterlistan.

Skapa bibliotek med förinställda filter

Spara filterinställningar som bibliotek med förinställningar som du lätt kan använda på filmklipp och textobjekt. Dela dina filterförinställningar med andra användare genom att ge dem filterkonfigurationsfilen. Filterkonfigurationsfilen är en XML-fil som sparas i konfigurationsmappen i Flash på följande plats:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\Filters\filtername.xml
- Windows Vista: C:\Users\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\Filters\filtername.xml
- Macintosh: Macintosh HD/Users/användare/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4/språk/Configuration/Filters/filtername.xml

Skapa ett filterbibliotek med förinställningar

- 1 Lägg på filtret eller filtren i objektet.
- 2 Klicka på knappen Lägg till filter  och lägg till ett nytt filter.
- 3 Markera filtret, klicka på menyn Förinställningar  och välj Spara som.
- 4 Ange ett namn för filterinställningarna i dialogrutan Spara förinställning som och klicka på OK.

Byta namn på en filterförinställning

- 1 Klicka på knappen Lägg till filter  och lägg till ett nytt filter.
- 2 Markera filtret, klicka på menyn Förinställningar  och välj Byt namn.
- 3 Dubbelklicka på det förinställningsnamn som du vill ändra.
- 4 Ange ett nytt förinställningsnamn och klicka på Byt namn.

Radera en filterförinställning

- 1 Klicka på knappen Lägg till filter  och lägg till ett nytt filter.
- 2 Markera filtret, klicka på menyn Förinställningar  och välj Ta bort.
- 3 Välj den förinställning du vill ta bort och klicka på Ta bort.

Lägga till en skugga

Med Skuggfilter ser det ut som ett objekt kastar en skugga på en yta.

Text ...

Text med skuggfiltret tillämpat

Ett exempel på skugga med en klassisk interpolering hittar du på sidan med Flash-exempel på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ned och expandera zip-filen Samples och gå till katalogen Graphics\AnimatedDropShadow.

- 1 Markera det objekt som du vill tillämpa en skugga på.
- 2 Klicka på knappen Lägg till filter  i avsnittet Filter i egenskapsinspektören och välj Skugga.
- 3 Redigera filterinställningarna:
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in skuggans bredd och höjd.
 - Ange värdet för Styrka för att ställa in skuggans mörkhet. Ju högre numeriskt värde, desto mörkare skugga.
 - Välj kvalitetsnivån för skuggan. Hög är ungefär detsamma som gaussisk oskärpa. Låg optimerar uppspelningsprestandan.
 - Ange ett värde för att ställa in skuggans vinkel.
 - Ange värdet för Avstånd för att ställa in skuggans avstånd från objektet.
 - Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa skuggan på den blockerade bilden.
 - Välj Innerskugga om du vill lägga på skuggan inom objektets gränser.
 - Om du vill dölja objektet och bara visa skuggan väljer du Dölj objekt. Med alternativet Dölj objekt kan du enklare skapa en realistisk skugga.
 - Klicka på kontrollen Färg för att öppna färgväljaren och ställa in skuggfärgen.

Skapa en skevad skugga



Skeva skuggfiltret för att skapa en skugga som ser mer realistisk ut

- 1 Välj objektet vars skugga du vill skeva.
- 2 Duplicera (välj Redigera > Duplicera) källobjektet.
- 3 Markera det duplicerade objektet och skeva det med hjälp av Omforma fritt (Ändra > Omforma > Roter och Skeva).
- 4 Använd skuggfiltret på det duplicerade filmklippet eller textobjektet. (Det används redan om det duplicerade objektet hade en skugga från början.)
- 5 På filterpanelen markerar du Dölj objekt för att dölja det duplicerade objektet medan skuggan förblir synlig.
- 6 Välj Ändra > Ordna > Flytta bakåt för att placera det duplicerade objektet och skuggan bakom det ursprungliga objektet som du duplicerade.
- 7 Justera både inställningarna för skuggfiltret och vinkeln för den skevade skuggan tills du får det utseende du vill ha.

Använda oskärpa

Filter för oskärpa dämpar kanterna och objektets detaljer. Om du tillämpar oskärpa på ett objekt kan du få det att se ut som om det befinner sig bakom andra objekt eller som om objektet rör sig.

Text ...

Text med filter för oskärpa

- 1 Välj ett objekt som du vill använda oskärpa på och välj Filter.
- 2 Klicka på knappen Lägg till filter  och välj Oskärpa.
- 3 Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in oskärpans bredd och höjd.
 - Välj kvalitetsnivån för oskärpan. Hög är ungefär detsamma som gaussisk oskärpa. Låg optimerar uppspelningsprestandan.

Använda glöd

Med glödfiltret kan du använda en färg runt ett objekts kanter.

Text ...

Text med glödfilter

- 1 Välj ett objekt som du vill använda glöd på och välj Filter.
- 2 Klicka på knappen Lägg till filter  och välj Glöd.
- 3 Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in glödens bredd och höjd.
 - Klicka på kontrollen Färg för att öppna färgväljaren och ställa in glödfärgen.
 - Ange värdet för Styrka för att ställa in glödens mörkhet.
 - Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa glöden på den blockerade bilden.

Text ...

Använda glödfilter med alternativet Blockera

- Välj Innerglöd om du vill lägga på glöden inom objektets gränser.
- Välj kvalitetsnivån för glöden. Hög är ungefär detsamma som gaussisk oskärpa. Låg optimerar uppspelningsprestandan.

Använda avfasning

Om du använder avfasning visas en markering på objektet som får det att verka uppböjt ovanför bakgrundsytan.

Text ...

Text med avfasning

- 1 Välj ett objekt som du vill använda avfasning på och välj Filter.
- 2 Klicka på knappen Lägg till filter  och välj Avfasning.
- 3 Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Välj en avfasning på menyn Typ för att ange typ av avfasning.
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in avfasningens bredd och höjd.
 - Välj en skugga och markeringsfärg för avfasningen på popup-färgpaletten.
 - Ange värdet för Styrka för att ställa in avfasningens opacitet utan att påverka dess bredd.
 - Ange värdet för Vinkel för att ändra vinkeln på skuggan som avfasningen kastar.
 - Du definierar avfasningens bredd genom att ange ett avståndsvärde.
 - Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa avfasningen på den blockerade bilden.

Använda övertoningsglöd

Användning av övertoningsglöd ger ett glödande utseende med en övertonande färg över glödens yta. För att använda övertoningsglöd måste du ange en färg i början av övertoningen med ett alfavärde på 0. Du kan inte flytta färgens läge men du kan ändra färgen.

Text ...

Text med tillämpad övertoningsglöd

- 1 Välj ett objekt som du vill använda övertoningsglöd på.
- 2 Klicka på knappen Lägg till filter  i avsnittet Filter i egenskapsinspektören och välj Övertoningsglöd.
- 3 Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Välj typen av glöd som du vill använda på objektet på popup-menyn Typ.
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in glödens bredd och höjd.
 - Ange värdet för Styrka för att ställa in glödens opacitet utan att påverka dess bredd.
 - Ange värdet för Vinkel för att ändra vinkeln på skuggan som glöden kastar.
 - Ange värdet för Avstånd för att ställa in skuggans avstånd från objektet.
 - Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa övertoningsglöden på den blockerade bilden.
 - Ange en övertoningsfärg för glöden. En övertoning innehåller två eller flera färger som tonas eller blandas in i varandra. Färgen som du väljer för början av övertoningen kallas *alfafärg*.

Om du vill ändra en färg i övertoningen väljer du en av färgpekarna nedanför fältet för definition av övertoning och klickar på färgmodellen som visas direkt nedanför övertoningsfältet för att visa färgväljaren. Om du flyttar dessa pekare justeras färgens nivå och placering i övertoningen.

Om du vill lägga till en pekare till övertoningen klickar du på eller nedanför fältet för definition av övertoning. Om du vill skapa en övertoning med upp till 15 färgövergångar lägger du till upp till 15 färgpekare. Om du vill flytta en pekare på övertoningen drar du pekaren längs fältet för definition av övertoning. Du tar bort en pekare genom att dra den nedåt och bort från fältet för definition av övertoning.

- Välj kvalitetsnivån för övertoningsglöden. Hög är ungefär detsamma som gaussisk oskärpa. Låg optimerar uppspelningsprestandan.

Använda övertoningsavfasning

Användning av övertoningsavfasning ger ett upphöjt utseende som får ett föremål att verka vara upphöjt över bakgrunden med en övertoningsfärg över avfasningens yta. För att använda övertoningsavfasning måste du ange en färg mitt i övertoningen med ett alfavärde på 0.

- 1 Välj ett objekt som du vill använda övertoningsavfasning på.
- 2 Klicka på knappen Lägg till filter  i avsnittet Filter i egenskapsinspektören och välj Övertoningsavfasning.
- 3 Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Välj typen av avfasning som du vill använda på objektet på typmenyn.
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in avfasningens bredd och höjd.
 - Om du vill påverka avfasningens jämnhet utan att ändra bredden anger du ett värde för Styrka.
 - Ange ett värde för Vinkel för att ställa in vinkeln på ljuskällan.
 - Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa övertoningsavfasningen på den blockerade bilden.
 - Ange en övertoningsfärg för avfasningen. En övertoning innehåller två eller flera färger som tonas eller blandas in i varandra. Mittpekaren styr övertoningens alfafärg. Du kan ändra alfapekarens färg men du kan inte flytta den färgen i övertoningen.

Om du vill ändra en färg i övertoningen väljer du en av färgpekarna nedanför fältet för definition av övertoning och klickar på färgmodellen som visas direkt nedanför övertoningsfältet för att visa färgväljaren. Du kan justera färgens nivå och placering i övertoningen genom att flytta pekarna.

Om du vill lägga till en pekare till övertoningen klickar du på eller nedanför fältet för definition av övertoning. Om du vill skapa en övertoning med upp till 15 färgövergångar lägger du till upp till 15 färgpekare. Om du vill flytta en pekare på övertoningen drar du pekaren längs fältet för definition av övertoning. Du tar bort en pekare genom att dra den nedåt och bort från fältet för definition av övertoning.

Lägga till filtret Justera färg

Med filtret Justera färg kan du finjustera färgattribut för det valda objektet, t.ex. kontrast, ljusstyrka, mättnad och nyans.

- 1 Välj ett objekt som färgen ska justeras för.
- 2 Klicka på knappen Lägg till filter  i avsnittet Filter i egenskapsinspektören och välj Justera färg.
- 3 Ange värden för färgattributen. Attributen och deras motsvarande värden är som följer:

Kontrast Justerar markeringar, skuggor och mellantoner för en bild.

Intensitet Justerar ljusstyrkan för en bild.

Mättnad Justerar intensiteten en färg.

Nyans Justerar skuggan för en färg.

- 4 Om du vill nollställa alla färgjusteringar och återställa objektet till dess ursprungliga läge, klickar du på Återställ filter.

Se även

”[Ändra färg och genomskinlighet för en förekomst](#)” på sidan 153

Använda blandningslägen

Om blandningslägen

Med blandningslägen kan du skapa sammansatta bilder. *Sammansättning* är en process där graden av genomskinlighet eller färginteraktion för två eller flera överlappande objekt varierar. Med blandning kan du skapa unika effekter genom att blanda färgerna i överlappande filmklipp.

Ett blandningsläge innehåller följande element:

Blandningsfärg Färgen som används i blandningsläget.

Opacitet Graden av genomskinlighet som används i blandningsläget.

Basfärg Färgen på pixlar under blandningsfärgen.

Resultatfärg Resultatet av blandningens påverkan på basfärgen.

Blandningslägen beror på både färgen på det objekt du använder blandningsläget på och den underliggande färgen. Adobe® rekommenderar att du experimenterar med olika blandningslägen för att uppnå önskad effekt.

Normal Använder färg normalt utan interaktion med basfärgerna.

Lager Används för att stapla filmklipp ovanpå varandra utan att påverka deras färg.

Mörkare Ersätter endast de områden som är ljusare än blandningsfärgen. Områden som är mörkare än blandningsfärgen ändras inte.

Multiplitera Multiplicerar basfärgen med blandningsfärgen vilket ger mörkare färger.

Ljusare Ersätter endast pixlar som är mörkare än blandningsfärgen. Områden som är ljusare än blandningsfärgen ändras inte.

Raster Multiplicerar blandningsfärgens komplementfärg med basfärgen vilket ger en blekningseffekt.

Övertäckning Multiplicerar eller rasterar färgerna beroende på basfärgerna.

Skarpt ljus Multiplicerar eller rasterar färgerna beroende på blandningslägets färg. Effekten påminner om att rikta en strålkastare mot objektet.

Differens Subtraherar antingen blandningsfärgen från basfärgen eller basfärgen från blandningsfärgen, beroende på vilken som har störst intensitetsvärde. Effekten påminner om ett färgnegativ.

Lägg till Används vanligen för att skapa en animerad blyxtupplösningseffekt mellan två bilder.

Subtrahera Används vanligen för att skapa en animerad mörkerupplösningseffekt mellan två bilder.

Invertera Inverterar basfärgen.

Alfa Använder en alfamask.

Sudda Tar bort alla pixlar med basfärgen inklusive de i bakgrundsbilden.

Obs! Blandningslägena Alfa och Sudda kräver att blandningsläget Lager har använts på det överordnande filmklippet. Du kan inte ändra bakgrundsklippet till Sudda och använda det eftersom objektet inte skulle vara synligt.

Exempel på blandningslägen

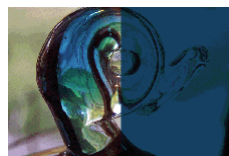
Följande exempel visar hur olika blandningslägen påverkar hur en bild visas. Ett blandningsläges resulterande effekt kan vara avsevärt annorlunda, beroende på den underliggande bildens färg och typ av blandningsläge som du använder.



Originalbild



Lager



Mörkare



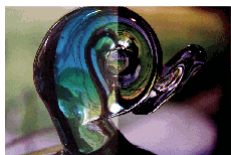
Multiplifiera



Ljusare



Raster



Övertäckning



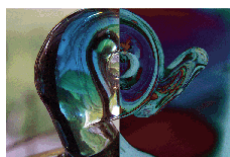
Skarpt ljus



Lägg till



Subtrahera



Differens



Invertera

Använda blandningsläge

Om du vill använda blandningslägen på markerade filmklipp bör du använda egenskapsinspektören.

Obs! Du kan inte använda olika blandningslägen på olika grafiska symboler eftersom flera grafiksymboler sammanfogas till en enda form när du publicerar SWF-filen.

- 1 Markera den filmklippförekomst (på scenen) som du vill använda ett blandningsläge på.
- 2 Justera filmklippsförekomstens färg och genomskinlighet med hjälp av popup-menyn Färg på egenskapspanelen.
- 3 Välj ett blandningsläge för filmklipp på popup-menyn Blanda på egenskapspanelen. Blandningsläget används på den markerade filmklippförekomsten.
- 4 Verifiera att blandningsläget som du valde lämpar sig för den effekt du försöker åstadkomma.

Experimentera med inställningarna för både färg och genomskinlighet för filmklippet och olika blandningslägen för att få önskad effekt.

Se även

”[Ändra färg och genomskinlighet för en förekomst](#)” på sidan 153

Kapitel 9: Text

I det här kapitlet beskrivs olika sätt som du kan använda text på i Adobe® Flash® CS4 Professional-dokument.

Om text och teckensnitt

Om text

Du kan lägga in text i Adobe® Flash® CS4 Professional-program på flera olika sätt. Du kan skapa textfält som innehåller *statisk* text, som du skapar när du redigerar dokumentet. Du kan även skapa *dynamiska* textfält där uppdaterad text visas, till exempel aktiekurser eller nyhetsrubriker, och *textinmatnings*fönster där användare kan ange text till formulär eller enkäter.

I Flash kan du arbeta med text på flera olika sätt. Du kan till exempel orientera text vågrätt eller lodrätt, ange attribut som teckensnitt, storlek, format, färg och radavstånd, kontrollera stavning, omforma text genom att rotera, skeva eller vända den, länka text, göra text markeringsbar, animera text, styra teckensnittsersättning, samt använda ett teckensnitt som en del av ett delat bibliotek. I Flash-dokument kan du använda Type 1 PostScript®, TrueType®- och bitmappsteckensnitt (endast Macintosh).

Du kan bevara rik textformatering i textfält med HTML-taggar och -attribut. När du använder HTML-text som innehåll i ett dynamiskt fält eller inmatningstextfält kan texten flyta runt en bild, till exempel en SWF- eller JPEG-fil eller ett filmklipp. Se Använda HTML-formaterad text i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Precis som filmklippsförekomster är textfältsförekomster ActionScript®-objekt med egenskaper och metoder. Genom att ge ett textfält ett förekomstnamn kan du styra det med ActionScript. Det går dock inte att skriva ActionScript-kod inuti en textförekomst eftersom textförekomster inte har tidslinjer.

Du kan använda ActionScript om du vill formatera dynamisk och inmatningstext samt om du vill skapa rullande textfält. ActionScript innehåller händelser för dynamiska och inmatningstextfält som du kan fånga och använda om du vill utlösa skript. Information om hur du använder ActionScript för att styra text finns i Arbeta med text och strängar i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Se även

”[Om textfält](#)” på sidan 251

Kantutjämning av Flash-text

Med kantutjämning kan du jämna ut kanterna på text på skärmen. Kantutjämningsalternativen är särskilt användbara om du vill återge mindre textstorlekar. När kantutjämning är aktiverat påverkas all text i aktuell markering. Kantutjämning fungerar på samma sätt för text i alla punktstorlekar.

Kantutjämning kan användas för statisk och dynamisk text samt inmatningstext om användaren har Flash® Player 7 eller senare. Funktionen används endast för statisk text om användaren har en tidigare version av Flash Player.

När du använder liten text i ett Flash-dokument bör du tänka på följande riktlinjer:

- Sans serif-text, till exempel Helvetica eller Arial, verkar skarpare vid små storlekar än serif-text.
- Vissa teckensnittsformat, till exempel fet och kursiv, kan göra text mindre läsbar vid små storlekar.

- I vissa fall verkar texten mindre än text med samma punktstorlek i andra program.

Textåtergivningsmotorn i Flash ger skarp textåtergivning av hög kvalitet i Flash-dokument (FLA) och publicerade SWF-filer. Inställningen Kantutjämna för läsbarhet gör text tydligare, särskilt vid små teckenstorlekar. Med anpassad kantutjämning kan du ange tjocklek och skärpa för teckensnitt som används i enskilda textfält.

Kantutjämning av hög kvalitet aktiveras automatiskt när du publicerar till Flash Player 8 eller senare och har valt Kantutjämna för läsbarhet eller Anpassad kantutjämning. Kantutjämna för läsbarhet kan orsaka en fördröjning när du laddar Flash SWF-filer, särskilt om du använder fyra eller fem olika teckenuppsättningar i den första bildrutan i ett Flash-dokument. Kantutjämning av hög kvalitet kan också öka minnesanvändningen i Flash Player. Om du till exempel använder fyra eller fem teckensnitt kan minnesanvändningen öka med ungefär 4 MB.

När publiceringsinställningen för din fil är Adobe® Flash® Player 8 eller senare och Kantutjämna för läsbarhet eller Anpassad kantutjämning har valts som kantutjämningsalternativ gäller kantutjämning för följande:

- Ej omformad text som är skalad eller roterad

Obs! Även om texten kan skalas eller roteras måste den vara platt (det vill säga ej omformad). Om du till exempel skevar teckensnittet eller manipulerar teckensnittets form på något annat sätt inaktiveras Kantutjämna för läsbarhet automatiskt.

- Alla teckensnittsfamiljer (inklusive fet, kursiv med flera)
- Visningsstorlekar upp till 255 punkter
- Exportera till de flesta icke-Flash-filformat (GIF eller JPEG)

Kantutjämning av hög kvalitet inaktiveras under följande förhållanden:

- Flash Player 7 eller tidigare är den valda versionen av Flash Player.
- Ett annat kantutjämningsalternativ än Kantutjämna för läsbarhet och Anpassad kantutjämning har valts.
- Texten är skevad eller vänd.
- FLA-filen exporteras till en PNG-fil.

Se även

[”Arbeta med kantutjämning av text”](#) på sidan 261

[”Teckensnittskonturer och enhetsteckensnitt”](#) på sidan 249

Unicode-textkodning i SWF-program

Flash Player 7 och senare innehåller stöd för Unicode-textkodning för SWF-filer i Flash Player-format. Det här stödet gör det enklare att använda flerspråkig text i dina SWF-filer, till exempel två språk i ett textfält. Alla användare med Flash Player 7 eller senare kan visa flerspråkig text i ett Flash Player 7-program eller senare, oberoende av språket för operativsystemet där spelaren körs.

Se även

[”Skapa text på flera språk”](#) på sidan 267

Teckensnittskonturer och enhetsteckensnitt

När du publicerar eller exporterar ett Flash-dokument representeras teckensnitt i textfält av inbäddade teckensnittskonturer eller teckensnittsnamn. Du kan även använda enhetsteckensnitt om du vill ange en allmän teckensnittstyp, till exempel sans serif.

Teckensnittskonturer och -namn

För statisk text skapas konturer av teckensnittet i Flash som bäddas in i SWF-filen. Flash Player visar sedan texten med hjälp av konturerna.

För dynamisk eller inmatningstext lagras teckensnittsnamnen i Flash. I Flash Player hittas sedan identiska eller liknande teckensnitt i användarens system när Flash-programmet visas. Om du vill vara säker på att användarna har rätt teckensnitt för dynamisk eller inmatningstext kan du bädda in teckensnittskonturer, men detta kan öka filstorleken.

Inte alla teckensnitt som visas i Flash kan exporteras som konturer med ett Flash-program. Om du vill bekräfta att ett teckensnitt kan exporteras använder du kommandot Visa > Förhandsgranskningsläge > Kantutjämnat text för att förhandsgranska texten. Taggig text innebär att teckensnittets kontur inte känns igen av Flash och texten inte exporteras.

Enhetsteckensnitt

Använd generiska enhetsteckensnitt som ett alternativ till att bädda in information om teckensnittskontur. Flash innehåller tre generiska enhetsteckensnitt, `_sans` (liknar Helvetica eller Arial), `_serif` (liknar Times Roman) och `_typewriter` (liknar Courier). När du anger ett av dessa teckensnitt och sedan exporterar dokumentet används det teckensnitt i Flash Player på användarens dator som mest liknar det generiska enhetsteckensnittet.

Eftersom enhetsteckensnitt inte bäddas in ger de en mindre SWF-fil. De kan också ge mer läsbar text vid små punktstorlekar (mindre än 10 punkter). Om det inte finns något teckensnitt på användarens dator som motsvarar enhetsteckensnittet kan texten dock se annorlunda ut än väntat.

Se även

”[Skapa och redigera textfält](#)” på sidan 252

”[Använd enhetsteckensnitt](#)” på sidan 262

Maskera enhetsteckensnitt

Du kan använda ett filmklipp om du vill maskera text i enhetsteckensnitt i ett annat filmklipp. (Du kan inte maskera enhetsteckensnitt genom att använda ett maskeringslager på scenen.) För att den här filmklippsmasken ska fungera måste användaren ha Flash Player 6 (6.0.40.0) från Adobe eller senare.

När du maskerar text i enhetsteckensnitt med ett filmklipp används den rektangulärt avgränsade rutan i Flash som maskeringsfigur. Det vill säga att om du skapar en icke-rektangulär filmklippsmask för enhetsteckensnittstext i Flash multimediemiljö, kommer masken som visas i SWF-filen att ha formen av den rektangulärt avgränsade rutan av masken, inte formen av själva masken.

Mer information om hur du använder ett filmklipp som en mask finns i [Använda filmklipp som masker](#) i *Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash*.

En exempelfil om hur du arbetar med maskering av enhetsteckensnitt finns på Flash exempelsida på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Hämta och expandera zipfilen med exemplet och navigera till mappen Masking\DeviceFontMasking.

Skapa text

Om textfält

Du kan skapa tre typer av textfält: statiska, dynamiska och inmatningsfält. Alla textfält stöder Unicode.

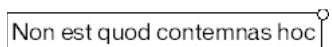
- I statiska textfält visas text där tecknen inte ändras dynamiskt.
- I dynamiska textfält uppdateras texten dynamiskt, till exempel aktiekurser eller väderprognoser.
- I inmatningsfält kan användaren ange text i formulär eller enkäter.

Du kan skapa vågrät text (från vänster till höger) eller statisk lodrät text (höger till vänster eller vänster till höger).

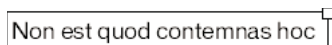
När du skapar statisk text kan du placera text på en rad som utvidgas när du skriver eller i ett fält med fast bredd (för vågrät text) eller fast höjd (för lodrät text) som utvidgas och automatiskt radbryter. När du skapar dynamisk eller inmatningstext kan du placera text på en rad eller skapa ett textfält med fast bredd och höjd.

I Flash visas ett handtag i hörnet av ett textfält som anger textfältstypen:

- För statisk vågrät text som utökas visas ett runt handtag i det övre högra hörnet av textfältet.



- För statisk vågrät text med fast bredd visas ett fyrkantigt handtag i det övre högra hörnet av textfältet.



- För statisk lodrät text från höger till vänster som utökas visas ett runt handtag i det nedre vänstra hörnet av textfältet.



- För statisk lodrät text från höger till vänster med fast höjd visas ett fyrkantigt handtag i det nedre vänstra hörnet av textfältet.



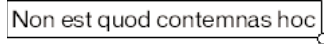
- För statisk lodrät text från vänster till höger som utökas visas ett runt handtag i det nedre högra hörnet av textfältet.



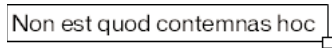
- För statisk lodrät text från vänster till höger med fast höjd visas ett fyrkantigt handtag i det nedre högra hörnet av textfältet.



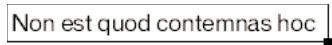
- För dynamiska eller inmatningstextfält som utökas visas ett runt handtag i det nedre högra hörnet av textfältet.



- För dynamisk eller inmatningstext med fast bredd och höjd visas ett fyrkantigt handtag i det nedre högra hörnet av textfältet.



- För dynamiska rullningsbara textfält blir det runda eller fyrkantiga handtaget täckande svart istället för ofyllt.



Skift-dubbelklicka på handtaget i dynamiska fält och inmatningstextfält om du vill skapa textfält som inte utvidgas när du anger text på scenen. Du kan då skapa ett textfält med fast storlek och fylla det med mer text än det kan visa om du vill skapa rullande text.

När du har skapat ett textfält med textverktyget använder du egenskapsinspektören och anger typen av textfält och värden som styr hur textfältet och dess innehåll visas i SWF-filen.

Skapa och redigera textfält

Text är vågrät som standard, men statisk text kan också ligga vertikalt.

Du kan använda de vanligaste ordbehandlingsteknikerna när du redigerar text i Flash. Använd kommandona Klipp ut, Kopiera och Klistra in när du flyttar text i en Flash-fil samt mellan Flash och andra program.

Se även

”[Ange textattribut](#)” på sidan 258

Lägg till text på scenen

- 1 Välj textverktyget **T**.
- 2 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) väljer du en texttyp på popup-menyn och anger typen av textfält:

Dynamisk text Skapar ett fält som visar dynamiskt uppdaterad text.

Inmatningstext Skapar ett fält där användare kan ange text.

Statisk text Skapar ett fält som inte kan uppdateras dynamiskt.

- 3 Endast för statisk text: I egenskapsinspektören klickar du på Ändra textens orientering  och väljer en riktning för textens orientering och flöde. (Vågrätt är standardinställningen.)

- 4 Gör något av följande på scenen:

- Om du vill skapa ett textfält som visar text på en rad klickar du där du vill att texten ska börja.
- Om du vill skapa ett textfält med fast bredd (för vågrät text) eller fast höjd (för lodrät text) placerar du pekaren där du vill att texten ska börja och drar till rätt bredd eller höjd.

Obs! Om du skapar ett textfält som utökas förbi scenens kant när du skriver försvinner inte texten. Om du vill kunna nå handtaget igen lägger du till radbyten, flyttar textfältet eller väljer Visa > Klippbord

- 5 Välj textattribut i egenskapsinspektören.

Ändra ett textfälts storlek

- ❖ Dra textfältets handtag om du vill ändra storlek.

När texten är markerad kan du med en blå markeringsram ändra storlek på textfältet genom att dra i ett av dess handtag. Statiska textfält har fyra handtag som du kan använda om du vill ändra storlek på textfältet till vågrätt. Dynamiska textfält har åtta handtag som du kan använda för att lodrätt, vågrätt eller diagonalt ändra storlek på textfältet.

Växla ett textfält mellan fast bredd (eller fast höjd) och utökande

- ❖ Dubbelklicka på ett handtag för att ändra storlek.

Markera tecken i ett textfält

- 1 Välj textverktyget .
- 2 Gör något av följande:
 - Dra om du vill markera tecken.
 - Dubbelklicka om du vill markera ett ord.
 - Klicka för att ange början av markeringen och Skift-klicka för att ange slutet av markeringen.
 - Tryck på Control+A (Windows) eller Command+A (Macintosh) om du vill markera all text i fältet.

Markera textfält

- ❖ Använd markeringsverktyget  och klicka på ett textfält. Skift-klicka om du vill markera flera textfält.

Ange alternativ för dynamisk och inmatningstext

- 1 Klicka i ett befintligt dynamiskt textfält.
- 2 I egenskapsinspektören kontrollerar du att Dynamisk eller Inmatning visas på popup-menyn.
- 3 Ange ett förekomstnamn för textfältet.
- 4 Ange höjd, bredd och plats för texten.
- 5 Välj teckensnitt och format.
- 6 Ange något av följande alternativ på menyn Beteende i avsnittet Stycke i egenskapsinspektören:

Enkelrad Visar texten på en rad.

Flera rader Visar texten på flera rader.

Flera rader, inga radbrytningar Visar text på flera rader som endast bryts om det sista tecknet är ett brytningstecken, till exempel Enter (Windows) eller Retur (Macintosh).

- 7 Om du vill att användare ska kunna markera dynamisk text klickar du på Markeringsbar . Avmarkera det här alternativet om du inte vill att användare ska kunna markera dynamisk text.
- 8 Om du vill bevara rik textformatering (till exempel teckensnitt och hyperlänkar) med rätt HTML-taggar klickar du på Visa text som HTML .
- 9 Om du vill visa en svart kantlinje och vit bakgrund för textfältet klickar du på Visa kantlinje runt text .
- 10 (Valfritt) I Var-rutan anger du variabelnamnet för textfältet. (Använd endast det här alternativet när du redigerar för Macromedia Flash Player 5 från Adobe eller tidigare.)

När du börjar med Macromedia Flash MX (version 6) tilldelar du ett förekomstnamn till textfältet med hjälp av egenskapsinspektören. Även om det går att använda variabelnamnmetoden tillsammans med dynamiska textfält för bakåtkompatibilitet till Macromedia Flash 5 och tidigare versioner är det inget Adobe rekommenderar eftersom det inte går att styra andra textfältegenskaper eller tillämpa inställningar för formatmallar.

11 Klicka på Teckeninbäddning om du vill visa alternativ för inbäddad teckensnittskontur:

Bädda inte in Anger att inga teckensnitt ska bäddas in.

Fyll i automatiskt Klicka på Fyll i automatiskt när du vill bädda in alla tecknen från det valda textfältet.

Ange inställningar för lodrät text

1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka på kategorin Text i dialogrutan Inställningar.

2 Under Lodrät text anger du något av dessa alternativ:

Standardtextorientering Ger automatiskt nya textfält lodrät orientering.

Textflöde från höger till vänster Rader med lodrät text fyller sidan från höger till vänster.

Ingen kerning Förhindrar att kerning används för lodrät text. (Kerning är fortfarande aktiverat för vågrät text.)

Kontrollera stavning

Du kan kontrollera stavning i text i hela Flash-dokumentet. Du kan också anpassa stavningskontrollen.

Använd stavningskontrollen

1 Välj Text > Kontrollera stavning om du vill visa dialogrutan Kontrollera stavning.

I rutan i det övre vänstra hörnet visas ord som inte hittades i valda ordlistor samt vilken typ av element som innehåller texten (till exempel ett textfält eller en bildruteetikett).

2 Gör något av följande:

- Klicka på Lägg till i eget om du vill lägga till ordet i din egen ordlista.
- Klicka på Ignorera om du inte vill ändra ordet. Klicka på Ignorera alla om du vill lämna alla förekomster av ordet i dokumentet.
- Ange ett ord i rutan Ersätt med eller välj ett ord i listrutan Förslag. Klicka sedan på Ändra om du vill ändra ordet eller Ändra alla om du vill ändra alla förekomster av ordet i dokumentet.
- Klicka på Radera om du vill radera ordet från dokumentet.

3 Gör något av följande om du vill avsluta stavningskontrollen:

- Klicka på Stäng om du vill avsluta stavningskontrollen innan Flash slutet av dokumentet nås.
- Fortsätt med stavningskontrollen tills du ser ett meddelande om att Flash slutet av dokumentet har nåtts och klicka sedan på Nej om du vill avsluta stavningskontrollen. (Klicka på Ja om du vill fortsätta med stavningskontrollen i början av dokumentet.)

Anpassa stavningskontrollen

1 Gör något av följande:

- Välj Text > Stavningsinställningar. (Använd det här alternativet om du inte har använt funktionen för stavningskontroll tidigare.)
- I dialogrutan Kontrollera stavning (Text > Kontrollera stavning) klickar du på Inställningar.

2 Ange något av följande alternativ:

Dokumentalternativ Använd dessa alternativ om du vill ange vilka element som ska kontrolleras.

Ordlistor Visar en lista över inbyggda ordlistor. Du måste välja minst en ordlista om du vill aktivera stavningskontroll.

Egen ordlista Ange en sökväg eller klicka på mappikonen och bläddra till ett dokument som du vill använda som en personlig ordlista. (Du kan ändra den här ordlistan.)

Redigera den egna ordlistan Läger till ord och fraser i din egen ordlista. I dialogrutan Egen ordlista anger du varje nytt objekt på en egen rad i textfältet.

Kontrollalternativ Använd de här alternativen om du vill kontrollera hur vissa typer av ord och tecken hanteras i Flash vid stavningskontroll.

Bädda in och dela teckensnitt

Du kan bädda in ett teckensnitt i din SWF-fil så att teckensnittet inte måste finnas på de enheter som SWF-filen så småningom spelas upp på. Skapa ett teckensnittsbiblioteksobjekt om du vill bädda in ett teckensnitt.

När du skapar ett teckensnittsbiblioteksobjekt kan du också använda teckensnittet som ett delat biblioteksobjekt att dela mellan flera SWF-filer. Du måste också tilldela teckensnittet en länkidentifierarsträng och en URL där dokumentet som innehåller teckensnittssymbolen placeras. På så sätt kan du länka till teckensnittet och använda det i ett Flash-program. Bädda in informationen om teckensnittskontur när du använder teckensnittssymboler för dynamisk text eller inmatningstext.

När en teckensnittssymbol i ett Flash-dokument har en tilldelad identifierarsträng och URL använder du teckensnittssymbolen i ett annat Flash-dokument genom att kopiera teckensnittssymbolen till mål-FLA-filen.

Se även

[”Dela biblioteksobjekt”](#) på sidan 162

[”Kopiera biblioteksobjekt mellan dokument”](#) på sidan 160

Skapa ett teckensnittsbiblioteksobjekt

- 1 Öppna biblioteket där du vill lägga till en teckensnittssymbol.
- 2 Markera Nytt teckensnitt på bibliotekspanelmenyn.
- 3 Ange ett namn på teckensnittet i textrutan Namn.
- 4 Välj en teckensnittsfamilj på menyn Teckensnitt eller skriv namnet på ett teckensnitt i textfältet Teckensnitt.
- 5 (Valfritt) Välj ett teckenformat på Format-menyn.

Om det teckensnitt du valt saknar format för fet eller kursiv stil kan du markera kryssrutorna Faux fet och Faux kursiv. Formaterna Faux fet och Faux kursiv tillämpas på det normala formatet av operativsystemet. Faux-formaten kanske inte är lika perfekta som teckensnitt som redan inkluderar varianter med fet eller kursiv stil.

- 6 (Valfritt) Om du vill bädda in teckensnittsinformation som bitmappdata snarare än vektorkonturdata väljer du alternativet Bitmappstext och anger en teckensnittsstorlek i textfältet Storlek. (Med bitmappsteckensnitt kan inte kantutjämning användas. Du måste välja Bitmapp som alternativ för kantutjämning i egenskapsinspektören för den text som använder teckensnittet.)

Obs! Inställningen Storlek gäller bara när du använder alternativet bitmappstext.

Tilldela en identifierarsträng till en teckensnittsbiblioteksobjekt

- 1 Välj teckensnitt i bibliotekspanelen.

- 2 Markera Egenskaper på bibliotekspanelmenyn.
- 3 Under Länkning väljer du Exportera för för körtidsdelning.
- 4 I textfältet Identifierare anger du en sträng som identifierar teckensnittet.
- 5 I textfältet URL anger du URL till SWF-filen som innehåller teckensnittet.

Rulla text

Det finns flera olika sätt att skapa rullande text i Flash:

- Gör dynamiska textfält eller inmatningstextfält rullningsbara med menykommandon eller handtaget till textfältet. Detta lägger inte till en rullningslist i textfältet, utan ger i stället användaren möjlighet att rulla i texten med piltangenterna (för textfält som också har angetts som markeringsbara) eller mushjulet. Användaren måste först klicka i textfältet så att det hamnar i fokus.
- Lägg till en ScrollBar-komponent i ett textfält om du vill att det ska rulla. Mer information finns i "UIScrollBar-komponent" i [Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0](#).
- Använd `scroll`- och `maxscroll`-egenskaperna i TextField-objektet i ActionScript om du vill styra den lodräta rullningen, och `hscroll`- och `maxhscroll`-egenskaperna om du vill styra den vågräta rullningen i ett textfält. Se Exempel: Skapa rullningstext i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Gör dynamisk text rullningsbar

❖ Gör något av följande:

- Håll Skift nedtryckt och dubbelklicka på handtaget längst ned till höger i det dynamiska textfältet. Handtaget ändras från en ofylld kvadrat (inte rullningsbart) till en fylld kvadrat (rullningsbart).
- Markera det dynamiska textfältet med markeringsverktyget  och välj sedan Text > Rullningsbar.
- Välj det dynamiska textfältet med markeringsverktyget. Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på det dynamiska textfältet och välj Rullningsbar på snabbmenyn.

Omforma text

Du kan skapa texteffekter genom att omforma textfält. Du kan till exempel rotera, skeva, vända och skala textfält. (När du skalar ett textfält som ett objekt återspeglar egenskapsinspektören inte ökning eller minskning av punktstorleken.) Texten i ett omformat textfält kan fortfarande redigeras men drastiska omformationer kan göra det svårt att läsa.

Du kan även animera text med tidslinjeeffekter. Du kan till exempel få text att studsas, tona in eller ut, eller explodera.

Se även

"[Omforma objekt](#)" på sidan 113

"[Ändra form på objekt](#)" på sidan 110

Dela upp text

Du kan dela upp text för att placera varje tecken i ett separat textfält. Sedan kan du snabbt fördela textfälten på olika lager och animera varje fält. (Du kan inte dela upp text i rullningsbara textfält.)

Du kan även konvertera texten till dess komponentlinjer och -fyllningar för att forma om, radera eller manipulera den på annat vis. Som med alla andra former kan du gruppera dessa konverterade tecken ett och ett, eller ändra dem till symboler och animera dem. När du har konverterat text till rader och fyllningar kan du inte längre redigera texten.

Obs! Kommandot *Dela upp* gäller endast konturteckensnitt som till exempel TrueType-teckensnitt. Bitmappsteckensnitt försvinner från skärmen när du delar upp dem. PostScript-teckensnitt kan endast delas upp på Macintosh-system.

- 1 Använd markeringsverktyget  och klicka på ett textfält.
- 2 Välj *Ändra > Dela upp*.

Varje tecken i den markerade texten placeras i ett separat textfält. Texten förblir på samma plats på scenen.

- 3 Välj *Ändra > Dela upp igen* om du vill konvertera tecknen till former på scenen.

Se även

[”Distribuera objekt till lager för interpolerad animering”](#) på sidan 186

[”Tidslinjer och animering”](#) på sidan 172

Länka vågrät text till en URL.

- 1 Markera text eller ett textfält:
 - Markera text i ett textfält med textverktyget **T**.
 - Om du vill länka all text i ett textfält använder du markeringsverktyget  och markerar ett textfält.
- 2 I textfältet *Länk* i avsnittet *Alternativ* i egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) anger du den URL som du vill länka textfältet till.

Obs! Om du vill skapa en länk till en e-postadress använder du *mailto:- URL:en*. Ange t.ex.

`mailto:eriksson@epost.se`.

Ersätta saknade teckensnitt

Om du arbetar med ett dokument med teckensnitt som inte finns installerade i ditt system används teckensnitt i Flash som finns tillgängliga i ditt system. Du kan välja vilka teckensnitt som ska användas istället för de teckensnitt som saknas, eller låta ersätta saknade teckensnitt i Flash med standardssystemteckensnittet för Flash.

När ett teckensnitt ersätts visas texten i ditt system med ersättningsteckensnittet, men informationen om teckensnittet som saknas sparas med dokumentet. Om dokumentet öppnas igen i ett system med teckensnittet som saknades visas texten i det teckensnittet.

När du arbetar med ett dokument som innehåller teckensnitt som saknas visas de i teckensnittslistan i egenskapsinspektören. När du väljer ersättningsteckensnitt visas namnen på dem också i teckensnittslistan, omgivna av parenteser som anger att de är ersättningsteckensnitt.

Om du anger formatering (till exempel teckenstorlek eller -kerning) för ersättningsteckensnittet bör du kontrollera formateringen när texten visas i teckensnittet som saknas, eftersom den kan se annorlunda ut än väntat.

Om du installerar ett teckensnitt som saknades i systemet och startar om Flash visas teckensnittet i dokument där teckensnittet används och teckensnittet tas bort från dialogrutan *Saknade teckensnitt*.

Om du ser en varningsruta om att teckensnitt i ett dokument saknas kan du välja ersättningsteckensnitt i dialogrutan *Teckensnittsmappling*.

Ange teckensnittsersättning

- 1 När varningen Saknade teckensnitt visas gör du något av följande:
 - Klicka på Välj ersättningsteckensnitt om du vill välja ersättningsteckensnitt bland de teckensnitt som finns installerade i ditt system och fortsätt till steg 2.
 - Klicka på Använd standard om du vill använda standardsystemteckensnittet för Flash och ersätta alla teckensnitt som saknas och stänga varningen om saknade teckensnitt. Du har angett teckensnittsersättning.
- 2 I dialogrutan Teckensnittsmappning markerar du ett teckensnitt genom att klicka på det i kolumnen Saknade teckensnitt. Skift-klicka om du vill markera flera saknade teckensnitt och använda samma ersättningsteckensnitt för alla.

Standardsättningsteckensnitten visas i kolumnen Mappat till tills du markerar ersättningsteckensnitt.

- 3 Markera ett teckensnitt på popup-menyn Ersättningsteckensnitt.
- 4 Upprepa steg 2 och 3 för alla teckensnitt som saknas.

Visa alla teckensnitt som saknas i ett dokument och välj ersättningsteckensnitt igen

- 1 Ha dokumentet aktivt i Flash och välj Redigera > Teckensnittsmappning (Windows) eller Flash > Teckensnittsmappning (Macintosh).
- 2 Markera ett teckensnitt genom att klicka på det i kolumnen Saknade teckensnitt. Skift-klicka om du vill markera flera saknade teckensnitt och använda samma ersättningsteckensnitt för alla.

Standardsättningsteckensnitten visas i kolumnen Mappat till tills du markerar ersättningsteckensnitt.

- 3 Markera ett teckensnitt på popup-menyn Ersättningsteckensnitt.
- 4 Upprepa steg 2 och 3 för alla teckensnitt som saknas.

Visa eller radera teckensnittsmappningar

- 1 Stänga alla dokument i Flash.
- 2 Välj Redigera > Teckensnittsmappning.
- 3 Om du vill radera en teckensnittsmappning markerar du avbildningen och trycker på Delete.

Stäng av varningen om saknade teckensnitt

- Om du vill stänga av varningen för aktuellt dokument väljer du Visa inte igen för det här dokumentet, använd alltid ersättningsteckensnitt i varningsrutan Saknade teckensnitt. Välj Redigera > Teckensnittsmappning om du vill visa avbildningsinformation för dokumentet igen.

Ange textattribut

Om textattribut

Du kan ange teckensnitts- och styckeattribut för text. Teckensnittsattribut inkluderar teckensnittsfamilj, punktstorlek, format, färg, teckenavstånd, autokorning och teckenposition. Styckeattribut inkluderar justering, marginaler, indrag och radavstånd.

För statisk text exporteras teckensnittskonturer i en publicerad SWF-fil. För vågrät statisk text kan du använda enhetsteckensnitt istället om du vill exportera teckensnittskonturer.

För dynamisk text eller inmatningstext lagras namnen på teckensnitten i Flash och Flash Player söker efter identiska eller liknande teckensnitt i användarens system. Du kan även bädda in teckensnittskonturer i dynamiska och inmatningstextfält. Storleken kan öka om du bäddar in teckensnittskonturer men användarna har rätt teckensnittsinformation.

När du skapar ny text används de textattribut som har angivits i egenskapsinspektören i Flash. När du markerar befintlig text använder du egenskapsinspektören om du vill ändra teckensnitts- eller styckeattribut och om du vill ange att enhetsteckensnitt ska användas i Flash istället för att information om teckensnittskonturer ska bäddas in.

Se även

”[Teckensnittskonturer och enhetsteckensnitt](#)” på sidan 249

”[Skapa och redigera textfält](#)” på sidan 252

Ange ett teckensnitt, punktstorlek, format och färg

- 1 Markera ett eller flera textfält på scenen med markeringsverktyget .
- 2 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) väljer du ett teckensnitt på popup-menyn Familj eller anger ett teckensnittsnamn.

Obs! Teckensnitten `_sans`, `_serif` och `_typewriter` samt enhetsteckensnitten kan endast användas med statisk vågrät text.

- 3 Ange ett värde för teckenstorleken.

Teckensnittsstorlek anges i punkter, oavsett aktuell linjalenhet.

- 4 Om du vill använda fet eller kursiv stil väljer du önskat alternativ på Format-menyn.

Om det teckensnitt du valt saknar format för fet eller kursiv stil, visas inte formatet på menyn. Du kan välja formaten Faux fet och Faux kursiv på Text-menyn (Text > Format > Faux fet eller Faux kursiv). Formaten Faux fet och Faux kursiv tillämpas på det normala formatet av operativsystemet. Faux-formaten kanske inte är lika perfekta som teckensnitt som redan inkluderar varianter med fet eller kursiv stil.

- 5 Välj en metod för teckensnittsåtergivning från popup-menyn Kantutjämning (direkt nedanför kontrollen Färg) om du vill optimera text.
- 6 Om du vill välja en fyllningsfärg för text klickar du på kontrollen Färg och gör något av följande:
 - Välj en färg på menyn Färg.
 - Ange en färgs hexadecimala värde i rutan i det övre vänstra hörnet.
 - Klicka på Färgväljaren  och välj en färg i systemfärgväljaren. (När du anger textfärgen bör du använda täckande färger, inte övertoningar. Om du vill använda en övertoning för text delar du upp texten och konverterar den till dess komponentlinjer och -fyllningar.)

Se även

”[Teckensnittskonturer och enhetsteckensnitt](#)” på sidan 249

Ange teckenavstånd, kerning och teckenposition

Teckenavstånd infogar ett jämnt mellanrum mellan tecken. Använd teckenavstånd om du vill justera mellanrummet mellan markerade tecken eller hela block med text.

Kerning styr mellanrummet mellan par med tecken. Många teckensnitt har inbyggd kerninginformation. A och V står till exempel närmare varandra än A och D. Flash innehåller vågrät spårning och kerning (för vågrät text) och lodrät spårning och kerning (för lodrät text).

För lodrät text kan du inaktivera kerning som standard i Inställningar i Flash. Om du gör det och lämnar kerningalternativet valt i egenskapsinspektören används kerning endast för vågrät text.

- 1 Markera en eller flera meningar, fraser eller textfält på scenen med textverktyget **T**.
- 2 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) anger du följande alternativ:
 - Om du vill ange teckenavståndet (spårning och kerning) anger du ett värde i fältet Teckenavstånd.
 - Om du vill använda ett teckensnitts inbyggda kerninginformation väljer du Automatisk kerning.
 - Om du vill ange teckenpositionen (för upphöjd eller nedsänkt text) klickar du på växlingsknappen för upphöjd och nedsänkt text. Standardinställningen är Normal. Normal placerar text på baslinjen, Upphöjd placerar text ovanför baslinjen (vågrät text) eller till höger om baslinjen (lodrät text) och Nedsänkt placerar text nedanför baslinjen (vågrät text) eller till vänster om baslinjen (lodrät text).

Ange justering, marginaler, indrag och radavstånd

Justering avgör positionen för varje textrad i ett stycke i förhållande till textfältets kanter. Vågrät text justeras i förhållande till textfältets vänstra och högra kant och lodrät text justeras i förhållande till textfältets över- och underkant. Text kan justeras till en textfältskant, centrerad i textfältet eller till båda kanterna i textfältet (full justering).

Marginaler avgör storleken på mellanrummet mellan ett textfälts kant och dess text. Indrag avgör avståndet mellan ett styckes marginal och början på den första raden.

Radavstånd avgör avståndet mellan rader i ett stycke. För lodrät text justerar radavstånd mellanrummet mellan lodräta kolumner.

Arbeta med vågrät text

- 1 Markera ett eller flera textfält på scenen med textverktyget **T**.
- 2 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) anger du följande alternativ:
 - Om du vill ange justering klickar du på Vänster, Centra, Höger eller Full justering
 - Ange vänster- eller högermarginal genom att ange värden i textfälten Marginaler i avsnittet Stycke i egenskapsinspektören.
 - Ange indrag genom att ange ett värde i textfältet Indrag i avsnittet Stycke i egenskapsinspektören.
 - Ange radavstånd genom att ange ett värde i textfältet Radavstånd i avsnittet Stycke i egenskapsinspektören.

Arbeta med lodrät text

- 1 Markera ett eller flera textfält på scenen med textverktyget **T**.
- 2 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) anger du följande alternativ:
 - Om du vill ange justering klickar du på Överkant, Centra, Underkant eller Full justering
 - Ange övre eller nedre marginal genom att ange värden i fälten Marginaler i avsnittet Stycke i egenskapsinspektören.
 - Ange indrag genom att ange ett värde i textfältet Indrag i avsnittet Stycke i egenskapsinspektören.
 - Ange radavstånd genom att ange ett värde i textfältet Radavstånd i avsnittet Stycke i egenskapsinspektören.

Arbeta med kantutjämning av text

Med Flash får du förbättrade teckensnitts raster som låter dig ange kantutjämnings egenskaper för teckensnitt. De förbättrade kantutjämningsfunktionerna är endast tillgängliga för SWF-filer som publiceras för Flash Player 8 eller senare. Om du publicerar filer för tidigare versioner av Flash Player kan du endast använda funktionen Kantutjämna för animering.

Använd kantutjämning för varje textfält istället för varje tecken. När du öppnar befintliga FLA-filer i Flash 8 eller senare uppdateras inte texten automatiskt med de avancerade alternativen för kantutjämning. Du måste markera enskilda textfält och manuellt ändra kantutjämningsinställningarna.

När du öppnar en FLA-fil som har skapats för att användas med Flash Player 7 eller tidigare ställer egenskapsinspektören in kantutjämningsalternativet på motsvarande alternativ från Flash MX 2004. Om du vill använda de avancerade funktionerna för kantutjämning måste du dock uppgradera FLA-innehållet för Flash Player 8 eller senare.

Välj ett kantutjämningsalternativ för markerad text

❖ I egenskapsinspektören väljer du ett av följande alternativ på popup-menyn Kantutjämning:

Använda enhetsteckensnitt Anger att SWF-filen ska använda de teckensnitt som finns installerade på den lokala datorn för att visa teckensnitten. Enhetsteckensnitt är vanligtvis läsbara vid de flesta teckensnittsstorlekar. Det här alternativet ökar inte SWF-filens storlek men är beroende av att teckensnitten finns installerade på användarens dator, annars visas de inte ordentligt. När du använder enhetsteckensnitt bör du bara använda de vanligaste teckensnittsfamiljerna.

Bitmappstext (ingen kantutjämning) Slår av kantutjämning och ger ingen textutjämning. Texten visas med skarpa kanter och SWF-filens storlek ökar eftersom teckensnittskonturerna bäddas in i filen. Bitmappstext är skarp i den exporterade storleken men klarar inte skalning så bra.

Kantutjämna för animering Skapar en jämnare animering genom att ignorera information om justering och kerning. Det här alternativet ger en större SWF-fil eftersom teckensnittskonturerna bäddas in. För läsbarhet bör du använda 10 punkter eller större när du anger det här alternativet.

Kantutjämna för läsbarhet Med textåtergivningsmotorn i Flash förbättras läsbarheten för teckensnitt, särskilt vid små storlekar. Det här alternativet ger en större SWF-fil eftersom teckensnittskonturerna bäddas in. Om du vill använda det här alternativet måste du publicera till Flash Player 8 eller senare. (Använd inte det här alternativet om du vill animera text, använd istället Kantutjämna för animering.)

Anpassad kantutjämning Låter dig ändra teckensnittets egenskaper. Använd Skärpa om du vill ange jämnhet för övergången mellan textkonturerna och bakgrunden. Använd Tjocklek om du vill ange hur tjock övergången för kantutjämning av teckensnitt ska vara. (Högre värden kan innebära att tecknen ser tjockare ut.) Om du anger Anpassad kantutjämning blir SWF-filen större eftersom teckensnittskonturerna bäddas in. Om du vill använda det här alternativet måste du publicera till Flash Player 8 eller senare.

Uppgradera innehåll för kantutjämning i Flash 8 eller senare

- 1 Öppna en FLA-fil som har skapats för användning med Flash Player 7 eller tidigare.
- 2 I dialogrutan Publiceringsinställningar (Arkiv > Publiceringsinställningar) väljer du Flash Player 8 eller Flash Player 9 på popup-menyn Version.
- 3 Markera det textfält där du vill använda alternativet Kantutjämning för läsbarhet eller Anpassad kantutjämning.
- 4 Välj Kantutjämna för läsbarhet eller Anpassad kantutjämning på popup-menyn Teckensnittsåtergivning i egenskapsinspektören.

Gör text markeringsbar

Statisk vågrät text eller dynamisk text kan vara markeringsbar för användare som visar Flash-programmet. (Inmatningstext är markeringsbar som standard.) Efter att ha markerat text kan användaren kopiera, klippa ut och sedan klistra in texten i ett annat dokument.

- 1 Markera den vågräta text som du vill göra markeringsbar med textverktyget **T**.
- 2 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) väljer du Statisk text eller Dynamisk text.
- 3 Klicka på Markeringsbar **Aa**.

Använd enhetsteckensnitt

Du kan använda generiska enhetsteckensnitt i text.

- 1 Markera ett eller flera textfält med markeringsverktyget .
- 2 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) väljer du Statisk text på popup-menyn.
- 3 På popup-menyn Teckensnitt väljer du ett enhetsteckensnitt:

_sans Ett teckensnitt som liknar Helvetica eller Arial.

_serif Ett teckensnitt som liknar Times Roman.

_typewriter Ett teckensnitt som liknar Courier.

Se även

[”Teckensnittskonturer och enhetsteckensnitt”](#) på sidan 249

[”Maskera enhetsteckensnitt”](#) på sidan 250

Flerspråkig text

Du kan konfigurera en FLA-fil så att texten visas på olika språk beroende på vilket språk som används i det operativsystem som Flash-innehållet spelas upp på.

Flerspråkig text i Flash

Du kan använda flerspråkig text i dina dokument på följande sätt:

- På strängpanelen kan lokaliserare redigera strängarna på en central plats i Flash eller i externa XML-filer med sina favoritprogram eller översättningsminnen. Flash har stöd för flerspråkiga strängar på både strängpanelen och i XML-filerna.
- Välj vilken tekenuppsättning som ska bäddas in i programmen. Detta begränsar antalet glyfer i den publicerade SWF-filen och minskar dess storlek.
- Använd ett västerländskt tangentbord för att skapa text på kinesiska, japanska eller koreanska på scenen.
- Om Unicode-teckensnitt finns installerade på systemet anger du text direkt i ett textfält. Eftersom teckensnitten inte är inbäddade måste användarna också ha Unicode-teckensnitt.

Andra, mindre vanliga metoder att använda flerspråkig text i Flash-dokument är bland annat följande:

- Ta med en extern textfil i ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält med åtgärden `#include`.

- Läs in extern text eller XML-filer i ett Flash-program vid körning med åtgärderna `loadVariables` eller `getURL` eller objekten `LoadVars` eller `XML`.
- Ange escape-tecken för Unicode i strängvärdet för variabeln för ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält.
- Skapa ett inbäddat teckensnitt som en symbol i biblioteket.

För att Unicode-kodad text ska visas korrekt måste användaren ha tillgång till teckensnitt som innehåller de glyfer (tecken) som används i texten.

Ett exempel på flerspråkigt innehåll hittar du på sidan med Flash-exempel på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ned och expandera zip-filen Samples och navigera till katalogen Text\MultilingualContent.

Se även

”Arbetsgång för redigering av flerspråkig text med strängpanelen” på sidan 267

”Skapa flerspråkiga dokument med textvariabler” på sidan 276

”Flerspråkig text och ActionScript” på sidan 274

”Skapa flerspråkiga dokument med åtgärden #include” på sidan 275

”Använda ActionScript för att läsa in externa filer” på sidan 275

”Externa filer som inte är Unicode” på sidan 266

”Bädda in och dela teckensnitt” på sidan 255

Teckensnitt för Unicode-kodad text

När du använder externa filer som är Unicode-kodade måste användaren ha tillgång till teckensnitt som innehåller de glyfer som används i textfilerna. Som standard sparas namn på teckensnitt som används i dynamiska textfält och inmatningsfält i Flash. När SWF-filer spelas upp letar Flash Player 7 (och tidigare versioner) efter teckensnitten i operativsystemet spelaren körs i.

Om texten i en SWF-fil innehåller glyfer som det angivna teckensnittet inte stöder försöker både Flash Player 7 och Flash Player 8 hitta ett teckensnitt som stöder glyferna i användarens dator. Spelaren hittar inte alltid ett lämpligt teckensnitt. Det beror på vilka teckensnitt som finns i användarens dator och på det operativsystem som Flash Player körs på.

Inbäddade teckensnitt för dynamiska textfält och inmatningsfält

För dynamiska textfält och inmatningsfält, inbäddade teckensnitt. Vissa teckensnitt, särskilt de som används för asiatiska språk, kan öka storleken på SWF-filen betydligt. Med Flash kan du välja intervall med teckensnitt att bädda in.

Du kan också bädda in teckensnitt genom att skapa en teckensnittssymbol i biblioteket.

Se även

”Bädda in och dela teckensnitt” på sidan 255

Välja och bädda in ett intervall med teckensnitt

- 1 Markera ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält på scenen, visa egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) och klicka på Teckeninbäddning.

2 Välj intervallet med teckensnitt att bädda in på något av följande sätt:

- Klicka på en teckenuppsättning i textfältet Teckenuppsättning.
- Välj flera intervall genom att Skift-klicka på det första och sista teckensnittet i ett sammanhängande intervall med teckensnitt eller genom att Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) och välja teckensnitt som inte är i följd, klicka på Fyll i automatiskt och klicka på OK.

Obs! Välj bara de teckensnitt som ska bäddas in så att du inte överskrider utvecklingsverktygets interna gräns för glyfer (ungefär 65 500). Det görs ingen felkontroll i Flash för att bekräfta om de valda teckenuppsättningarna innehåller glyfer. Under publiceringen eller exporten bäddas bara glyfer som finns i teckensnittet in i SWF-filen.

Bädda in teckensnittsupsättningar från text på scenen

- 1 Markera ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält på scenen, visa egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) och klicka på Teckeninbäddning.
- 2 Markera de teckenuppsättningar som ska bäddas in och klicka på Fyll i automatiskt.

Ta bort inbäddade teckensnittsupsättningar

- 1 Markera ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält på scenen, visa egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) och klicka på Teckeninbäddning.
- 2 Klicka på Bädda inte in för att ta bort alla inbäddade teckensnitt.
- 3 Stäng dialogrutan med OK eller markera andra teckensnittsupsättningar att bädda in i SWF-filen.

XML-tabell för inbäddade teckensnitt

När du väljer intervall med teckensnitt som ska bäddas in i en FLA-fil använder Flash filen UnicodeTable.xml för att avgöra vilka tecken som ska bäddas in. Filen UnicodeTable.xml innehåller intervall med tecken som krävs för olika språk och lagras i användarkonfigurationsmappen på datorn. Sökvägarna är som följer:

- Windows: <startenhet>\Documents and Settings\<användare>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash<version>\<språk>\Configuration\FontEmbedding\
- Macintosh: <användare>/Library/Application Support/Adobe/Flash<version>/<språk>/Configuration/FontEmbedding/

Teckensnittsgrupperingarna baseras på Unicode-blocken enligt Unicode Consortiums definition. För att arbetsgången ska bli enklare bäddas alla relaterade intervall med glyfer in när du väljer ett visst språk, även om de är spridda i olika grupperingar.

Om du till exempel väljer koreanska bäddas följande Unicode-teckenintervall in:

3131-318E Hangul-symboler

3200-318E Hangul-specialtecken

3260-327B Hangul-specialtecken

327F-327F koreansk symbol

AC00-D7A3 Hangul-symboler

Om du väljer koreanska + CJK bäddas en större teckensnittsupsättning in:

3131-318E Hangul-symboler

3200-318E Hangul-specialtecken

3260-327B Hangul-specialtecken

327F-327F koreansk symbol

4E00-9FA5 CJK-symboler

AC00-D7A3 Hangul-symboler

F900-FA2D CJK-symboler

I följande tabell finns mer information om teckensnittsvälen för inbäddade teckensnitt:

Intervall	Beskrivning
Versaler [A–Z]	Grundläggande latinska versaler
Gemenor [a–z]	Grundläggande latinska gemener
Siffror [0–9]	Grundläggande latinska siffror
Interpunktio [!@#%...]	Grundläggande latinsk interpunktion
Grundläggande latin	Grundläggande latinska glyfer i Unicode-intervall 0x0021 till 0x007E
Japansk Kana	Hiranga- och Katakana-glyfer (inklusive halvbreddsformer)
Japansk Kanji – nivå 1	Japanska Kanji-tecken
Japanska (alla)	Japansk Kana och Kanji (inklusive interpunktion och specialtecken)
Grundläggande Hangul	De vanligaste koreanska tecknen, latinska tecken, interpunktion och specialtecken/symboler
Hangul (alla)	11 000 koreanska tecken (sorterade efter Hangul-stavelser), latinska tecken, interpunktion och specialtecken/symboler
Traditionell kinesiska – nivå 1	De 5 000 vanligaste traditionella kinesiska tecknen som används i Taiwan
Traditionell kinesiska (alla)	Alla traditionella kinesiska tecken som används i Taiwan och Hongkong samt interpunktion
Förenklad kinesiska – nivå 1	De 6000 vanligaste traditionella kinesiska tecknen som används på det kinesiska fastlandet samt interpunktion
Kinesiska (alla)	Alla traditionella och förenklade kinesiska tecken samt interpunktion
Thailändska	Alla thailändska glyfer
Devanagari	Alla Devanagari-glyfer
Latin I	Latin-1 supplementintervall 0x00A1 till 0x00FF (inklusive interpunktion, upphöjd och nedsänkt text, valutasymboler och bokstavsliknande symboler)
Latin, utökat A	Latin, utökat-Intervall A 0x1E00 till 0x1EFF (inklusive interpunktion, upphöjd och nedsänkt text, valutasymboler och bokstavsliknande symboler)
Latin, utökat B	Latin, utökat-Intervall B 0x1E00 till 0x1EFF (inklusive interpunktion, upphöjd och nedsänkt text, valutasymboler och bokstavsliknande symboler)
Latin, utökat ytterligare	Latin, utökat ytterligare intervall 0x1E00 till 0x1EFF (inklusive interpunktion, upphöjd och nedsänkt text, valutasymboler och bokstavsliknande symboler)
Grekiska	Grekiska och koptiska, plus grekiska, utökat (inklusive interpunktion, upphöjd och nedsänkt text, valutasymboler och bokstavsliknande symboler)
Kyrilliska	Kyrilliska (inklusive interpunktion, upphöjd och nedsänkt text, valutasymboler och bokstavsliknande symboler)

Intervall	Beskrivning
Armeniska	Armeniska plus ligaturer
Arabiska	Arabiska plus presentationsformer-A och presentationsformer-B
Hebreiska	Hebreiska plus presentationsformer (inklusive interpunktion, upphöjd och nedsänkt text, valutasymboler och bokstavsliknande symboler)

Externa filer som inte är Unicode

Om du läser in extern text eller XML-filer som inte är Unicode-kodade i ett Flash Player 7-program, visas inte texten i de externa filerna korrekt när Flash Player försöker visa dem som Unicode. Om du vill att Flash Player ska använda den traditionella teckentabellen i det operativsystem som spelaren körs på, lägger du till följande kod som första kodrad i den första bildrutan i Flash-programmet som läser in data:

```
system.useCodepage = true;
```

Ställ in egenskapen `system.useCodepage` en enda gång i ett dokument. Använd den inte flera gånger i ett dokument för att spelaren ska tolka vissa externa filer som Unicode och andra som annan kodning, eftersom det kan ge oväntade resultat.

Om du ställer in egenskapen `system.useCodepage` på `true` måste den traditionella teckentabellen i operativsystemet som spelaren körs på innehålla de glyfer som används i den externa textfilen för att texten ska kunna visas. Om du till exempel läser in en extern textfil som innehåller kinesiska tecken kan dessa tecken inte visas i ett system som har teckentabellen CP1252 eftersom teckentabellen inte innehåller kinesiska tecken. För att användare på alla plattformar ska kunna se externa textfiler som används i dina Flash-program måste du koda alla externa textfiler som Unicode och låta egenskapen `system.useCodepage` vara inställd på `false` som standard. Det gör att Flash Player tolkar texten som Unicode. Mer information finns i avsnittet om `useCodepage` (egenskapen `System.useCodepage`) i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Textkodning

All text i en dator är kodad som en serie byte. Många olika typer av kodning (och därmed olika byte) representerar text. Olika typer av operativsystem har olika kodningstyper för text. Västerländska Windows-operativsystem har till exempel oftast CP1252-kodning. Västerländska Macintosh-operativsystem har oftast MacRoman-kodning. Japanska Windows- och Macintosh-operativsystem har oftast Unicode-kodning.

Unicode kan koda de flesta språk och tecken som används i hela världen. De andra formerna av textkodning som används i datorer är underkategorier av Unicode-formatet som är anpassade för specifika områden i världen. Några av dessa former är kompatibla i vissa områden och inkompatibla i andra. Därför är det viktigt att använda rätt kodning.

Unicode har flera former. Flash Player version 6 och 7 och senare har stöd för text och externa filer i 8-bitars Unicode-formatet UTF-8 och i 16-bitars Unicode-formaten UTF-16 BE (Big Endian) och UTF-16 LE (Little Endian).

Unicode och FlashPlayer

Flash Player 6 och senare versioner stöder Unicode-textkodning. Användare som har Flash Player 6 eller senare kan visa flerspråkig text oavsett vilket språk som används i operativsystemet spelaren körs på om rätt teckensnitt finns installerade.

Alla externa textfiler som är associerade med ett Flash Player-program antas vara Unicode-kodade i Flash Player om du inte anger annat.

För Flash-program i Flash Player 5 eller tidigare som skapats i Flash MX eller tidigare, visas texten med hjälp av operativsystemets traditionella teckentabell i Flash Player 6.

Mer bakgrundsinformation om Unicode finns på Unicode.org.

Textkodning i Flash Player

Som standard antas all text som påträffas i Flash Player 7 vara Unicode-kodad. Om dokumentet läser in externa text- eller XML-filer ska texten i dessa filer vara UTF-8-kodad. Skapa filerna på strängpanelen eller med en text- eller HTML-redigerare som kan spara filerna i Unicode-format.

Unicode-kodningsformat som Flash Player stöder

När textdata läses in i Flash läser Flash Player de första två byten i filen för att identifiera ett byteordningsmärke (BOM), en standardformateringskonvention som används för att identifiera Unicode-kodningsformatet. Om inget BOM identifieras tolkas textkodningen som UTF-8 (ett 8-bitars kodningsformat). Du bör använda UTF-kodning i dina program.

Om Flash Player identifierar något av följande byteordningsmärken tolkas textkodningen på följande sätt:

- Om den första byten i filen är OxFE och den andra är OxFF tolkas kodningen som UTF-16 BE (Big Endian). Det används för Macintosh-operativsystem.
- Om den första byten i filen är OxFF och den andra är OxFE tolkas kodningen som UTF-16 LE (Little Endian). Det används för Windows-operativsystem.

De flesta textredigerare som kan spara filer i UTF-16BE eller LE lägger automatiskt till byteordningsmärken i filen.

Obs! Om du ställer in `system.useCodepage` på `true`, tolkas texten med operativsystemets traditionella teckentabell och inte som Unicode.

Kodning i externa XML-filer

Det går inte att ändra kodningen för en XML-fil genom att ändra dess kodningstag. Flash Player identifierar kodningen för en extern XML-fil med samma regler som för alla externa filer. Om inget byteordningsmärke påträffas i början av filen antas filen ha UTF-8-kodning. Om ett byteordningsmärke påträffas tolkas filen som UTF-16BE eller LE.

Se även

[”Externa filer som inte är Unicode”](#) på sidan 266

Skapa text på flera språk

Du kan konfigurera en FLA-fil så att texten visas på olika språk beroende på vilket språk som används i det operativsystem som Flash-innehållet spelas upp på.

Arbetsgång för redigering av flerspråkig text med strängpanelen

Med strängpanelen kan du skapa och uppdatera innehåll på flera språk. Du kan ange innehåll för textfält som omfattar flera språk och låta Flash avgöra automatiskt vilket innehåll som ska visas på ett visst språk baserat på vilket språk som används på datorn där Flash Player körs.

Arbetsgången utgörs av följande steg:

1. Skapa en FLA-fil på ett språk.

All text som ska anges på något annat språk måste vara i ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält.

2. I dialogrutan Inställningar på strängpanelen markerar du de språk som ska användas och anger vilket av dem som är standardspråk.

En kolumn för språket läggs till på strängpanelen. När du sparar, testar eller publicerar programmet skapas en mapp med en XML-fil för varje språk.

3. Koda varje textsträng med ett ID på strängpanelen.**4. Publicera programmet.**

En mapp skapas för varje språk du markerar och i varje språkmapp skapas en XML-fil för det språket.

5. Skicka den publicerade FLA-filen och XML-mappar och filer till översättarna.

Skriv programmet på ditt modersmål och låt översättarna göra översättningen. De kan använda översättningsprogram direkt i XML-filerna eller i FLA-filen.

6. När du får översättningarna från översättarna importerar du de översatta XML-filerna tillbaka till FLA-filen.

Markera och ta bort språk för översättning

Upp till 100 språk kan visas för översättning på scenen och på strängpanelen. Varje språk du markerar blir en kolumn på strängpanelen. Om du vill visa texten på scenen på något av de språk du valde ändrar du Scenspråk. Det markerade språket visas när du publicerar eller testar filen.

När du väljer språk kan du använda alla språk som visas på menyn samt alla andra språk som stöds av Unicode.

Se även

”Översikt över publicering” på sidan 386

Markera ett språk

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar, och klicka på Inställningar.
 - 2 Lägg till ett språk på något av följande sätt:
 - Markera ett språk du vill lägga till i rutan Språk och klicka på Lägg till.
 - Om språket inte visas i rutan Språk, skriver du en språkkod i formatet *xx i det tomma fältet under rutan Språk*. (Språkkoden är från ISO 639-1.) Klicka på Lägg till.
 - 3 Upprepa steg 3 tills du har lagt till alla språk som behövs.
 - 4 Välj ett standardspråk på menyn Standardspråk vid körning. Det språket visas på datorer som inte har något av de aktiva språk du valt.
 - 5 Om du vill läsa in en XML-fil för språken från en annan URL vid körning skriver du URL:en i textfältet URL och klickar på OK.
- En kolumn för varje valt språk visas på strängpanelen. Kolumnerna visas i bokstavsordning.
- 6 Spara FLA-filen. När du sparar FLA-filen skapas en mapp för varje språk du valt i samma mapp som anges i SWF-filens publiceringssökväg. Om ingen publiceringssökväg har angetts för SWF-filen skapas den i den mapp FLA-filen finns i. I varje språkfil skapas en XML-fil som används för att läsa in översatt text.

Ta bort ett språk

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar, och klicka på Inställningar.
- 2 Markera ett språk i fältet Aktiva språk och klicka på Ta bort.
- 3 Upprepa steg 3 tills du har tagit bort alla oönskade språk.
- 4 När du är klar med borttagningen av språk klickar du på OK.

Kolumnerna för de borttagna språken visas inte längre på strängpanelen.

Obs! XML-filen för språket tas däremot inte bort från det lokala filsystemet när du tar bort ett språk från strängpanelen. Det gör att du kan lägga till språket igen på strängpanelen genom att använda den tidigare XML-filen och förhindrar att filen tas bort av misstag. Om du vill ta bort språket helt måste du ta bort eller ersätta XML-filen för språket.

Lägga till strängar på strängpanelen

Tilldela textsträngar till strängpanelen på följande sätt:

- Tilldela ett sträng-ID till ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält
- Lägga till en sträng på strängpanelen utan att tilldela den till ett textfält
- Tilldela ett befintligt sträng-ID till ett befintligt dynamiskt textfält eller inmatningsfält

Se även

["Skapa text"](#) på sidan 251

Tilldela ett sträng-ID till ett textfält

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar.
- 2 Välj textverktyget. Skapa ett inmatningsfält eller ett dynamiskt textfält på scenen.
- 3 Markera textfältet och skriv ett unikt ID i fältet ID på strängpanelen.
- 4 Klicka på knappen Inställningar och välj ett språk i listan i dialogrutan Inställningar. Se till att ta med det standardspråk du vill använda och eventuellt andra språk som du planerar att publicera arbetet på.
- 5 Klicka på Verkställ.

Obs! Om ett statiskt textfält är markerat på scenen visas meddelandet "Statisk text kan inte ha ett associerat ID" under Markerad scentext på strängpanelen. Om ett element som inte är text är markerat eller om flera objekt är markerade visas "Den aktuella markeringen har inget associerat ID".

Lägga till ett sträng-ID på strängpanelen utan att tilldela det till ett textfält

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar.
- 2 Klicka på knappen Inställningar och välj ett språk i listan i dialogrutan Inställningar. Se till att ta med det standardspråk du vill använda och eventuellt andra språk som du planerar att publicera arbetet på.
- 3 Skriv ett nytt sträng-ID och en ny sträng på strängpanelen och klicka på Verkställ.

Tilldela ett befintligt ID till ett textfält

- 1 Välj textverktyget. Skapa ett inmatningsfält eller ett dynamiskt textfält på scenen.
- 2 Skriv namnet på ett befintligt ID under ID på strängpanelen och klicka på Verkställ.

Obs! Tryck på Skift+Retur för att använda ID-värdet på textfältet, eller Retur om ID-fältet har fokus.

Redigera strängar på strängpanelen

När du anger textsträngar på strängpanelen redigerar du textsträngar på något av följande sätt:

- direkt i cellerna på strängpanelen
- på scenen på det språk som är valt som scenspråk med funktioner som sök och ersätt och stavningskontroll. Text som du ändrar med dessa funktioner ändras på scenen och på strängpanelen.
- Redigera XML-filen direkt.

Se även

Översätta text på strängpanelen eller i en XML-fil

”Sök och ersätt” på sidan 56

”Kontrollera stavning” på sidan 254

Ändra språket som visas på scenen

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar.
- 2 Välj det språk som ska vara scenspråk på menyn Scenspråk. Det måste vara ett språk som du har lagt till som tillgängligt språk.

När du ändrar scenspråket visas all ny text du skriver på scenen på det språket. Om du tidigare angav textsträngar för språket på strängpanelen, visas all text på scenen på det valda språket. Annars är textfälten som redan visas på scenen tomma.

Ange asiatiska tecken på ett västerländskt tangentbord

Med Flash kan du använda redigeringsprogram för inmatningsmetod (IME) och vanliga västerländska tangentbord för att ange asiatiska tecken på scenen. Flash stöder över 20 IME-program.

För att skapa en webbplats som når ut till en bred asiatisk publik kan du till exempel använda ett vanligt västerländskt tangentbord (QWERTY) och ändra IME-programmet för att skapa text på kinesiska, japanska och koreanska.

Obs! Funktionen påverkar bara textinmatning på scenen, inte text som anges på åtgärdspanelen. Funktionen är tillgänglig för alla Windows-operativsystem som stöds och Mac OS X.

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på Text i listan Kategori.
- 2 Under alternativet för inmatningsmetod väljer du något av alternativen för teckeninmatning från ett västerländskt tangentbord. Standard är kinesiska och japanska och det bör även väljas för västerländska språk.

Publicera FLA-filer på flera språk

När du sparar, testar eller publicerar FLA-filen skapas en mapp med en XML-fil för varje tillgängligt språk som du markerat på strängpanelen. Standardplatsen för XML-mappar och -filer är samma mapp som anges som SWF-filens publiceringssökväg. Om ingen publiceringssökväg har angetts för SWF-filen sparas XML-mappen och -filerna i mappen där FLA-filen finns. Om du till exempel har en fil som heter Test i mappen mystuff och du har valt engelska (en), tyska (de) och spanska (es) som aktiva språk och du inte har angett någon publiceringssökväg för SWF-filen, skapas följande struktur när du sparar FLA-filen:

```
\mystuff\Test.flc
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

När du startar en SWF-fil måste du också starta de associerade XML-filerna med strängöversättningarna på webbservern. Den första bildrutan som innehåller text kan inte visas förrän hela XML-filen har laddats ned.

Se även

”Publicera Flash-dokument” på sidan 386

Ersätta strängar manuellt vid publicering

Ersätt strängar manuellt med hjälp av scenspråket när du publicerar din Flash SWF-fil. I den här metoden används scenspråket för att ersätta alla förekomster av inmatningsfält och dynamisk text med ett associerat sträng-ID. I det här fallet uppdateras textsträngar bara när du publicerar SWF-filen. Språkidentifieringen är inte automatisk och du måste publicera en SWF-fil för varje språk som ska stödjas.

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar, och klicka på Inställningar.
- 2 Markera kryssrutan Ersätt strängar automatiskt vid körning.

Använda automatisk språkidentifiering med standardspråket

Du kan ändra standardkörningsspråket till vilket som helst av de språk som du markerat som ett tillgängligt språk. När automatisk språkidentifiering är på och du visar SWF-filen på en dator som har det språket, kommer standardspråket att användas för alla datorer som är inställda på ett annat språk än något av de aktiva språken. Om du till exempel har ställt in engelska som standardspråk och väljer ja, en och fr som aktiva språk, får användare som har datorn inställd på japanska, engelska eller franska automatiskt se textsträngar på sitt valda språk. Användare vars datorspråk är svenska (som inte är ett av de valda språken) får automatiskt se textsträngar på det valda standardspråket, i det här fallet engelska.

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar, och klicka på Inställningar.
- 2 Välj standardspråket på menyn Standardspråk. Det måste vara ett språk som du har lagt till som tillgängligt språk.
- 3 Om du vill att språket ska aktiveras automatiskt markerar du Ersätt strängar automatiskt vid körning och klickar på OK.

I Flash genereras följande ActionScript®-kod som lagrar sökvägar för XML-språkfiler. Använd den här koden som utgångspunkt för din egen språkidentifieringsskript.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Obs! Den ActionScript-kod som strängpanelen genererar använder inte `Locale.initialize`-funktionen. Avgör hur funktionen ska anropas utifrån de anpassningar för språkidentifiering projektet kräver.

Använda anpassad språkidentifiering

Skapa en egen anpassad komponent eller använd ActionScript-kod om du behöver gå in i XML-språkfilerna för att kontrollera textersättning vid en tid du anger. Du kan till exempel skapa en popup-menü som användaren kan välja språk i.

Mer information om hur du skriver ActionScript-kod för att skapa anpassad språkidentifiering finns i panelen Strängar i *Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash*.

1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar, och klicka på Inställningar.

2 Välj standardspråket på menyn Standardspråk.

Det måste vara ett språk som du har lagt till som tillgängligt språk.

3 Markera kryssrutan Ersätt strängar via ActionScript och klicka på OK.

I Flash genereras följande ActionScript-kod som lagrar sökvägar för XML-språkfiler. Använd den här koden som utgångspunkt för din egen språkidentifieringsskript.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Obs! Den ActionScript-kod som strängpanelen genererar använder inte `Locale.initialize`-funktionen. Avgör hur funktionen ska anropas utifrån de anpassningar för språkidentifiering som projektet kräver.

XML-filformat för flerspråkig text

När du använder text på flera språk i Flash lagras texten i XML-filer.

XML-filformatet

Exporterad XML har formatet UTF-8 och följer standarden XML Localization Interchange File Format (XLIFF) 1.0. Den definierar en specifikation för ett utväxlingsformat för lokalisering som kan utökas och som gör att alla programvarutillverkare kan skapa ett enda utväxlingsformat som kan levereras till och förstås av alla lokaliseringsleverantörer. Mer information om XLIFF finns på www.oasis-open.org/committees/xliff/.

XLIFF-exempel

Om något av följande tecken anges på strängpanelen ersätts de av motsvarande enhetsreferens när de skrivs i XML-filer:

Tecken	Ersätts med
&	&
'	'
"	"
<	<
>	>

Exporterad XML-exempelfil

I följande exempel visas hur en XML-fil som skapas på strängpanelen ser ut på källspråket – i det här fallet engelska – och på ett annat språk – i det här fallet franska:

Engelsk källspråksversion:

```
<?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>
```

Fransk källspråksversion:

```
<?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>
```

Översätta text på strängpanelen eller i en XML-fil

När du skickar filer till översättare ska du inte bara skicka FLA-filen utan också mapparna för XML-filerna och XML-filen för varje språk.

Översättarna kan arbeta direkt i språkkolumnerna på strängpanelen eller arbeta med XML-filerna för varje språk när de översätter FLA-filen till de valda språken. Om du översätter direkt i XML-filen måste du antingen importera XML-filen till strängpanelen eller spara den i standardkatalogen för det språket.

Översätta text på strängpanelen

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar.
- 2 För varje språk som ska översättas väljer du rätt språkkolumn och skriver den översatta texten för språket som ska associeras med varje sträng-ID.
- 3 Om du vill visa texten på scenen på det språk du valde ändrar du språket i fältet Scenspråk.
- 4 När du är klar sparar, publicerar eller testar du filen.

Alla XML-filer för alla språk skrivs över med informationen på strängpanelen.

Obs! Om du vill bevara översättningen i en XML-fil sparar du den i en annan mapp.

Översätta text i en XML-fil

- 1 Öppna mappen för det valda språket i en XML-filredigerare eller ett översättningsprogram och öppna sedan XML-filen för språket. XML-filen innehåller ID för varje textsträng.
- 2 Ange textsträngen för språket bredvid strängens ID.
- 3 Importera de översatta XML-filerna till strängpanelen om det behövs.

Importera en XML-fil till strängpanelen

När du har ändrat en XML-fil läses den in i Flash-dokumentet (FLA-filen) när den öppnas om du placerar den i den mapp som anges för det språket på strängpanelen.

Oavsett var XML-filen du importerade fanns, skapas en mapp på strängpanelen och en XML-fil för varje språk på den plats som anges för publicering av SWF-filer när du sparar, testar eller publicerar FLA-filen. Om ingen publiceringssökväg har angetts sparas mappen och filen i den mapp där FLA-filen finns. De XML-filer som skapas på strängpanelen innehåller alltid informationen på strängpanelen.

Du kan också importera en XML-fil till strängpanelen från en annan plats. När du har importerat den och sedan sparar, testar eller publicerar den, ersätts XML-filen i mappen som anges för språket. Det går inte att importera en XML-fil för ett språk som inte redan är markerat som ett tillgängligt språk på strängpanelen. Du kan också lägga till ett språk och importera en XML-fil med översättningen för det språket.

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Strängar, och klicka på Importera XML.
- 2 På menyn Markera ett språk markerar du språket för XML-filen du importerar och klickar på OK.
- 3 Navigera till den mapp och den XML-fil som ska importeras.

XML-informationen läses in i kolumnen för det språk du valde i steg 3 på strängpanelen.

Obs! Välj samma språk i steg 2 och 3. Annars kan till exempel en fransk XML-fil importeras till den tyska kolumnen.

Se även

[”Översikt över publicering”](#) på sidan 386

Flerspråkig text och ActionScript

Du kan styra text på flera språk och importera XML-filer på flera språk med ActionScript®.

Använda ActionScript för att läsa in externa filer

Om du vill läsa in befintliga XML-data, eller använda ett annat format för XML-filen, använder du `loadVariables`-åtgärden, `getUrl`-åtgärden, `LoadVars`-objektet eller `XML`-objektet och skapar ett dokument som innehåller flerspråkig text genom att placera texten i en extern text- eller XML-fil och läsa in filen i filmklippet under körningen.

Spara den externa filen i UTF-8- (rekommenderas), UTF-16BE- eller UTF-16LE-format med ett program som stöder formatet. Om du använder formatet UTF-16BE eller UTF-16LE måste filen börja med ett byteordningsmärke (BOM) som identifierar kodningsformatet för Flash Player. I följande tabell listas de byteordningsmärken som ska tas med för att identifiera kodningen:

Obs! De flesta textredigerare som kan spara filer i UTF-16BE eller LE lägger automatiskt till byteordningsmärken i filen.

UTF-format	Första byte	Andra byte
UTF-16BE	0xFE	0xFF
UTF-16LE	0xFF	0xFE

Obs! Om den externa filen är en XML-fil går det inte att ändra filkodningen med en XML-kodningstagg. Spara filen i ett Unicode-format som stöds.

- 1 I utvecklingsprogrammet Flash skapar du ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält som ska visa texten i dokumentet.
- 2 Tilldela ett förekomstnamn till textfältet i egenskapsinspektören med textfältet markerat.
- 3 Skapa en text- eller XML-fil utanför Flash, som definierar värdet för textfältsvariabeln.
- 4 Spara XML-filen i UTF-8- (rekommenderas), UTF-16BE- eller UTF-16LE-format.
- 5 Använd någon av följande ActionScript-procedurer för att referera till den externa filen och läsa in den i det dynamiska textfältet eller inmatningsfältet:
 - Använd `loadVariables`-åtgärden för att läsa in en extern fil.
 - Använd åtgärden `getUrl` för att läsa in en extern fil från en angiven webbadress.
 - Använd objektet `LoadVars` (ett fördefinierat klientserverobjekt) för att läsa in en extern textfil från en angiven webbadress.
 - Använd objektet `XML` (ett fördefinierat klientserverobjekt) för att läsa in en extern XML-fil från en angiven webbadress. Mer information finns i avsnittet om XML i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Se även

”[Ansluta till externa XML-filer med komponenten XMLConnector](#)” på sidan 276

”[Text](#)” på sidan 248

Skapa flerspråkiga dokument med åtgärden `#include`

Skapa dokument som innehåller flera språk med `#include`-åtgärden.

Spara textfilen i UTF-8-format med ett program som stöder UTF-8-kodning, till exempel Dreamweaver.

Identifiera filen som Unicode för utvecklingsverktyget i Flash genom att ta med följande rubrik som filens första rad:

```
//!-- UTF8
```

Obs! Det ska vara ett mellanslag efter det andra bindestrecket (-).

Som standard antar utvecklingsprogrammet Flash att externa filer som använder `#include`-åtgärden kodas med den traditionella teckentabellen i det operativsystem där utvecklingsverktyget körs. Titeln `#!/-- UTF8` i en fil meddelar utvecklingsverktyget att den externa filen är kodad som UTF-8.

- 1 I utvecklingsverktyget i Flash skapar du ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält som ska visa texten i dokumentet.
- 2 Tilldela ett förekomstnamn till textfältet i egenskapsinspektören med textfältet markerat.
- 3 Skapa en textfil utanför Flash som definierar värdet för textfältsvariabeln. Lägg till `#!/-- UTF8` i början av filen.
- 4 Spara textfilen i UTF-8-format.
- 5 Ta med en extern textfil i ett dynamiskt textfält eller ett inmatningsfält med direktivet `#include`. Mer information finns i avsnittet om direktivet `#include` i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Se även

["Text"](#) på sidan 248

Skapa flerspråkiga dokument med textvariabler

Inkludera Unicode-kodat innehåll i textvariabler med syntaxen `\uXXXX`, där `XXXX` är den fyrsiffriga hexadecimala kodpunkten eller *escape*-tecknet för Unicode-tecken. Utvecklingsverktyget i Flash stöder Unicodes *escape*-tecken via `\uFFFF`. Kodpunkterna för Unicode-tecknen finns i Unicode-standardens på [Unicode.org](#).

Unicodes *escape*-tecken kan bara användas i textfältsvariabler. Det går inte att använda Unicodes *escape*-tecken i externa text- eller XML-filer. Flash Player 6 kan inte identifiera Unicodes *escape*-tecken i externa filer.

Om du till exempel vill ställa in ett dynamiskt textfält (med förekomstnamnet `myTextVar`) som innehåller japanska, koreanska, kinesiska, engelska, hebreiska och grekiska tecken samt euro-tecknet, anger du följande:

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

När SWF-filen spelas upp visas följande tecken i textfältet:

か한漢hello€

Du får bäst resultat om du använder ett teckensnitt som innehåller alla glyfer du behöver när du skapar ett textfält som innehåller flera språk.

Se även

["Skapa flerspråkiga dokument med åtgärden #include"](#) på sidan 275

Ansluta till externa XML-filer med komponenten XMLConnector

Anslut till ett externt XML-dokument för att koppla egenskaper till dokumentet med version 2 av komponenten XMLConnector. Dess syfte att läsa eller skriva XML-dokument med hjälp av HTTP GET-operationer, POST-operationer eller båda två. Komponentens fungerar som en anslutning mellan andra komponenter och externa XML-dokument. XMLConnector kommunicerar med komponenter i programmet med databindningsfunktioner i utvecklingsmiljön i Flash eller ActionScript-kod. Mer information finns i avsnittet om komponenten XML Connector i [Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0](#).

Kapitel 10: Ljud

Du kan använda ljud på flera olika sätt i Adobe® Flash® CS4 Professional för att göra dina dokument intressantare. Du kan importera ljud och redigera dem när de har importerats. Du kan koppla ljud till olika sorters objekt och aktivera dem på olika sätt beroende på vilken effekt du är ute efter.

Använda ljud i Flash

Ljud och Flash

Det finns flera sätt att använda ljud i Adobe® Flash® CS4 Professional. Du kan skapa ljud som spelas upp hela tiden, oberoende av tidslinjen, eller synkronisera animering och ljudspår på tidslinjen. Du kan lägga till ljud för knappar så att de blir mer interaktiva och göra ljudspåret mer elegant med ljud som tonas in och ut.

Det finns två typer av ljud i Flash: händelseljud och direktuppspelningsljud. Ett händelseljud måste laddas ned helt innan det kan spelas upp och fortsätter spelas upp tills det stoppas explicit. Direktuppspelningsljud börjar spelas upp så snart tillräckligt mycket data har laddats ned för de första bildrutorna. Direktuppspelningsljud är synkroniserade mot tidslinjen för uppspelning på en webbplats.

Om du skapar Flash-innehåll för mobila enheter kan du även använda enhetsljud i den publicerade SWF-filen i Flash. Enhetsljud kodas i de ljudformat som enheten själv stöder, till exempel MIDI, MFi eller SMAF.

Du kan använda delade bibliotek för att länka ett ljud till flera dokument. Du kan också använda ActionScript-händelsen `onSoundComplete` i * 2.0 eller ActionScript® 3.0 `soundComplete` -händelsen för att aktivera en händelse när ett ljud har spelats färdigt.

Du kan läsa in ljud och styra ljuduppspelning med färdigskrivna beteenden eller mediekomponenter. Med mediekomponenter kan du dessutom lägga till kontroller för stopp, paus, tillbakaspolning och så vidare. Du kan också använda ActionScript 2.0 eller 3.0 för att läsa in ljud dynamiskt.

Mer information finns i `attachSound` (metoden `Sound.attachSound`) och `loadSound` (metoden `Sound.loadSound`) i *Språkreferens för ActionScript 2.0* eller klassen `Sound` i *Språkreferens för komponenter i ActionScript 3.0*.

Se även

”[Dela biblioteksobjekt](#)” på sidan 162

Importera ljud

Du placerar ljudfiler i Flash genom att importera dem till biblioteket för det aktuella dokumentet.

- 1 Välj Arkiv > Importera > Importera till biblioteket.
- 2 I dialogrutan Importera bläddrar du till önskad ljudfil och öppnar den.

Obs! Du kan också dra ljud från ett vanligt bibliotek till biblioteket för det aktuella dokumentet.

I Flash lagras ljuden i biblioteket tillsammans med bitmappar och symboler. Du behöver bara en kopia av en ljudfil för att kunna använda ljudfilen på flera sätt i dokumentet.

Om du vill att flera Flash-dokument ska dela ljud kan du lägga ljuden i delade bibliotek.

Flash innehåller ett ljudbibliotek med många användbara ljud för effekter. Öppna ljudbiblioteket genom att välja Fönster > Delade bibliotek > Ljud. Importera ett ljud från ljudbiblioteket till FLA-filen genom att dra ljudet från ljudbiblioteket till bibliotekspanelen för FLA-filen. Du kan också dra ljud från ljudbiblioteket till andra delade bibliotek.

Ljud kan ta stor plats på hårddisken och i RAM-minnet. Mp3-ljuddata är dock komprimerat och mindre än WAV- och AIFF-ljuddata. I allmänhet är det bäst att använda 16–22 kHz monoljud för WAV- och AIFF-filer (stereo kräver dubbelt så mycket minne som mono), men du kan även importera 8- eller 16-bitars ljud med samplingsfrekvensen 11, 22 eller 44 kHz i Flash. Ljud som spelats in i format som inte är delbara med 11 kHz (till exempel 8, 32 eller 96 kHz) samplas om när de importeras till Flash. Flash kan konvertera ljud till lägre samplingsfrekvenser när de exporteras.

Om du vill lägga till effekter för ljud i Flash är det bäst att importera 16-bitars ljud. Om det är ont om RAM-minne håller du ljudklippen korta eller arbetar med 8-bitars ljud i stället för 16-bitars ljud.

Se även

”[Arbeta med delade bibliotek](#)” på sidan 160

Ljudfilformat som stöds

Du kan importera följande ljudfilformat till Flash:

- ASND (Windows eller Macintosh) Det här är det inbyggda ljudformatet i Adobe® Soundbooth™.
- WAV (endast Windows)
- AIFF (endast Macintosh)
- mp3 (Windows eller Macintosh)

Om du har QuickTime® 4 eller senare installerat i datorn kan du dessutom importera följande ljudfilformat:

- AIFF (Windows eller Macintosh)
- Sound Designer® II (endast Macintosh)
- QuickTime-filmer med bara ljud (Windows eller Macintosh)
- Sun AU (Windows eller Macintosh)
- System 7-ljud (endast Macintosh)
- WAV (Windows eller Macintosh)

Obs! ASND-formatet är ett icke-förstörande ljudformat, som är inbyggt i Adobe Soundbooth. ASND-filer kan innehålla ljuddata med effekter som kan ändras senare, flerspårssessioner i Soundbooth och ögonblicksbilder som gör att du kan återställa en tidigare version av ASND-filen.

Lägga till ett ljud på tidslinjen

Du kan lägga till ett ljud i ett dokument med biblioteket eller läsa in ett ljud i en SWF-fil under körning med metoden `loadSound` i Sound-objektet. Mer information finns i `loadSound` (metoden `Sound.loadSound`) i *Språkreferens för ActionScript 2.0* eller klassen `Sound` i *Språkreferens för komponenter i ActionScript 3.0*.

- 1 Importera ljudet till biblioteket om det inte redan har importerats.
- 2 Välj Infoga > Tidslinje > Lager.
- 3 Markera det nya ljudlagret och dra ljudet från bibliotekspanelen till scenen. Ljudet läggs till i det aktuella lagret.

Du kan placera flera ljud i ett lager eller i lager som innehåller andra objekt. Varje ljud bör dock placeras i ett eget lager. Varje lager fungerar som en separat ljudkanal. Ljuden i alla lager kombineras när du spelar upp SWF-filen.

4 Markera den första bildrutan på tidslinjen som innehåller ljudfilen.

5 Välj Fönster > Egenskaper och klicka på pilen i nedre högra hörnet så att egenskapsinspektören utökas.

6 I egenskapsinspektören väljer du ljudfilen från popup-menyn Ljud.

7 Välj ett effekteralternativ på popup-menyn Effekter:

Inget Inga effekter tillämpas på ljudfilen. Använd det här alternativet när du vill ta bort tidigare valda effekter.

Vänster kanal/Höger kanal Spelar upp ljud enbart i den vänstra eller högra kanalen.

Tona från vänster till höger/Tona från höger till vänster Flyttar ljudet från en kanal till den andra.

Tona in Ökar volymen gradvis för ett ljud under dess varaktighet.

Tona ut Minskar volymen gradvis för ett ljud under dess varaktighet.

Anpassad Gör att du kan skapa anpassade in- och utpunkter för ljud med Redigera omslag.

8 Välj ett synkroniseringsalternativ på popup-menyn Synka:

Obs! Om du placerar ljudet i en annan bildruta än bildruta 1 på huvudtidslinjen väljer du alternativet Stopp.

Händelse Synkroniserar ljudet med en händelse. Ett händelseljud, till exempel ett ljud som spelas upp när användaren klickar på en knapp, spelas upp när dess nyckelbildruta först visas och spelas upp helt, oavsett tidslinjen, även om SWF-filen slutar spelas upp. Händelseljud blandas när du spelar upp den publicerade SWF-filen. Om ett händelseljud spelas upp och ljudet instansieras igen (till exempel för att användaren klickar på knappen igen) fortsätter den första förekomsten av ljudet att spelas upp och ytterligare en förekomst börjar spelas upp samtidigt.

Start Samma som Händelse, förutom att om ljudet redan spelas upp, skapas ingen ny förekomst av ljudet.

Stopp Avbryter uppspelningen av det angivna ljudet.

Direktuppspelning Synkroniserar ljudet för uppspelning på en webbplats. Flash synkroniserar animeringar med direktuppspelade ljud. Om Flash inte kan rita animeringsbildrutorna tillräckligt snabbt, hoppas bildrutor över. Till skillnad från händelseljud avbryts direktuppspelningsljud om SWF-filen slutar spelas upp. Ett direktuppspelningsljud kan heller aldrig spelas upp längre än de bildrutor det finns i. Direktuppspelningsljud blandas när du publicerar SWF-filen.

Ett exempel på ett direktuppspelningsljud är rösten för en figur i en animering som spelas upp på flera bildrutor.

Obs! Om du använder ett mp3-ljud för direktuppspelning måste du komprimera om ljudet för export. Du kan exportera ljudet som en mp3-fil med samma komprimeringsinställningar som den hade när den importerades.

9 Ange ett värde för Upprepa och ange hur många gånger ljudet ska upprepas, eller välj Slinga om du vill upprepa ljudet oavbrutet.

Om du vill att ljudet ska spelas upp kontinuerligt anger du ett tal som är tillräckligt stort för att ljudet ska spelas upp en längre tid. Om du till exempel vill att ett 15-sekunders ljud ska spela upp i 15 minuter anger du 60.

Direktuppspelningsljud bör inte upprepas. Om ett direktuppspelningsljud upprepas läggs bildrutor till i filen och filstorleken ökas med antalet gånger ljudet spelas upp.

10 Testa ljudet genom att dra spelhuvudet över bildrutorna som innehåller ljudet eller använda kommandona i kontrollenheten eller på Kontroll-menyn.

Lägga till ett ljud för en knapp

Ljud kan kopplas till en knappsymbols olika lägen. Eftersom ljuden sparas med symbolen fungerar de för alla förekomster av symbolen.

- 1 Markera knappen på bibliotekspanelen.
- 2 Välj Redigera på panelmenyn i panelens övre högra hörn.
- 3 Lägg till ett lager för ljud i knappens tidslinje (Infoga > Tidslinje > Lager).
- 4 Skapa en vanlig eller tom nyckelbildruta som motsvarar knappläget som du vill lägga till ett ljud för i ljudlagret (Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta eller Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta).

Om du till exempel vill lägga till ett ljud som spelas upp när du klickar på knappen skapar du en nyckelbildruta i bildrutan med etiketten Ned.

- 5 Klicka på nyckelbildrutan du skapade.
- 6 Välj Fönster > Egenskaper.
- 7 I egenskapsinspektören väljer du ljudfilen från popup-menyn Ljud.
- 8 Välj Händelse på popup-menyn Synka.

Koppla olika ljud till knappens olika nyckelbildrutor genom att skapa en tom nyckelbildruta och lägga till en ljudfil för varje nyckelbildruta. Du kan också använda samma ljudfil och lägga på olika ljudeffekter på knappens nyckelbildrutor.

Synkronisera ett ljud med animering

Om du vill synkronisera ett ljud med en animering ska det börja och sluta i nyckelbildrutor.

- 1 Lägg till ett ljud i ett dokument.
- 2 Synkronisera ljudet med en händelse på scenen genom att välja en nyckelbildruta att starta i som motsvarar nyckelbildrutan med händelsen på scenen. Du kan välja valfritt synkroniseringsalternativ.
- 3 Skapa en nyckelbildruta i ljudlagrets tidslinje vid den bildruta där du vill att ljudet ska sluta. En beteckning för ljudfilen visas på tidslinjen.
- 4 Välj Fönster > Egenskaper och klicka på pilen i nedre högra hörnet så att egenskapsinspektören utökas.
- 5 I egenskapsinspektören väljer du samma ljud från popup-menyn Ljud.
- 6 Välj Stopp på popup-menyn Synka.

När du spelar upp SWF-filen avbryts uppspelningen av ljudet när den kommer till den avslutande nyckelbildrutan.

- 7 Flytta bara spelhuvudet om du vill spela upp ljudet igen.

Redigera ett ljud i Flash

I Flash kan du definiera startpunkten för ett ljud eller styra ljudets volym när det spelas upp. Du kan också ändra var uppspelningen av ljudet börjar och slutar. Det är ett bra sätt att göra ljudfilerna mindre genom att ta bort delar som inte behövs.

- 1 Lägg till ett ljud i en bildruta eller markera en bildruta som redan innehåller ett ljud.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper.
- 3 Klicka på knappen Redigera på egenskapsinspektörens högra sida.
- 4 Gör något av följande:
 - Dra kontrollerna Starttid och Sluttid i Redigera omslag om du vill ändra start- och slutpunkt för ett ljud.

- Ändra ljudomslaget genom att dra omslagets handtag för att ändra nivåerna på olika ställen i ljudet. Omslagslinjerna visar ljudets volym när det spelas upp. Klicka på omslagslinjerna om du vill skapa fler omslagshandtag (upp till åtta totalt). Om du vill ta bort ett omslagshandtag drar du det utanför fönstret.
 - Om du vill visa mer eller mindre av ljudet i fönstret klickar du på Zooma in eller Zooma ut.
 - Om du vill växla mellan tidsenheter i sekunder och bildrutor klickar du på knapparna Sekunder och Bildrutor.
- 5 Om du vill höra det redigerade ljudet klickar du på Spela upp.

Redigera ett ljud i Soundbooth

Om Adobe Soundbooth är installerat kan du använda Soundbooth när du vill redigera ljud som du har importerat till FLA-filen. När du har gjort ändringar i Soundbooth återges ändringarna automatiskt i FLA-filen när du sparar filen och skriver över originalfilen.

Om du ändrar filnamnet eller formatet på ljudet efter att du har redigerat det måste du importera det igen till Flash.

En självstudievideo om att använda Flash med Soundbooth finns i Working with Soundbooth and Flash (Arbeta med Soundbooth och Flash) på www.adobe.com/go/lrvid4100_xp_se.

Obs! Soundbooth är endast tillgängligt på Windows-baserade datorer och Intel®-baserade Macintosh-datorer.

Så här redigerar du ett importerat ljud i Soundbooth:

- 1 Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på ljudet på bibliotekspanelen.
 - 2 Välj Redigera i Soundbooth på snabbmenyn. Filen öppnas i Soundbooth.
 - 3 Redigera filen i Soundbooth.
 - 4 Spara filen när du är klar. Om du vill spara ändringarna i ett icke-förstörande format väljer du ASND-formatet.
- Om du sparar filen i ett annat format än originalformatet måste du importera ljudfilen igen i Flash.
- 5 Gå tillbaka till Flash om du vill visa den redigerade versionen av ljudfilen på bibliotekspanelen.

Obs! Det går inte att redigera ljud från ljudbiblioteket (Fönster > Ladda bibliotek > Ljud) med kommandot Redigera i Soundbooth. Om du vill redigera ljud i Soundbooth öppnar du Soundbooth och väljer ljudet på panelen Resource Central. Redigera ljudet och importera det till Flash.

Använda ljud i Flash Lite

Adobe® Flash® Lite stöder två typer av ljud: Flash-standardljud, till exempel ljud som används i vanliga Flash-program, och enhetsljud. Flash Lite 1.0 stöder bara enhetsljud. Flash Lite 1.1 och 2.x stöder både standardljud och enhetsljud.

Enhetsljud sparas i den publicerade SWF-filen i enhetens egna ljudformat (till exempel MIDI eller MFi). När ljudet spelas upp skickas ljuddata till enheten, som sedan avkodar och spelar upp ljudet. Eftersom de flesta enhetsljudformaten inte går att importera till Flash importerar du i stället ett *proxyljud* i ett format som stöds (som mp3 eller AIFF), som ersätts med ett externt enhetsljud du anger.

Du kan bara använda enhetsljud som händelseljud. Det går inte att synkronisera enhetsljud med tidslinjen på samma sätt som med standardljud.

Flash Lite 1.0 och Flash Lite 1.1 stöder inte följande funktioner som finns i datorversionen av Flash® Player:

- ActionScript-objektet Sound
- Läs in externa mp3-filer
- Ljudkomprimeringsalternativet Tal

Mer information finns i avsnittet Arbeta med ljud, video och bilder i *Utveckla Flash Lite 2.x-program* och i avsnittet Arbeta med ljud i *Utveckla Flash Lite 1.x-program*.

Exportera ljud

Komprimera ljud för export

Du kan ange komprimeringsalternativ för enskilda ljud och exportera ljuden med dessa inställningar. Du kan också välja komprimeringsalternativ för enskilda direktuppspelningsljud. Alla direktuppspelningsljud i ett dokument exporteras dock som en enda direktuppspelningsfil med den högsta inställningen av dem som gäller för enskilda direktuppspelningsljud. Detta gäller även direktuppspelningsljud i videoobjekt.

Om du väljer globala komprimeringsinställningar för händelseljud eller direktuppspelningsljud i dialogrutan Publiceringsinställningar gäller inställningarna för enskilda händelseljud eller alla direktuppspelningsljud om du inte väljer komprimeringsinställningar för ljuden i dialogrutan Ljudegenskaper.

Du kan även åsidosätta exportinställningarna som angetts i dialogrutan Ljudegenskaper genom att markera Förbigå ljudinställningar i dialogrutan Publiceringsinställningar. Använd alternativet om du vill skapa en större ljudfil med hög originalåtergivning för lokal användning och en mindre fil med låg originalåtergivning för Internet.

Samplingsfrekvensen och komprimeringsgraden gör stor skillnad för ljudens kvalitet och storlek i exporterade SWF-filer. Ju mer du komprimerar ett ljud och ju lägre samplingsfrekvensen är, desto mindre blir filen och desto lägre blir kvaliteten. Experimentera tills du hittar den bästa balansen mellan ljudkvalitet och filstorlek.

När du arbetar med importerade mp3-filer kan du exportera filerna i mp3-format med samma inställningar som filerna hade när de importerades.

Obs! I Windows kan du dessutom exportera alla ljud från ett dokument som en WAV-fil med Arkiv > Exportera > Exportera film.

Se även

”Översikt över publicering” på sidan 386

”Ange publiceringsinställningar för SWF-filer” på sidan 390

”Exportera från Flash” på sidan 419

Komprimera ett ljud för export

1 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på ljudets ikon på bibliotekspanelen.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en ljudfil på bibliotekspanelen och välj Egenskaper på snabbmenyn.
- Markera ett ljud på bibliotekspanelen och välj Egenskaper på panelmenyn i panelens övre högra hörn.
- Markera ett ljud på bibliotekspanelen och klicka på egenskapsknappen längst ned på bibliotekspanelen.

2 Om ljudfilen har redigerats externt klickar du på Uppdatera.

3 Välj Standard, ADPCM, mp3, Raw eller Tal för Komprimering.

Komprimeringsalternativet Standard innebär att de globala komprimeringsinställningarna i dialogrutan Publiceringsinställningar används när du exporterar SWF-filen. Om du väljer Standard finns inga andra exportinställningar.

4 Ange exportinställningar.

5 Ljudet spelas upp en gång när du trycker på Testa. Klicka på Stopp om du vill avbryta ljudtestet innan hela ljudet har spelats upp.

6 Justera exportinställningarna tills ljudkvaliteten är den önskade. Klicka sedan på OK.

Komprimeringsalternativen ADPCM och Raw

Med ADPCM-komprimering ställs komprimering in för 8- eller 16-bitars ljuddata. Använd inställningen ADPCM när du exporterar korta händelseljud som knapptryckningar.

Med Raw-komprimering exporteras ljud utan komprimering.

Förbehandling Konverterar mixat stereoljud till monoljud när du markerar Konvertera stereo till mono (monoljud påverkas inte av det här alternativet).

Samplingsfrekvens styr ljudets originalåtergivning och filstorlek. Lägre frekvens ger mindre fil men kan också försämra ljudkvaliteten. Frekvensalternativen är följande:

- **5 kHz** Knappt godtagbart för tal.
- **11 kHz** Den lägsta rekommenderade kvaliteten för korta musikstycken och en fjärdedel av standardfrekvensen för CD-skivor.
- **22 kHz** Ett populärt alternativ för webbuppspelning och hälften av standardfrekvensen för CD-skivor.
- **44 kHz** Standardfrekvensen för CD-skivor.

Obs! Flash kan inte öka samplingsfrekvensen för ett importerat ljud över den frekvens det importerades med.

ADPCM-bitar (Endast ADPCM) Anger bitdjupet på ljudkomprimeringen. Högre bitdjup ger högre kvalitet på ljudet.

mp3-komprimeringsalternativ

Med mp3-komprimering Gör att du kan exportera ljud med mp3-komprimering. Använd mp3 när du exporterar längre direktuppspelningsljud, till exempel musikspår.

När du exporterar en fil som importerades i mp3-format kan du exportera filen med samma inställningar som filen hade när den importerades.

Använd mp3-filens importerade kvalitet Standardinställningen. Avmarkera alternativet om du vill välja andra komprimeringsinställningar för mp3. Markera alternativet om du vill exportera en importerad mp3-fil med samma inställningar som filen hade när den importerades.

Bithastighet Avgör hur många bitar per sekund den exporterade ljudfilen har. Flash stöder 8 till 160 kbit/s CBR (konstant bithastighet). När du exporterar musik ger bithastigheten 16 kbit/s eller högre bäst resultat.

Förbehandling konverterar mixat stereoljud till monoljud (monoljud påverkas inte av det här alternativet).

Obs! Alternativet Förbehandling är bara tillgängligt om du väljer en bithastighet på 20 kbit/s eller högre.

Kvalitet avgör komprimeringshastigheten och ljudkvaliteten:

- **Snabb** ger snabbare komprimering men lägre ljudkvalitet.
- **Mellan** ger något långsammare komprimering men högre ljudkvalitet.
- **Bäst** ger långsammast komprimering och högst ljudkvalitet.

Komprimeringsalternativet Tal

Med komprimeringsalternativet **Tal** exporteras ljud med en komprimeringsteknik som är anpassad för tal.

Obs! *Flash Lite 1.0 och Flash Lite 1.1 stöder inte komprimeringsalternativet Tal. Innehåll som är avsett för dessa Player-versioner ska ha mp3- ADPCM- eller Raw-komprimering.*

Samplingsfrekvens styr ljudets originalåtergivning och filstorlek. Lägre frekvens ger mindre fil men kan också försämra ljudkvaliteten. Välj bland följande alternativ:

- **5 kHz** Godtagbart för tal.
- **11 kHz** Rekommenderas för tal.
- **22 kHz** Godtagbart för de flesta typer av musik på Internet.
- **44 kHz** Standardfrekvensen för CD-skivor. Eftersom komprimering används har dock inte ljudet CD-kvalitet i SWF-filen.

Riktlinjer för ljudexport i Flash-dokument

Förutom samplingsfrekvens och komprimering finns det flera sätt att använda ljud effektivt i ett dokument och hålla nere filstorleken:

- Ange start- och slutpunkter så att inte tysta områden sparas i Flash-filen och för att minska ljudets storlek.
- Du kan få ut mer av samma ljud genom att använda olika ljudeffekter på ljud (till exempel volymomslag, slingor och start-/slutpunkter) i olika nyckelbildrutor. En enda ljudfil kan bli ett antal ljudeffekter.
- Använd korta ljud som bakgrundsmusik och upprepa dem.
- Upprepa aldrig direktuppspelningsljud.
- Kom ihåg att ljudet exporteras med de globala inställningarna för direktuppspelning från dialogrutan Publiceringsinställningar när du exporterar ljud i inbäddade videofiler.
- Använd synkronisering så att animeringen synkroniseras med ljudspåret när du förhandsgranskar animeringen i redigeraren. Om datorn inte är tillräckligt snabb för att rita animeringsbildrutorna i samma takt som ljudspåret spelas upp, hoppas bildrutor över i Flash.
- När QuickTime-filmer exporteras kan du använda hur många ljud och kanaler du vill utan att bekymra dig om filstorleken. Ljuden kombineras till ett enda ljudspår när du exporterar som en QuickTime-fil. Hur många ljud du använder spelar ingen roll för den färdiga filens storlek.

Ljud och ActionScript

Med ActionScript® kan du styra ljud under körning. Med ActionScript kan du skapa interaktion och annan funktionalitet i FLA-filerna som du inte kan generera enbart med tidslinjen.

Styra ljud med beteenden

Med ljudbeteenden, färdigskrivna ActionScript 2.0-kod, kan du lägga till ljud i dokumentet och styra ljuduppspelningen. När du lägger till ett ljud med dessa beteenden skapas en förekomst av ljudet som sedan används för att styra ljudet.

Obs! *ActionScript 3.0 och Flash Lite 1.x och Flash Lite 2.x stöder inte beteenden.*

Läsa in ett ljud i en fil med ett beteende

- 1 Markera objektet, till exempel en knapp, som du vill aktivera beteendet med.
- 2 Klicka på Lägg till (+) på beteendepanelen (Fönster > Beteenden) och välj Ljud > Läs in ljud från biblioteket eller Ljud > Läs in direktuppspelad MP3-fil.
- 3 Ange länkidentifierare för ett ljud från biblioteket eller sökvägen till en mp3-direktuppspelningsfil i dialogrutan Läs in ljud. Ange sedan ett namn för ljudförekomsten och klicka på OK.
- 4 Klicka på Om släpp (standardhändelsen) under händelse på Beteendepanelen och välj en mushändelse på menyn. Ändra inte alternativet om du vill använda OnRelease-händelsen.

Spela upp eller stoppa ljud med ett beteende

- 1 Markera objektet, till exempel en knapp, som du vill aktivera beteendet med.
- 2 Klicka på knappen Lägg till (+) på beteendepanelen (Fönster > Beteenden).
- 3 Välj Ljud > Spela upp ljud, Ljud > Stoppa ljud eller Ljud > Stoppa alla ljud.
- 4 Gör något av följande i dialogrutan som visas:
 - Ange en länkidentifierare och förekomstnamnet för ljudet du vill spela upp eller stoppa. Klicka sedan på OK.
 - Bekräfta att du vill stoppa alla ljud med OK.
- 5 Klicka på Om släpp (standardhändelsen) under Händelse på Beteendepanelen och välj en mushändelse på menyn. Ändra inte alternativet om du vill använda OnRelease-händelsen.

Styra ljud med objektet Sound i ActionScript 2.0

Använd objektet Sound i ActionScript 2.0 om du vill lägga till ljud och styra ljudobjekt i ett dokument, inklusive att justera volymen eller höger-/vänsterbalansen när ett ljud spelas upp. Mer information finns i avsnittet Skapa ljudkontroller i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

- 1 Markera ljudet på bibliotekspanelen.
- 2 Välj Länkning på panelmenyn i panelens övre högra hörn, eller högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på ljudnamnet på bibliotekspanelen och välj Länkning på snabbmenyn.
- 3 Välj Exportera för ActionScript under Länkning i dialogrutan Länkningsegenskaper.
- 4 Ange en identifierarsträng i rutan och klicka på OK.

Om händelsen ActionScript 2.0 onSoundComplete

Med händelsen onSoundComplete i objektet Sound i ActionScript 2.0 kan du aktivera en händelse i ett Flash-program baserat på om en kopplad ljudfil slutförs. Objektet Sound är ett inbyggt objekt med vilket du kan styra ljud i ett Flash-program. Mer information finns i avsnittet Ljud [Språkreferens för ActionScript 2.0](#). Händelsen onSoundComplete i ett Sound-objekt anropas automatiskt när den kopplade ljudfilen har spelats upp helt. Om ljudet upprepas ett angivet antal gånger aktiveras händelsen när ljudet har upprepats klart.

Objektet Sound har två egenskaper som kan användas med händelsen onSoundComplete. Egenskapen duration är en skrivskyddad egenskap som betecknar längden i millisekunder för ljudexempelfilen som är kopplad till ljudobjektet. Egenskapen position är en skrivskyddad egenskap som betecknar antalet millisekunder ljudet har spelats upp i varje upprepning.

Med egenskapen onSoundComplete kan du manipulera ljud på många sätt, bland annat genom att:

- skapa en dynamisk spelningslista eller sekvensindelare

- skapa en multimediepresentation som kontrollerar att ljuduppläsningen är klar innan den går till nästa bildruta eller scen
- skapa ett spel där ljudet synkroniseras med vissa händelser eller scener och ljudet övergår mjukt mellan olika ljud
- synkronisera en bildändring med ett ljud – till exempel så att bilden ändras när ett ljud har spelats upp till hälften under uppspelning.

Läsa ID3-egenskaper i mp3-filer med Flash Player

Macromedia Flash Player 7 från Adobe och senare stöder ID3 v2.4- och v2.4-taggar. När du läser in en mp3-ljudfil med metoden `ActionScript 2.0 attachSound()` eller `loadSound()` i den här versionen är ID3-taggegenskaper tillgängliga i början av ljuddataströmmen. Händelsen `onID3` körs när ID3-data initieras.

Flash Player 6 (6.0.40.0) och senare stöder mp3-filer med ID3 v1.0- och v1.1-taggar. Med ID3 v1.0- och v1.1-taggar finns egenskaperna i slutet av dataströmmen. Om ett ljud inte innehåller någon ID3v1-tagg definieras inte ID3-egenskaperna. Användaren måste ha Flash Player 6 (6.0.40.0) eller senare för att ID3-egenskaperna ska fungera.

Mer information om hur du använder ID3-egenskaper finns i `id3` (egenskapen `Sound.id3`) i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Kapitel 11: Video

Digital video och Flash

Adobe® Flash® CS4 Professional är ett kraftfullt verktyg för att infoga videoklipp i webbaserade presentationer. Med videoformatet FLV och F4V (H.264) får du tillgång till tekniska och kreativa funktioner som gör att du enkelt kan lägga samman video med data, grafik, ljud och interaktiva kontroller. Med video i FLV- eller F4V-format kan du lägga in videoklipp på webbsidor i ett format som nästan alla kan visa.

Hur videon ska distribueras avgör hur du skapar videoinnehållet och hur du integrerar det med Flash. Du kan lägga in video i Flash på följande sätt:

Direktuppspelning av video med Adobe Flash Media Server Du kan använda Adobe® Flash® Media Server som värdserver för dina videofiler. Flash Media Server är optimerat för hantering av media i realtid. Flash Media Server använder RTMP (Real-Time Messaging Protocol), ett protokoll som har utvecklats för realtidsserverprogram, t.ex. direktuppspelat video- och ljudinnehåll. Använd din egen Flash Media Server som värdserver eller använd en FVSS-värdservertjänst (Flash® Video® Streaming Service). Adobe samarbetar med flera leverantörer av innehållsleveransnät (CDN) i syfte att kunna erbjuda värdtjänster som levererar FLV- eller F4V-video på begäran över tillförlitliga nätverk med höga prestanda. FVSS har skapats med Flash Media Server och är direkt integrerat i CDN-nätverkets infrastruktur för leverans, spårning och rapportering. FVSS är det mest effektiva sättet att leverera FLV- eller F4V-filer till största möjliga publik, utan krångel med installation och underhåll av egen servermaskinvara för direktuppspelning eller nätverk.

Du kan skapa Flash-program med hjälp av direktuppspelad video genom att importera videoklipp som lagras på den lokala datorn till Flash-dokument, som du sedan överför till servern. Om du vill styra videouppspelningen och tillhandahålla intuitiva kontroller som användarna kan nyttja för att interagera med den direktuppspelade videon, använder du FLVPlayback-komponenten eller Adobe® ActionScript®.

Progressiv nedladdning av video från en webserver Om du inte har tillgång till Flash Media Server eller FVSS, eller om du har en webbplats med låg volym och en begränsad mängd videoinnehåll, kan du överväga att använda *progressiv nedladdning*. Progressiv nedladdning av ett videoklipp från en webserver ger inte samma realtidsprestanda som med Flash Media Server, men du kan använda relativt stora videoklipp samtidigt som storleken på dina publicerade SWF-filer hålls nere till ett minimum.

Om du vill styra videouppspelningen och tillhandahålla intuitiva kontroller som användarna kan använda för att interagera med videon använder du FLVPlayback-komponenten eller ActionScript.

Bädda in video i Flash-dokument Du kan bädda in en liten, kort videofilm direkt i Flash-dokumentet och publicera den som en del av SWF-filen. När du bäddar in videoinnehåll direkt i Flash SWF-filen ökar den publicerade filens storlek rejält. Av den anledningen bör du bara bädda in små videofiler (vanligtvis mindre än 10 sekunder långa). Dessutom kan synkroniseringen av ljud till bild (även kallat ljud-/bildsynk) bli fel när längre videoklipp som är inbäddade i Flash-dokumentet används. En annan nackdel med att bädda in video i en SWF-fil är att du inte kan uppdatera videon utan att publicera om SWF-filen.

Videokurser om att arbeta med video i Flash hittar du här:

- Använda video i Flash: www.adobe.com/go/vid0136_se
- Skapa FLV- och F4V-filer: www.adobe.com/go/lrvid4097_xp_se
- Använda Adobe Media Encoder: www.adobe.com/go/vid0138_se
- Skapa innehåll för Adobe After Effects: www.adobe.com/go/vid0139_se

- Arbeta med Flash och After Effects: www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_se

En textkurs om att använda video i Flash finns i avsnittet om att bygga en videospelare på sidan med Flash-kurser på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se.

Se även

”[Importera video för direktuppspelning eller progressiv nedladdning](#)” på sidan 292

Styra videouppspelning

Du kan styra uppspelningen av video i Flash med FLVPlayback-komponenten, genom att skriva ett anpassat ActionScript för att spela upp ett externt videoflöde, eller genom att skriva ett anpassat ActionScript för att styra videouppspelningen på tidslinjen för inbäddad video.

FLVPlayback, komponent Du kan enkelt lägga till en funktionsrik FLV-uppspelningskontroll i Flash-dokumentet, med stöd för både progressiv hämtning och direktuppspelning av FLV- eller F4V-filer. Med FLVPlayback kan du lätt skapa intuitiva videokontroller som kan användas för att styra videouppspelningen. Du kan också lägga till fördefinierade eller egna skal i videogränssnittet. Mer information finns i ”[FLVPlayback-komponenten](#)” på sidan 302.

Styra extern video med ActionScript Spela upp externa FLV- eller F4V-filer i ett Flash-dokument under körning med hjälp av ActionScript-objekten `NetConnection` och `NetStream`. Mer information finns i ”[Styra extern videouppspelning med ActionScript](#)” på sidan 301.

Du kan styra videouppspelningen med videobeteenden (fördefinierade ActionScript-skript).

Styra inbäddad video på tidslinjen Om du vill styra uppspelningen av inbäddade videofiler måste du skriva ActionScript för att styra tidslinjen som innehåller videon. Mer information finns i ”[Styra videouppspelning med tidslinjen](#)” på sidan 296.

Se även

”[FLVPlayback-komponenten](#)” på sidan 302

”[Styra extern videouppspelning med ActionScript](#)” på sidan 301

”[Styra videouppspelning med beteenden](#)” på sidan 302

Guiden Importera video

Med guiden Importera video kan du snabbt importera video till ett Flash-dokument. Följ bara stegen i guiden för att välja och importera en befintlig videofil för användning i något av de tre olika videouppspelningsscenarierna. Du kan göra grundläggande inställningar för den import- och uppspelningsmetod du väljer i guiden Importera video, som du senare kan ändra beroende på dina specifika behov.

Dialogrutan Importera video innehåller tre importalternativ:

Hämtar extern film med uppspelningskomponent Importerar videon och skapar en instans av FLVPlayback-komponenten som kan användas för att styra videouppspelningen. När du ska publicera Flash-dokumentet som en SWF-fil och skicka den till webbservern måste du också skicka videofilen till en webserver eller till Flash Media Server och konfigurera FLVPlayback-komponenten med sökvägen till den skickade videofilen.

Bädda in FLV eller F4V i SWF och spela upp i tidslinje Bäddar in FLV eller F4V i Flash-dokumentet. När du importerar video på det här sättet placeras videon på tidslinjen där de enskilda videobildrutorna visas som tidslinjebildrutor. En inbäddad FLV- eller F4V-videofil blir en del av Flash-dokumentet.

Obs! När du bäddar in videoinnehåll direkt i Flash SWF-filen ökar den publicerade filens storlek rejält. Av den anledningen bör du bara bädda in små videofiler. Dessutom kan synkroniseringen av ljud till bild (även kallat ljud-/bildsynk) bli fel när längre videoklipp som är inbäddade i Flash-dokumentet används.

Importera som mobilenhetsvideo paketerad i SWF På liknande sätt som när du bäddar in en video i ett Flash-dokument, paketerar du en video i ett Flash Lite-dokument för distribution till en mobil enhet. Information om hur du använder video i Flash Lite-dokument finns i [Arbeta med video](#) i *Utveckla Flash Lite 2.x- och 3.x-program*.

Videoformat och Flash

För att kunna importera video till Flash måste du använda video som har kodats i FLV- eller H.264-format. Om du använder guiden Importera video (Arkiv > Importera > Importera video) kontrolleras videofilerna som du importerar, och varningar visas om videon har ett format som inte kan spelas upp i Flash. Om videon inte är i FLV- eller F4V-format kan du använda Adobe® Media® Encoder för att koda videon med rätt format.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® är ett fristående kodningsprogram som används av program som Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® och Flash för att koda filer till särskilda medieformat. Beroende på vilket program som används inkluderar Adobe Media Encoder den praktiska dialogrutan Exportinställningar, som innehåller de många inställningar som associeras med vanliga exportformat som Adobe Flash Video och H.264. För varje format tillhandahålls ett antal förinställningar som är anpassade för särskilda mediebehov. Du kan också spara egna förinställningar, som du kan dela med andra eller återanvända efter behov.

Information om hur du kodar video i FLV- eller F4V-format med hjälp av Adobe Media Encoder finns i [Om Adobe Media Encoder](#).

Videokodekarna H.264, On2 VP6 och Sorenson Spark

När du kodar video med Adobe Media Encoder kan du välja mellan tre olika videokodekar som du kodar videoinnehållet med så att det kan användas i Flash:

H.264 Stöd för videokodeken H.264 integrerades i Flash Player från och med version 9.0.r115. F4V-videoformatet som använder denna kodek ger en avsevärt bättre kvalitet/bitrate-kvot än tidigare Flash-videokodekar, men det är mer beräkningsmässigt krävande än Sorensen Spark- och On2 VP6-videokodekarna som släpptes med Flash Player 7 och 8.

Obs! Om du behöver använda antingen video med alfakanalstöd för sammansättning eller referenspunkter som utlöser synkroniserade händelser med videouppspelning måste du använda On2 VP6-videokodeken. F4V har inte stöd för alfavideokanaler. Referenspunkter kan bäddas in i XMP-metadata för en F4V-fil, men för att dessa data ska kunna tolkas krävs anpassad ActionScript-kod.

On2 VP6 Använd videokodeken On2 VP6 om du skapar FLV-filer som ska användas med Flash Player 8 och 9 eller senare. On2 VP6-kodeken ger:

- Högre videokvalitet jämfört med Sorenson Spark-kodek som kodas med samma datahastighet
- Stöd för användning av en 8-bitars alfakanal för att sätta ihop video

För att kunna ge bättre videokvalitet med samma datahastighet är On2 VP6 avsevärt långsammare med kodning och kräver större processorkraft på klientdatorn för avkodning och uppspelning. Var därför noga med att ta hänsyn till en minsta gemensamma nämnare för datorer som de tänkta användarna ska använda när de öppnar ditt FLV-videoinnehåll.

Sorenson Spark Sorensen Spark-videokodeken, som introducerades i Flash Player 6, bör användas om du tänker publicera Flash-dokument som behöver vara bakåtkompatibla med Flash Player 6 och 7. Om du tror att många av

användarna har äldre datorer kan du överväga att använda FLV-filer som kodats med Sorensen Spark-kodeken, eftersom den kräver betydligt mindre beräkning för uppspelning än både On2 VP6- och H.264-kodeken.

Om Flash-innehållet läser in Flash-video dynamiskt (med progressiv nedladdning eller Flash Media Server) kan du använda On2 VP6-video utan att behöva publicera om din SWF-fil som ursprungligen skapades för att användas med Flash Player 6 eller 7, förutsatt att användarna visar innehållet med Flash Player 8 eller senare. Genom att direktuppspela eller ladda ned On2 VP6-video till Flash SWF version 6 eller 7 och spela upp innehållet med Flash Player 8 eller senare, slipper du återskapa SWF-filerna för Flash Player 8 och senare versioner.

Viktigt! Det är bara Flash Player 8 och 9 som har stöd för både publicering och uppspelning av On2 VP6-video.

Codec	SWF-version (publiceringsversion)	Flash Player-version (som krävs för uppspelning)
Sorensen Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 eller senare	9.2 eller senare

Tips för att skapa Adobe FLV- och F4V-video

Följ de här riktlinjerna om du vill få bästa möjliga resultat när du skapar FLV- eller F4V-video:

Arbeta med videofilmen i projektets egna format ända tills den slutliga framställningen.

Om du konverterar ett förkomprimerat digitalvideoformat till ett annat format, till exempel FLV eller F4V, kan den föregående kodomvandlaren orsaka videobrus. Med den första kompressorn tillämpades kodningsalgoritmen på videofilmen och därmed reducerades kvaliteten, rutstorleken och hastigheten. Den komprimeringen kan också ha orsakat digitala artefakter eller brus. Det här extra bruset påverkar den slutliga kodningen, och därför kan en högre datahastighet komma att krävas till kodningen av en fil för att uppnå bra kvalitet.

Sträva efter enkelhet

Undvik överarbetade övergångar. Komprimeringen blir inte bra och den färdiga komprimerade videon kan se "kantig" ut vid övergången. Rena klipp (i motsats till mjuka övergångar) är oftast bäst. Det finns vissa videosekvenser som kan vara mycket slående men som är svåra att komprimera. Sådana sekvenser ska därför användas sparsamt. Exempel på sådana videosekvenser är när ett objekt zoomas in bakifrån och sedan vänds bladet. Ett annat exempel är när filmningen av objektet sker runt ett runt föremål, och därefter försvinner objektet ur bilden.

Ta reda på användarnas datahastighet

När du levererar video över Internet bör du producera filer med låg datahastighet. De användare som har snabb Internet-anslutning kan se filerna nästan direkt, medan användarna med modem måste vänta när filerna laddas ned. Kontrollera att klipp är korta, så att nedladdningstiden för användarna med modem ligger inom en acceptabel gräns.

Välj lämplig bildrutehastighet

Bildrutehastigheten visar antal bildrutor per sekund (fsp, frames per second). Om du har ett klipp med hög datahastighet kan en låg bildfrekvens förbättra uppspelningen genom en begränsad bandbredd. Om du till exempel komprimerar ett videoklipp som innehåller få rörelser kan du spara 20 % av datahastigheten om du halverar bildfrekvensen. Men om du komprimerar video med mycket rörelse och minskar bildrutehastigheten, påverkas datahastigheten mycket mer.

Eftersom resultatet för videoklippen blir mycket bättre om du använder den ursprungliga bildfrekvensen ska du ange ett högt värde för bildfrekvensen, om det är tillåtet enligt leveranskanalerna och uppspelningsplattformarna. Om du levererar via webben kan din hostingtjänst ge dig denna information. Om du i stället använder en mobil enhet ska du använda de enhetsspecifika kodningsförinställningarna, samt enhetsemulatorn som är tillgänglig genom Adobe Media Encoder i Adobe Premiere Pro. Om du behöver sänka bildfrekvensen får du fram bästa resultat genom att dividera bildfrekvensen med ett heltal.

Välj en bildstorlek som passar datahastigheten och bildaspektkvoten.

Om du vid en särskild datahastighet (anslutningshastighet) ökar bildstorleken sänks kvaliteten på videofilmen. När du väljer bildstorlek i kodningsinställningarna ska du ta hänsyn till bildfrekvensen, källmaterialet och personliga önskemål. Om du vill undvika att en s.k. svart brevlåda visas till höger och vänster om bilden ska du välja en bildstorlek med samma aspektkvot som i den ursprungliga filmen. Om du till exempel kodar en NTSC-film till en bildstorlek för PAL kommer en svart brevlåda att visas till höger och vänster om bilden.

I Adobe Media Encoder finns det flera tillgängliga Adobe FLV- och F4V-videoförinställningar. Förinställningarna innehåller förinställda bildstorlekar och bildfrekvenser för de olika TV-standarderna med olika datahastigheter. Använd följande lista över vanliga bildstorlekar (i pixlar) som hjälp, eller experimentera med de olika förinställningarna från Adobe Media Encoder om du vill ta fram den bästa inställningen för projektet.

Uppringsningsmodem NTSC 4 x 3 162 x 120

Uppringsningsmodem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/ADSL/kabelmodem NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/ADSL/kabelmodem PAL 4 x 3 768 x 576

Direktuppspela för bästa resultat

Om du vill förbigå nedladdningstiden, tillhandahålla grundliga funktioner för interaktivitet och navigering eller övervaka kvaliteten på tjänsten, kan du direktuppspela Adobe FLV- eller F4V-videofiler med Flash Media Server eller använda hostingtjänsten från någon av Adobes servicepartners för direktuppspelning av Flash-videoer som finns tillgängliga genom Adobes webbplats. Om du vill ha mer information om skillnaden mellan progressiv nedladdning och direktuppspelning med Flash Media Server går du till ”Spela upp Flash-video: Förstå skillnaden mellan progressiv nedladdning och direktuppspelning av video”, på webbplatsen Flash Developer Center.

Ta reda på tider för progressiv nedladdning

Skaffa kunskap om hur lång tid nedladdningen av videoklippet tar, så att det kan spelas upp utan avbrott för nedladdning av ytterligare data. Under tiden som videoklippets första del laddas ned vill du kanske visa annat material som döljer nedladdningen. Använd följande formel för korta klipp: Paus = nedladdningstid-uppspelningstid + 10 % av uppspelningstiden. Om klippet till exempel tar 30 sekunder att spela upp och om det tar en minut att ladda ned det, ska klippets buffertid vara 33 sekunder (60 sekunder - 30 sekunder + 3 sekunder = 33 sekunder).

Ta bort brus och linjeflätning

Om du vill få en så bra kodning som möjligt behöver du kanske ta bort brus och linjeflätning.

Ju bättre kvalitet på originalet desto bättre slutresultat. Även om bildrutehastigheten och bildrutestorleken på Internet-video vanligtvis är mindre än tv:s, har datorskärmar mycket bättre färgåtergivning, mättnad, skärpa och upplösning än vanliga tv-skärmar. Även i ett litet fönster kan bildkvaliteten på digital video vara bättre än på vanlig analog tv. Defekter och brus som knappt märks i tv-rutan kan vara mycket tydliga på en datorskärm.

Adobe Flash ska användas i progressiva visningar på datorskärmar eller i andra enheter, och inte i linjeflätade visningar på TV-skärmar. Om du visar en linjeflätad film i en progressiv visning kan den orsaka alternerande linjer i de områden där många rörelser förekommer. Adobe Media Encoder tar alltså bort sammanflätning från allt videomaterial som bearbetas.

Följ samma anvisningar som för ljud

Du ska ta hänsyn till samma aspekter vid ljudproduktionerna som du gjorde vid videoproduktionerna. Om du vill få bra ljudkomprimering börjar du med rent ljud. Om du kodar material från en cd-skiva, försök spela in filen med direkt digitalöverföring i stället för via den analoga ingången på ljudkortet. Ljudkortet medför onödig digital-till-analog och analog-till-digital konvertering som kan skapa brus i källjudet. Verktyg för direkt digitalöverföring är tillgängliga för Windows- och Macintoshplattformar. Om du spelar in från en analog källa bör du använda ett ljudkort av absolut högsta kvalitet.

***Obs!** Om originalljudfilen är mono rekommenderas du att koda i monoljud för användning med Flash. Om du kodar med Adobe Media Encoder och använder en kodningsförinställning ska du kontrollera om förinställningen ger en kodning i stereo eller mono, och välja mono om det behövs.*

Se även

["Videoformat och Flash"](#) på sidan 289

["Videokodekarna H.264, On2 VP6 och Sorenson Spark"](#) på sidan 289

Importera video för direktuppspelning eller progressiv nedladdning

I Flash kan du använda flera olika metoder för att importera en video till Flash, lägga till videon i ett Flash-dokument och spela upp den för andra.

Direktuppspelning av video med Flash Media Server

Vid direktuppspelning öppnar varje Flash-klient en beständig anslutning till Flash Media Server, och det finns en kontrollerad relation mellan den video som levereras och klientens aktivitet. Flash Media Server använder bandbreddsidentifiering för att leverera video- eller ljudinnehåll baserat på användarens bandbredd. På så vis kan du tillhandahålla användarna olika innehåll, beroende på deras möjlighet att öppna och ladda ned innehåll. Om en användare exempelvis får åtkomst till ditt videoinnehåll via ett uppringningsmodem kan du leverera en korrekt kodad fil utan krav på för mycket bandbredd.

I Flash Media Server ingår också mätning av garanterad tjänstekvalitet, detaljerad spårning och rapportstatistik och en rad interaktiva funktioner för en förhöjd videoupplevelse. Precis som med progressiv nedladdning hålls videoinnehållet (FLV- eller F4V-filen) utanför det övriga Flash-innehållet och videouppspelningskontrollerna. På så vis kan du lätt lägga till eller ändra innehållet utan att behöva publicera om SWF-filen.

Direktuppspelning av video med Flash Media Server eller FVSS ger följande fördelar jämfört med inbäddad och progressivt nedladdad video:

- Videouppspelningen startar tidigare än med andra metoder för att infoga video.
- Med direktuppspelning används mindre av klientens minne och diskutrymme eftersom klienten inte behöver ladda ned hela filen.
- Nätverksresurserna används mer effektivt eftersom man bara skickar de delar av videon som visas till klienten.

- Medieleveransen är säkrare eftersom inga medier sparas på klientens cacheminne.
- Direktuppspelning av video ger bättre möjligheter för spårning, rapportering och loggning.
- Med direktuppspelning kan du leverera direktvideo och ljudpresentationer, eller spela in video med en webbkamera eller digital videokamera.
- Flash Media Server möjliggör direktuppspelning av videochatt, videomeddelanden och videokonferensprogram på många sätt och för flera användare.
- Genom att använda serversidesskript som styr direktuppspelningen av video och ljud kan du skapa spellistor på serversidan, synkroniserad direktuppspelning och använda flera smarta leveransalternativ baserade på klientens anslutningshastighet.

Läs mer om Flash Media Server på www.adobe.com/go/flash_media_server_se.

Läs mer om FVSS på www.adobe.com/go/fvss_se.

Se även

”FLVPlayback-komponenten” på sidan 302

Progressiv nedladdning av video med en webbserver

Med progressiv nedladdning kan du använda antingen komponenten FLVPlayback eller ActionScript som du skriver för att läsa in externa FLV- eller F4V-filer till en SWF-fil och spela upp dem vid körning.

Eftersom videoinnehållet lagras på annan plats än det övriga Flash-innehållet och videouppspelningskontrollerna, är det relativt enkelt att uppdatera videoinnehållet utan att publicera om SWF-filen.

Progressiv nedladdning innebär följande fördelar jämfört med inbäddad video:

- Publicera bara SWF-filgränssnittet när du skriver koden för att förhandsvisa eller testa en del av eller hela Flash-innehållet. Detta resulterar i snabbare förhandsvisningar och smidigare hantering vid repetitiva försök.
- Under leveransen börjar videon spelas upp så fort det första segmentet har laddats ned och cachelagrats på den lokala datorns diskenhet.
- Vid körning läses videofilerna in från datorns diskenhet till SWF-filen utan begränsningar av filstorlek eller varaktighet. Inga ljudsynkroniseringsproblem eller minnesbegränsningar förekommer.
- Videofilens bildrutehastighet kan skilja sig från SWF-filens bildrutehastighet vilket ger större flexibilitet vid utvecklingen av rich media-innehållet.

Importera video för progressiv nedladdning eller direktuppspelning

Importera en videofil som redan är distribuerad till en webbserver eller en Flash Media Server eller Flash Video Streaming Service (FVSS), eller välj en lokalt lagrad videofil på datorn, och överför videofilen till servern när du har importerat den till din FLA-fil.

- 1 Välj Arkiv > Importera > Importera video för att importera videoklipppet till det aktuella Flash-dokumentet.
 - 2 Välj videoklipppet som ska importeras. Du kan antingen välja ett videoklipp på den lokala datorn eller ange webbadressen till en video som redan har skickats till en webbserver eller till Flash Media Server:
- Om du vill importera video som finns på den lokala datorn väljer du Hämtar extern film med uppspelningskomponent.

- Om du vill importera video som redan har distribuerats till en webbserver, Flash Media Server eller FVSS väljer du Redan distribuerad till en webbserver, Flash Video Streaming Service eller Flash Media Server och anger videoklippets webbadress.

Obs! Webbadresserna för videoklipp på en webbserver använder http-kommunikationsprotokollet. Webbadresserna för videoklipp på en Flash Media Server eller Flash Streaming Service använder kommunikationsprotokollet RTMP.

3 Välj ett skal för videoklipppet. Du kan välja att:

- Välj Inget om du inte vill använda något skal med FLVPlayback-komponenten.
- Välj något av de fördefinierade skalerna för FLVPlayback-komponenten. Flash kopierar skalet till samma mapp som FLA-filen.

Obs! Skalerna för komponenten FLVPlayback är något olika beroende på om du skapar ett AS2- eller AS3-baserat Flash-dokument.

- Välj ett eget skal som du skapat själv genom att ange skalets webbadress på webbservern.
- 4** Med guiden Importera video skapas en FLVPlayback-videokomponent på scenen. Den kan du använda för att testa videouppspelningen lokalt. När du har skapat Flash-dokumentet och vill distribuera SWF-filen och videoklipppet skickar du följande resurser till webbservern eller till Flash Media Server-värdservern för videoklipppet:
- (Om du använder en lokal kopia av videoklipppet skickar du videoklipppet (som finns i samma mapp som det källvideoklipp du valt, med filnamnstillägget .flv.)

Obs! I Flash används en relativ sökväg för att peka till FLV- eller F4V-filen (relativt SWF-filen) vilket gör att du kan använda samma katalogstruktur lokalt som du använder på servern. Om videon redan har distribuerats till din FMS eller FVSS-värdserver för din video, kan du hoppa över det här steget.

- Videoskalet (om du vill använda ett skal)

Om du vill använda ett fördefinierat skal, kopierar Flash skalet till samma mapp som FLA-filen.

- FLVPlayback-komponenten

Om du vill ändra FLVPlayback-komponentens webbadress till adressen för den webbserver eller Flash Media Server som du skickar videon till, använder du komponentinspektören (Fönster > Komponentinspektören) och redigerar parametern `contentPath`.

Se även

”[Ange parametern contentPath eller source](#)” på sidan 304

”[FLVPlayback-komponenten](#)” på sidan 302

Bädda in video i en SWF-fil

När du bäddar in video blir videofilen en del av Flash-dokumentet. Videon placeras på tidslinjen där de enskilda videobildrutorna visas i form av tidslinjebildrutor. Eftersom varje videobildruta representeras av en bildruta på tidslinjen måste videoklippets och SWF-filens bildrutehastighet vara samma. Om olika bildrutehastigheter används för SWF-filen och det inbäddade videoklipppet blir uppspelningen hackig.

Obs! Om du vill använda olika bildrutehastigheter direktuppspelar du videon med progressiv nedladdning eller Flash Media Server. När du importerar videofiler med någon av dessa metoder är FLV- och F4V-filerna fristående och körs i en annan bildrutehastighet än de andra hastigheterna på tidslinjen, inklusive SWF-filens.

Inbäddad video fungerar bäst med mindre videoklipp som har en uppspelningstid på mindre än 10 sekunder. Om du använder videoklipp med längre uppspelningstider bör du använda progressiv nedladdning eller direktuppspelning av video med Flash Media Server.

Begränsningarna med inbäddad video är:

- Du kan få problem om den resulterande SWF-filen blir mycket stor. Det går åt mycket minne i Flash Player vid nedladdning och försök att spela upp stora SWF-filer med inbäddad video, vilket kan leda till att programmet kraschar.
- Längre videofiler (över 10 sekunder) innebär ofta synkroniseringsproblem mellan videon och ljudet i ett videoklipp. Med tiden börjar ljudspåren spelas upp i otakt med videon vilket ger en försämrad bild.
- Om du ska spela upp en video som är inbäddad i en SWF-fil måste hela videofilen först laddas ned innan videon kan spelas upp. Om det är en mycket stor videofil du bäddar in, kan det ta lång tid innan SWF-filen har laddats ned helt och uppspelningen sätter igång.
- När ett videoklipp har importerats går det inte att redigera det. Du måste i så fall redigera och importera videofilen på nytt.
- När du publicerar SWF-filen via webben måste hela videon hämtas till användarens dator innan den kan börja spelas upp.
- Under körningen måste hela videon få plats i det lokala minnet på datorn där den spelas upp.
- En importerad videofil får inte vara längre än 16 000 bildrutor.
- Samma bildrutehastighet måste ha angetts för videon och Flash-tidslinjen. Ange samma bildhastighet för Flash-filen som för den inbäddade videon.

Du kan förhandsgranska bildrutorna för en inbäddad video genom att dra spelhuvudet längs tidslinjen (rensning). Observera att videoljudspåret inte spelas upp under rensningen. Om du vill förhandsvisa videon med ljud använder du kommandot Testa filmen.

Se även

["Videoformat och Flash"](#) på sidan 289

["Testa dokumentets nedladdningsprestanda"](#) på sidan 452

["Om symboler"](#) på sidan 147

Bädda in video i SWF-filen

- 1 Välj Arkiv > Importera > Importera video för att importera videoklippet till det aktuella Flash-dokumentet.
- 2 Välj det videoklipp på den lokala datorn som ska importeras.
- 3 Välj Bädda in FLV i SWF och spela upp i tidslinje.
- 4 Klicka på Nästa.
- 5 Välj symboltyp som videon ska bäddas in med i SWF-filen.

Inbäddad video Om du använder videoklippet för linjär uppspelning i tidslinjen, passar det bäst att importera videon till tidslinjen.

Filmklipp Ett tips är att placera videon i en filmklippsförekomst. Då får du bäst kontroll över innehållet. Videons tidslinje spelas upp oberoende av huvudtidslinjen. Du behöver inte utöka huvudtidslinjen med särskilt många bildrutor för att videon ska få plats, vilket annars kan göra det svårt att arbeta med FLA-filen.

Grafik När du bäddar in ett videoklipp som grafisk symbol, kan du inte interagera med videon via ActionScript (vanligtvis används grafiska symboler för statiska bilder och för att skapa återanvändbara animeringar som är kopplade till huvudtidslinjen).

6 Importera videoklippen direkt till scenen (och tidslinjen) eller som biblioteksobjekt.

Som standard Flash placerar den importerade videon på scenen. Om du bara vill importera till biblioteket avmarkerar du Placera förekomsten på scenen.

Om du skapar en enkel videopresentation med linjär uppläsning och liten eller ingen interaktion, godkänner du standardinställningen och importerar videon till scenen. Om du vill skapa en mer dynamisk presentation, arbeta med flera videoklipp eller lägga till dynamiska övergångar eller andra element med ActionScript, importerar du videon till biblioteket. Sedan kan du anpassa det genom att konvertera det till ett MovieClip-objekt, vilket är lättare att hantera med ActionScript.

Som standard Flash expanderas tidslinjen så att hela uppspelningslängden för det inbäddade videoklippen får plats.

7 Klicka på Avsluta.

Guiden Importera video bäddar in videon i SWF-filen. Videon visas antingen på scenen eller i biblioteket beroende på vilka inbäddningsalternativ du använder.

8 I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) ger du videoklippen ett förekomstnamn och gör eventuella ändringar i egenskaperna.

Uppdatera ett inbäddat videoklipp efter att ha redigerat det med en extern redigerare

1 Markera videoklippen på bibliotekspanelen.

2 Välj Egenskaper och klicka på Uppdatera.

Det inbäddade videoklippen uppdateras med den redigerade filen. De komprimeringsinställningar som du valde när du först importerade videon gäller för det uppdaterade klippet.

Styra videouppspelning med tidslinjen

Du styr uppspelningen av en inbäddad videofil genom att styra tidslinjen som innehåller videon. Om du till exempel vill pausa uppspelningen på huvudtidslinjen anropar du åtgärden `stop()` för den tidslinjen. På liknande sätt styr du ett videoobjekt i en filmklippssymbol genom att styra uppspelningen av symbolens tidslinje.

Du kan använda följande åtgärder för att importera videoobjekt i filmklipp: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FSCommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` och `onMouseEvent`. När du ska använda åtgärder på ett Video-objekt måste du först konvertera Video-objektet till ett filmklipp.

Om du vill visa direktuppspelad video från en kamera använder du ActionScript. Först placerar du ett videoobjekt på scenen genom att välja Ny video på bibliotekspanelmenyn. Använd sedan `Video.attachVideo` för att koppla videoflödet till Video-objektet.

Se även Video och attachVideo (metoden `Video.attachVideo`) i *Språkreferens för ActionScript 2.0* och *fl.video* i *Språkreferens för ActionScript 3.0*.

Se även

”Spela upp externa FLV- eller F4V-filer dynamiskt” på sidan 301

Importera videofiler till biblioteket

Om du vill importera filer i FLV- eller F4V-format använder du kommandona Importera eller Importera till bibliotek eller knappen Importera i dialogrutan Videoegenskaper.

Om du vill skapa en egen videospelare som läser in FLV- eller F4V-filer dynamiskt från en extern källa, placerar du videon i en filmklippssymbol. När du läser in FLV- eller F4V-filer dynamiskt justerar du filmklippets mått efter de faktiska måtten för videofilen, och skalar videon genom att skala filmklippet.

Obs! Ett tips är att placera videon i en filmklippsförekomst. Då får du bäst kontroll över innehållet. Videons tidslinje spelas upp oberoende av huvudtidslinjen. Du behöver inte utöka huvudtidslinjen med särskilt många bildrutor för att videon ska få plats, vilket annars kan göra det svårt att arbeta med FLA-filen.

- ❖ Om du vill importera en FLV- eller F4V-fil till biblioteket gör du något av följande:
 - Välj Arkiv > Importera > Importera till biblioteket.
 - Välj ett befintligt videoklipp i bibliotekspanelen och välj Egenskaper på bibliotekspanelmenyn. Klicka på Importera. Leta upp filen som ska importeras och klicka på Öppna.

Ändra ett videoklipps egenskaper

I egenskapsinspektören kan du ändra egenskaperna för en förekomst av ett inbäddat videoklipp på scenen, ge förekomsten ett förekomstnamn och ändra dess bredd, höjd och position på scenen. Du kan också *växla* en förekomst av ett videoklipp, det vill säga koppla en annan symbol till en videoklippsförekomst. När du ger en förekomst en annan symbol, visas en annan förekomst på scenen men alla andra förekomstegenskaper (som mått och registreringspunkt) förblir intakta.

I dialogrutan Videoegenskaper kan du göra följande:

- Visa information om ett importerat videoklipp, inklusive namn, sökväg, datum det skapades, pixelmått, längd och filstorlek.
- Ändra namnet på videoklippet
- Uppdatera videoklippet om du ändrar det i en extern redigerare
- Importera en FLV- eller F4V-fil som ska ersätta det valda klippet
- Exportera ett videoklipp som en FLV- eller F4V-fil

Lektioner om att arbeta med video finns på Adobe Flash Support Center på www.adobe.com/go/flash_video_se.

Ändra videoförekomstegenskaperna i egenskapsinspektören

- 1 Välj en förekomst av ett inbäddat eller länkat videoklipp på scenen.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper och gör något av följande:
 - Skriv ett förekomstnamn i namntextfältet till vänster i egenskapsinspektören.
 - Ange värden för W och H och ändra videoförekomstens mått.
 - Ange värden för X och Y och ändra positionen på förekomstens övre vänstra hörn på scenen.
 - Klicka på Växla. Välj ett videoklipp som ska ersätta klippet som nu är tilldelat förekomsten.

Obs! Du kan bara byta ut ett inbäddat videoklipp mot ett annat, och du kan bara byta ut ett länkat videoklipp mot ett annat.

Visa videoklippegenskaper i dialogrutan Videoegenskaper

- 1 Markera ett videoklipp på bibliotekspanelen.

- 2 Välj Egenskaper på bibliotekspanelmenyn eller klicka på knappen Egenskaper längst ned på bibliotekspanelen. Dialogrutan Videoegenskaper öppnas.

Byta namn på, uppdatera eller ersätta ett videoklipp med en FLV- eller F4V-fil

- 1 Välj videoklippen i bibliotekspanelen och välj Egenskaper på bibliotekspanelmenyn.
- 2 Gör något av följande:
 - Om du vill tilldela ett nytt namn anger du namnet i textfältet Namn.
 - Om du vill uppdatera ett videoklipp går du till den uppdaterade videofilen och klickar på Öppna.
 - Om du vill ersätta ett videoklipp med en FLV- eller F4V-fil klickar du på Importera, navigerar till FLV- eller F4V-filen som ska ersätta klippet, och klickar på Öppna.

Exportera QuickTime-videofiler

Med Flash kan du skapa QuickTime-filmer (MOV-filer) som kan spelas upp av användare som har QuickTime-pluginprogrammet installerat på datorn. Detta sker ofta när Flash används för att skapa titelsekvenser eller animering som ska användas som videoinnehåll. Den publicerade QuickTime-filen kan distribueras som dvd eller införlivas i andra program, till exempel Adobe® Director® eller Adobe® Premiere® Pro.

Om du skapar en QuickTime-video med Flash, ställer du in publiceringsinställningen på Flash 3, 4 eller 5.

Obs! QuickTime Player har inte stöd för senare Flash Player-filer än version 5.

Se även

["QuickTime"](#) på sidan 424

["Exportera QuickTime"](#) på sidan 424

Arbeta med Adobe Premiere Pro och After Effects

Arbeta med Adobe Premiere Pro och Adobe Flash

Adobe Premiere Pro är ett professionellt verktyg för redigering av videoklipp. Om du använder Adobe Flash Professional för att utforma interaktivt innehåll för webbplatser eller mobila enheter kan du använda Adobe Premiere Pro för att redigera filmerna för de projekten. I Adobe Premiere Pro finns professionella verktyg för videoredigering med en exakthet för återgivningen av bildrutorna. Det finns även verktyg som du kan använda om du vill optimera videofilerna som ska spelas upp på datorskärmar eller i mobila enheter.

Adobe Flash Professional är ett verktyg som du kan använda om du vill integrera videoklipp med presentationer för webben och mobila enheter. Med Adobe Flash får du tekniska och kreativa funktioner som gör att du kan förena videofilmer med data, grafik, ljud och interaktiv styrning. Om du använder FLV-formatet kan du lägga upp videoklipp på en webbsida i ett format som nästan alla kan se.

Om du använder Adobe Premiere Pro när du exporterar FLV-filer kan du använda Adobe Flash för att integrera dessa filer på interaktiva webbplatser eller i program för mobila enheter. Adobe Flash kan importera de sekvensmarkeringar som du lägger till i en sekvens i Adobe Premiere Pro som markörer. Dessa markörer kan sedan användas för att utlösa händelser i SWF-filer vid uppspelningen.

Om du exporterar videofiler i andra standardformat kan Adobe Flash koda videoklippen i medieapplikationer med hjälp av den senaste komprimeringstekniken, så att bästa möjliga kvalitet för små filstorlekar kan genereras.

Flytta innehåll mellan Adobe Premiere Pro och Adobe Flash

När du har startat och redigerat en video i Adobe Premiere Pro kan du lägga till sekvensmarkörer på tidslinjen. Om du väljer Flash-referenspunkter som de här markörerna kan de fungera som referenspunkter i en medieapplikation. Det finns två slags referenspunktsmarkörer: händelsemarkörer och navigeringsmarkörer. Du kan använda navigeringsmarkörer om du vill gå till olika avsnitt i FLV-filer och utlösa visning av text på skärmen. Du kan använda händelsemarkörer om du vill utlösa åtgärdsskript vid specifika tidpunkter i FLV-filer.

Du kan exportera en film från Adobe Premiere Pro direkt till FLV-formatet. Du kan välja mellan ett antal förinställda exportinställningar som väger filstorleken mot ljud- och videokvaliteten för att uppnå den överföringshastighet som krävs för mottagaren eller enheten. Om du exporterar filmen med en alfakanal kan filmen enkelt användas som ett lager i ett Flash-projekt.

Sedan kan du importera den här filmen till Adobe Flash för användning på en interaktiv webbplats eller i ett mobilt program. I Flash tolkas sekvensmarkörer som navigerings- eller händelsemarkörer. I Flash kan du också anpassa gränssnittet som omger videoklippet.

Eftersom Flash växelvis kan användas för att skapa animationer kan du starta en film som ett Flash-projekt, exportera filmen som en FLV-fil och sedan importera FLV-filen till Adobe Premiere Pro för redigering. I Adobe Premiere Pro kan du till exempel lägga till titlar eller blanda animationen med andra videokällor.

Arbeta med Flash och After Effects

Om du använder Adobe® Flash® för att skapa en video eller animering kan du redigera och finjustera den med After Effects®. Du kan till exempel exportera Flash-animeringar och -program som QuickTime-filmer eller Flash Video-filer (FLV). Du kan sedan redigera och finjustera videon med After Effects.

Om du använder After Effects för att redigera och skapa en video kan du sedan publicera den med Flash. Du kan också exportera en After Effects-komposition som XFL-innehåll om du vill redigera den ännu mer i Flash.

Självstudier om hur du använder Flash och After Effects tillsammans finns i:

- Importing and exporting XFL files between Flash and After Effects (Importera och exportera XFL-filer mellan Flash och After Effects) på www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_se.
- Exporting an After Effects composition to Flash Professional using SWF, F4V/FLV, and XFL (Exportera en After Effects-komposition till Flash Professional med SWF, F4V/FLV och XFL) på www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_se.
- Converting metadata and markers to cue points for use in Flash på www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_se.

Exportera QuickTime-video från Flash

Om du skapar animeringar eller program med Flash kan du exportera dem som QuickTime-filmer med kommandot Arkiv > Export > Exportera film i Flash. När det gäller en Flash-animering kan du optimera videoutdata för animering. När det gäller ett Flash-program återges programmets video allt eftersom den körs, så att användaren kan manipulera den. På så sätt kan du få med de förgreningar eller tillstånd i programmet som du vill ska ingå i videofilen.

Rendera och exportera FLV- och F4V-filer från After Effects

När du återger en färdigställd video från After Effects väljer du FLV eller F4V som utdataformat om du vill återge och exportera video som kan spelas upp i Flash Player. Du kan sedan importera FLV- eller F4V-filen till Flash och publicera den i en SWF-fil som kan spelas upp i Flash Player.

Importera och publicera video i Flash

När du importerar en FLV- eller F4V-fil till Flash kan du använda olika metoder, till exempel skript eller Flash-komponenter, för att styra det visuella gränssnittet kring videon. Du kanske till exempel vill ha med uppspelningskontroller och annan grafik. Du kan också lägga till grafiklager ovanpå FLV- eller F4V-filen om du vill skapa sammansatta effekter.

Sätta samman grafik, animering och video

Både Flash och After Effects innehåller många funktioner som du kan sätta samman video och grafik med på flera olika sätt. Vilket program som du ska välja beror på vad du själv föredrar och vilken typ av färdiga utdata som du vill skapa.

Flash är mest webborienterat av de två programmen, och de färdiga filerna blir mindre. I Flash kan du också kontrollera animeringen under körning. After Effects är anpassat för video- och filmproduktion och innehåller en mängd visuella effekter. Det används i allmänhet för att skapa videofiler som slutliga utdata.

Båda programmen kan användas för att skapa originalgrafik och -animering. Båda använder en tidslinje och har skriptfunktioner så att du kan kontrollera animeringen via programmering. After Effects innehåller fler effekter, medan Flash ActionScript®-språket är mest stabilt av de två skriptmiljöerna.

Med båda programmen kan du montera grafik i separata lager i en sammansättning. Dessa lager kan sedan aktiveras och inaktiveras efter behov. I båda programmen kan du även tillämpa effekter på enskilda lager.

I Flash påverkar inte sammansättningarna videoinnehållet direkt, utan påverkar bara utseendet på videon när den spelas upp i Flash Player. När du däremot gör en sammansättning med importerad video i After Effects innehåller videofilen som du exporterar den sammansatta grafiken och effekterna.

Eftersom all ritning i After Effects sker på lager som är åtskilda från all importerad video, kan videon aldrig förstöras. I Flash finns flera ritlägen, där videon antingen kan förstöras eller bevaras.

Exportera After Effects-innehåll som ska användas i Flash

Du kan exportera After Effects-innehåll som ska användas i Flash. Du kan exportera en SWF-fil som kan spelas upp direkt i Flash Player eller användas som en del i ett annat medieprojekt. När du exporterar innehåll från After Effects i SWF-format, kan vissa delar av innehållet förenklas och rasteras i SWF-filen.

Om du vill redigera After Effects-innehållet ytterligare i Flash exporterar du kompositionen som en XFL-fil. En XFL-fil är en typ av Flash-fil som lagrar samma information som en FLA-fil, men i XML-format. När du exporterar en komposition från After Effects som XFL för att användas i Flash, bevaras vissa av lagren och nyckelramarna som du har skapat i After Effects även i Flash-versionen. När du importerar XFL-filen i Flash packas XFL-filen upp och objekten från filen läggs till i FLA-filen enligt instruktionerna i XFL-filen.

Ett videoexempel på hur du exporterar XFL-filer från After Effects finns i Importing and exporting XFL files between Flash and After Effects (Importera och exporterar XFL-filer mellan Flash och After Effects) på www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_se.

Importera Flash SWF-filer till After Effects

Flash innehåller en unik uppsättning verktyg för vektorbilder, som gör att du kan rita på en mängd olika sätt som inte är möjliga i After Effects eller Adobe® Illustrator®. Du kan importera SWF-filer till After Effects om du vill sätta samman dem med annan video eller återge dem som video med extra kreativa effekter. Interaktivt innehåll och skriptade animeringar bevaras inte. Animeringar som definieras med nyckelramar bevaras.

Var och en av SWF-filerna som importeras till After Effects förenklas till ett kontinuerligt rasterat lager med bibehållen alfakanal. Kontinuerlig rastering innebär att grafiken blir skarp även i större skala. Med den här importmetoden kan du använda rotlagret eller objektet i SWF-filerna som jämnt återgivna element i After Effects, så att de bästa funktionerna för respektive verktyg fungerar tillsammans.

Se även

[”Digital video och Flash”](#) på sidan 287

[”Öppna XFL-filer”](#) på sidan 45

Styra extern videouppspelning med ActionScript

Med Adobe® ActionScript® kan du spela upp och styra externa FLV- eller F4V-videofiler under körning. Med ActionScript kan du skapa interaktion och annan funktionalitet i FLA-filerna som du inte kan generera enbart med tidslinjen.

Spela upp externa FLV- eller F4V-filer dynamiskt

Ett alternativ till att importera video till utvecklingsmiljön i Flash är att använda FLVPlayback-komponenten eller ActionScript och spela upp externa FLV- eller F4V-filer dynamiskt i Flash Player. Du kan spela upp FLV- eller F4V-filer som är publicerade som HTTP-hämtningar eller som lokala mediefiler.

Om du vill spela upp en extern FLV- eller F4V-fil skickar du en FLV- eller F4V-fil till en webbadress (antingen en HTTP-webbplats eller en lokal mapp) och lägger antingen till komponenten FLVPlayback eller ActionScript-kod i Flash-dokumentet för att öppna filen och styra uppspelningen vid körning.

Externa FLV- eller F4V-filer ger följande funktioner som inte är tillgängliga när du använder importerad video:

- Du kan använda längre videoklipp utan att uppspelningen blir långsammare. Externa FLV- eller F4V-filer spelas upp med *cache-minnet*, vilket betyder att stora filer lagras i små delar och öppnas dynamiskt, vilket kräver mindre minne än inbäddade videofiler.
- En extern FLV- eller F4V-fil kan ha en annan bildrutehastighet än det Flash-dokument där den spelas upp. Du kan till exempel ställa in Flash-dokumentets bildrutehastighet på 30 fps och videobildrutehastigheten på 21 fps, vilket ger dig bättre kontroll och smidigare videouppspelning.
- Med externa FLV- eller F4V-filer behöver Flash-dokumentuppspelningen inte avbrytas medan videofilen läses in. Med importerade videofiler avbryts ibland dokumentuppspelningen för att vissa funktioner ska utföras (t.ex. när en cd-enhet öppnas). Med FLV- eller F4V-filer kan funktioner utföras oberoende av Flash-dokumentet, så att uppspelningen inte avbryts.
- Det är enklare att spela in video med externa FLV- eller F4V-filer, eftersom du kan använda återkopplingsfunktioner för att hämta metadata för videon.

Mer information om uppspelning av FLV- eller F4V-filer finns i [Spela upp externa FLV-filer dynamiskt i Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#) eller [Grunderna för video i Programmering med ActionScript 3.0](#).

Se även

[”Direktuppspelning av video med Flash Media Server”](#) på sidan 292

[”Progressiv nedladdning av video med en webbserver”](#) på sidan 293

Beteenden som används vid videouppspelning

Videobeteenden är ett sätt att styra uppspelningen av videon. Beteenden är förhandsskrivna ActionScript-skript som du lägger till i ett aktiveringsobjekt för att styra ett annat objekt. Med beteenden får du tillgång till ActionScript-kodens kraftfullhet, kontroll och flexibilitet i ett dokument utan att du själv behöver skapa ActionScript-koden.

Videobeteenden spelar upp, pausar, spolar bakåt, spolar framåt, visar och döljer ett videoklipp.

Om du vill styra ett videoklipp med ett beteende använder du beteendepanelen för att tillämpa beteendet på ett aktiveringsobjekt, till exempel ett filmklipp. Ange vilken händelse som ska aktivera beteendet (till exempel: filmklippet släpps), välj ett målobjekt (videon som påverkas av beteendet) och om det behövs, välj inställningar för beteendet, exempelvis antalet bildrutor som ska spolas tillbaka.

Obs! Aktiveringsobjektet måste vara ett filmklipp. Du kan inte koppla videouppspelningsbeteenden till knappsymboler eller knappkomponenter.

Följande beteenden i Flash styr inbäddad video:

Beteende	Syfte	Parametrar
Spela upp video	En video i det aktuella dokumentet spelas upp.	Förekomstnamn på målvideo
Stoppa video	Videon stoppas.	Förekomstnamn på målvideo
Pausa video	Videon pausas.	Förekomstnamn på målvideo
Spola tillbaka video	Videon spolas tillbaka det angivna antalet bildrutor.	Förekomstnamn på målvideo Antal bildrutor
Snabbspolning framåt av video	Videon spolas fram det angivna antalet bildrutor.	Förekomstnamn på målvideo Antal bildrutor
Dölj video	Videon döljs.	Förekomstnamn på målvideo
Visa video	Videon visas.	Förekomstnamn på målvideo

Styra videouppspelning med beteenden

- 1 Välj filmklippet som ska utlösa beteendet.
- 2 I beteendepanelen (Fönster > Beteenden) klickar du på knappen Lägg till (+) och väljer önskat beteende i undermenyn Inbäddad video.
- 3 Välj videon som ska styras.
- 4 Välj en relativ eller absolut sökväg.
- 5 Om det behövs väljer du inställningar för beteendeparametrar och klickar på OK.
- 6 Klicka på Om släpp (standardhändelsen) under Händelse på beteendepanelen och välj en mushändelse. Om du vill använda händelsen Om släpp låter du alternativet vara oförändrat.

Se även

”[Styra förekomster med beteenden](#)” på sidan 168

”[Styra videouppspelning med tidslinjen](#)” på sidan 296

FLVPlayback-komponenten

Med komponenten FLVPlayback kan du lägga till en videospelare i Flash-programmet och spela upp FLV- eller F4V-videofiler som har hämtats progressivt över HTTP, eller direktuppspelade FLV-filer från Flash Media Server (FMS) eller Flash Video Streaming Service (FVSS).

FLVPlayback-komponenten fungerar på följande sätt:

- Innehåller en uppsättning fördefinierade skal för att anpassa uppspelningskontrollerna och gränssnittets utseende.
- Ger avancerade användare möjlighet att skapa egna skal.

- Tillhandahåller referenspunkter för att synkronisera videon med animering, text och grafik i Flash-programmet.
- Tillhandahåller direktförhandsvisning av anpassningar.
- SWF-filens storlek hålls på rimlig nivå för att lätt kunna laddas ned.

FLVPlayback-komponenten är det visningsområde där du visar videon. FLVPlayback-komponenten innehåller anpassade FLV-gränssnittskontroller, kontrollknappar för uppspelning, stopp, pausning och styrning av videouppspelnings.

Konfigurera FLVPlayback-komponenten

- 1 Markera FLVPlayback-komponenten på scenen, öppna egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) och ange ett förekomstnamn.
- 2 Välj Parametrar i egenskapsinspektören eller öppna komponentinspektören (Fönster > Komponenter).
- 3 Ange värden för parametrar eller använd standardinställningar.

För varje förekomst av FLVPlayback-komponent kan du ange följande parametrar i egenskapsinspektören eller komponentinspektören:

Obs! För de flesta förekomster är det inte nödvändigt att ändra inställningar i FLVPlayback-komponenten såvida du inte vill ändra utseende på videoskalet. Parametrarna för de flesta distributioner konfigureras tillräckligt med guiden *Importera video*.

autoPlay Booleskt värde som fastställer hur FLV eller F4V ska spelas upp. Om värdet är `true` spelas videofilen upp direkt när den har lästs in. Om värdet är `false` läses den första bildrutan in och pausar. Standardvärdet är `true`.

autoRewind Booleskt värde som fastställer om videofilen ska spolas tillbaka automatiskt. Om värdet är `true` spolas videofilen tillbaka automatiskt i videokomponenten när spelhuvudet når slutet eller när användaren klickar på stoppknappen. Om värdet är `false` spolas videofilen inte tillbaka automatiskt. Standardvärdet är `true`.

autoSize Booleskt värde. Om värdet är `true` ändras komponentens storlek till källvideons storlek vid körning. Standardvärdet är `false`.

Obs! Den kodade storleken för FLV-filen är inte densamma som FLVPlayback-komponentens standardmått.

bufferTime Antalet sekunder som ska buffras innan uppspelningen. Standardvärdet är 0.

contentPath (AS2-filer) Sträng som anger webbadressen till en FLV-, F4V- eller XML-fil som beskriver hur videofilen ska spelas upp. Dubbelklicka på cellen Värde för den här parametern så aktiveras dialogrutan Sökväg för innehåll. Standardvärdet är en tom sträng. Om du inte anger något värde för parametern `contentPath` händer ingenting när Flash kör FLVPlayback-förekomsten.

källa (AS3-filer) Sträng som anger webbadressen till en FLV-, F4V- eller XML-fil som beskriver hur videofilen ska spelas upp. Dubbelklicka på cellen Värde för den här parametern så aktiveras dialogrutan Sökväg för innehåll. Standardvärdet är en tom sträng. Om du inte anger något värde för parametern `contentPath` händer ingenting när Flash kör FLVPlayback-förekomsten.

isLive Booleskt värde. Om värdet är `true` spelas videon upp direkt från FMS. Standardvärdet är `false`.

cuePoints En sträng som anger referenspunkterna för videon. Med referenspunkter kan du synkronisera specifika punkter i videon med animering, grafik eller text i Flash. Standardvärdet är en tom sträng.

maintainAspectRatio Booleskt värde. Om värdet är `true` ändras storleken i FLVPlayback-komponentens videospelare så att källvideofilens mått behålls. Källvideofilen skalas ändå och själva FLVPlayback-komponenten ändrar inte storlek. Parametern `autoSize` har företräde framför den här parametern. Standardvärdet är `true`.

skin En parameter som öppnar dialogrutan Välj skal där du kan välja skal för komponenten. Standardvärdet är Inget. Om du väljer Inget innehåller FLVPlayback-förekomsten inga kontrollelement så att användaren kan spela upp,

stoppa eller spola tillbaka videofilen eller utföra andra åtgärder med kontrollerna. Om parametern `autoPlay` har värdet `true` spelas videofilen upp automatiskt. Mer information finns i "Anpassa komponenten FLVPlayback" i *Använda ActionScript 3.0-komponenter* eller *Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0*.

totalTime Det totala antalet sekunder i källvideon. Standardvärdet är 0. Om du använder progressiv nedladdning används den här siffran i Flash om värdet är större än noll (0). Annars försöker Flash hämta tiden från metadata.

Obs! Om du använder FMS eller FVSS ignoreras värdet. Videons totala tid hämtas då från servern.

volume En siffra från 0 till 100 som representerar procentandelen av maximal volym som volymen ska ställas in på.

Ange parametern `contentPath` eller `source`

Om du har importerat ett lokalt videoklipp till Flash som ska användas med progressivt nedladdat eller direktuppspelat videoinnehåll, uppdaterar du parametern `contentPath` (AS2 FLA-filer) eller `source` (AS3 FLA-filer) i FLVPlayback-komponenten innan du skickar innehållet till en webbserver eller till Flash Media Server. Parametern `contentPath` eller `source` anger FLV-filens namn och plats på servern och definierar uppspelningsmetoden (exempelvis progressiv nedladdning med HTTP eller direktuppspelning från Flash Media Server med RTMP).

- 1 Markera komponenten FLVPlayback på scenen, öppna egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) och välj Parametrar eller öppna komponentinspektören (Fönster > Komponentinspektören).
- 2 Ange värden för parametrar eller använd standardinställningarna. För parametern `contentPath` eller `source` gör du följande:
 - a Dubbelklicka på cellen Värde för parametern `contentPath` eller `source` för att aktivera dialogrutan Sökväg för innehåll.
 - b Ange webbadressen eller den lokala sökvägen till FLV-, F4V- eller XML-filen (för Flash Media Server eller FVSS) som beskriver hur videon ska spelas upp.

Om du inte vet var video- eller XML-filen finns klickar du på mappikonen och går till rätt plats. När du bläddrar efter en videofil och den finns på samma plats eller nedanför platsen där mål-SWF-filen finns, gör Flash automatiskt sökvägen relativ till den platsen så att den kan användas från en webbserver. Annars finns det en absolut Windows- eller Macintosh-filsökväg.

Om du anger en HTTP-webbadress är videofilen en progressivt hämtad FLV- eller F4V-fil. Om du anger en RTMP-webbadress (Real-Time Messaging Protocol) spelas videon upp direkt från en Flash Media Server (FMS). En webbadress till en XML-fil kan också vara en direktuppspelad videofil från FMS eller FVSS.

Obs! När du klickar på OK i dialogrutan Sökväg för innehåll, uppdaterar Flash även värdet på `cuePoints`-parametern, eftersom du kan ha ändrat `contentPath`-parametern så att `cuePoints`-parametern inte längre gäller för den aktuella innehållssökvägen. Det betyder att du förlorar alla inaktiverade referenspunkter men inga ActionScript-referenspunkter. Därför kan det vara bra att inaktivera icke-ActionScript-referenspunkter via ActionScript, i stället för via dialogrutan Referenspunkter.

När du anger parametern `contentPath` eller `source` görs ett försök i Flash att kontrollera att den video du har angett är kompatibel med Flash Player. Om ett varningsmeddelande visas kan du försöka koda om videon till FLV- eller F4V-format med Adobe Media Encoder.

Du kan också ange platsen för en XML-fil som beskriver hur flera videoflöden kan spelas upp för flera bandbredder. XML-filen använder SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) för att beskriva videofilerna. En beskrivning av XML SMIL-filen finns i avsnittet om att använda SMIL-filer i *Språkreferens för ActionScript 2.0-komponenter*.

Mediekomponenter (Flash Player 6 och 7)

Obs! Mediekomponenterna introducerades i Macromedia Flash MX Professional 2004 och är avsedda att användas med Flash Player 6 eller 7. Om du utvecklar innehåll som ska användas med Flash Player 8 bör du i stället använda FLVPlayback-komponenten i Macromedia Flash Professional 8. FLVPlayback-komponenten ger bättre funktioner i och med att du får större kontroll över uppspelning av video i Flash-miljön.

Mediekomponenten består av tre komponenter: MediaDisplay, MediaController och MediaPlayer. Med MediaDisplay-komponenten lägger du till media i Flash-dokument genom att dra komponenten till scenen och konfigurera den i komponentinspektören. Förutom att ange parametrar i komponentinspektören kan du även lägga till referenspunkter som utlöser andra åtgärder. Det går inte att se MediaDisplay-komponenten under uppspelningen; endast videoklippet visas.

MediaController-komponenten innehåller gränssnittskontroller med vars hjälp användarna kan interagera med direktuppspelningsmedier. Komponentens knappar för Spela upp, Pausa, Spola bakåt till start och en volymkontroll. Den innehåller också spelfält som visar hur mycket av mediet som har lästs in och hur mycket som har spelats upp. Ett spelhuvudsreglage kan dras framåt och bakåt i spelfältet för att snabbt navigera till olika partier i videon. Om du använder beteenden eller ActionScript kan du enkelt länka den här komponenten till MediaDisplay-komponenten och visa direktuppspelad video och tillhandahålla användarkontroll.

MediaPlayer-komponenten är det enklaste och snabbaste sättet att lägga till video och en kontrollenhet i Flash-dokument. MediaPlayer-komponenten är en integrerad komponent som kombinerar MediaDisplay- och MediaController-komponenten. MediaDisplay- och MediaController-komponentförekomsterna länkas automatiskt till varandra för styrning av uppspelningen.

Om du vill konfigurera parametrar för uppspelning, storlek och layout för alla tre komponenter använder du komponentinspektören eller Parameter-fliken i egenskapsinspektören. Alla mediekomponenter fungerar lika bra med mp3-ljud.

Mer information om mediekomponenter finns i "Mediekomponenter" i *Språkreferens för ActionScript 2.0-komponenter*.

Kapitel 12: Skapa innehåll för e-utbildning

Med hjälp av Adobe® Flash® CS4 Professional kan du skapa innehåll för e-utbildning, t.ex. webbkurser och instruktionsmaterial. Du kan utveckla innehåll för e-utbildning manuellt eller använda fördefinierade komponenter och utbildningsinteraktioner från Flash-användargruppen.

Komma igång med Flash E-learning

Om Flash e-learning

Med hjälp av Flash-utvecklingsmiljön kan du skapa interaktiva webbkurser (e-utbildning) som körs i Flash Player. Du kan skapa innehåll för e-utbildning manuellt eller använda fördefinierade komponenter och utbildningsinteraktioner från tredjepartsföretag och Flash-användargruppen. Utbildningsinteraktioner kan vara true/false-frågor, flervalsfrågor, fyll-i-tomrummet-svar o.s.v.

Det här är några av fördelarna med att skapa innehåll för e-utbildning i Flash:

- Alla som har en Flash-aktiverad webbläsare eller Adobe® AIR™-körningen kan använda utbildningsmaterialet.
- Du kan anpassa gränssnittet för e-utbildningsprogrammet så att det motsvarar dina behov och skapa högkvalitativa gränssnitt som går snabbt att läsa in och ser likadana ut på olika plattformar.
- Utbildningsinteraktioner från tredje part som läggs till i webbkursen ger ett enkelt gränssnitt där användaren kan skriva in sina svar utan att behöva skriva ActionScript®-kod.
- Utbildningsinteraktioner från tredje part i Flash kan skicka spårningsinformation till ett LMS (Learning Management System) på en server som följer AICC-protokollet (Aviation Industry CBT Committee) eller SCORM-standarden (Shareable Content Object Reference Model).

Systemkrav

Kursprogramvaran för e-utbildningen kan köras på alla datorer med Flash® Player 6 eller senare och en Flash-aktiverad webbläsare eller Adobe® AIR™-körningen.

För att kunna följa upp användardata från utbildningsinteraktionerna i Flash måste du ha följande:

- ett LMS på en webbserver, till exempel ett AICC- eller SCORM-kompatibelt system
- En Flash Player-kompatibel webbläsare eller Adobe® AIR™-körningen. En lista med Flash Player-kompatibla webbläsare finns på http://www.adobe.com/go/flash_player_sysreqs_se.

Obs! Det går inte att följa upp utbildningsinteraktioner till ett LMS med Internet Explorer på Macintosh.

Kapitel 13: Skapa tillgängligt innehåll

Med hjälpmedelsfunktionerna i Adobe® Flash® CS4 Professional kan du skapa innehåll som personer med funktionshinder kan använda.

Innehåll med hjälpmedel

Översikt över hjälpmedel

Du kan skapa innehåll som är tillgängligt för alla användare, även användare med funktionshinder, med hjälpmedelsfunktionerna i redigeringsmiljön i Adobe® Flash® CS4 Professional och ActionScript® som implementerar hjälpmedel. När du utformar Flash-program med hjälpmedel måste du tänka på hur användare kan interagera med innehållet och på att följa rekommendationer för utformning och utveckling.

Exempel på hjälpmedelsanpassat innehåll finns i Create Accessible Flash-innehåll i Flash-självstudierna på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se.

Ett exempel på hjälpmedelsanpassat rich media-innehåll hittar du på sidan med Flash-exempel på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ned och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Accessibility\AccessibleApplications för att komma åt exemplet.

Den senaste informationen om hur du skapar och visar Flash-innehåll med hjälpmedel, inklusive vilka plattformar som stöds, skärmläsarkompatibilitet, artiklar och exempel på hjälpmedel finns på webbsidan Flash Accessibility på www.adobe.com/go/flash_accessibility_se.

Internationella hjälpmedelsstandarder

Många länder har antagit hjälpmedelsstandarder som baseras på de standarder som utvecklats av World Wide Web Consortium (W3C). W3C publicerar *Web Content Accessibility Guidelines*, ett dokument som prioriterar de åtgärder en designer ska vidta för att göra webbinnehåll tillgängligt för alla. Information om Web Accessibility Initiative finns på W3C:s webbplats, w3.org.

I USA kallas lagen som reglerar hjälpmedel Section 508. Den är ett tillägg till U.S. Rehabilitation Act.

Mer information om Section 508 finns på följande webbplatser:

- En webbplats som sponsras av USA:s regering på section508.gov
- Adobes hjälpmedelswebbplats på www.adobe.com/se/accessibility/

Att förstå skärmläsarteknik

Skärmläsare är program som synskadade personer kan använda för att navigera på en webbplats och få innehållet uppläst. Med hjälpmedelspanelen kopplar du ett namn och en beskrivning till ett objekt så att en skärmläsare kan läsa objekt på sidan som inte är text, till exempel vektorgrafik och animeringar. De kortkommandon du definierar gör att användaren kan använda sin skärmläsare för att navigera i dokumentet utan problem.

För att visa grafiska objekt för synskadade användare anger du en beskrivning med hjälpmedelspanelen eller ActionScript.

Du kan inte styra hur användarens skärmläsare fungerar. Du kan bara styra innehållet genom att märka det i dina Flash-program så att texten kan läsas upp och så att skärmläsaranvändare kan aktivera kontrollerna. Du avgör vilka objekt i Flash-programmet som exponeras för skärmläsare, anger beskrivningar för dem och avgör i vilken ordning de exponeras för skärmläsaren. Du kan inte tvinga en skärmläsare att läsa upp en viss text vid en viss tidpunkt eller styra hur innehållet läses upp. Testa dina program med flera olika skärmläsare för att kontrollera att de fungerar som du har tänkt dig.

Ljudet är det viktigaste mediet för de flesta skärmläsaranvändare. Tänk på hur de ljud som du kanske använder i dina dokument interagerar med den text som skärmläsarna läser upp. Det kan vara svårt för användare med skärmläsare att höra vad skärmläsaren säger om Flash-programmet innehåller höga ljud.

Plattformskrav

Du kan bara skapa Flash-innehåll som är avsett för skärmläsare med Windows-plattformar. Användaren måste ha Macromedia Flash® Player 6 från Adobe eller senare och Internet Explorer på Windows 98 eller senare för att kunna se Flash-innehåll.

Se även

”Skapa ett kortkommando till ett objekt för skärmläsare” på sidan 316

”Ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare med Flash” på sidan 310

Flash och Microsoft Active Accessibility (endast Windows)

Flash Player är optimerat för Microsoft Active Accessibility (MSAA), som tillhandahåller en beskrivande och standardiserad metod som gör att program och skärmläsare kan kommunicera med varandra. MSAA finns bara för operativsystemet Windows. Mer information om Microsoft Accessibility Technology finns på webbplatsen Microsoft Accessibility på www.microsoft.com/enable/default.aspx.

Windows ActiveX-versionen (plugin för Internet Explorer) av Flash Player 6 stöder MSAA, men Windows Netscape och fristående Windows-spelare gör det inte.

Viktigt! MSAA stöds för närvarande inte i det ogenomskinliga fönsterlösa och det genomskinliga fönsterlösa läget. (Dessa lägen är alternativ på panelen Publiceringsinställningar för HTML, som är tillgängliga för både Windows-versionen av Internet Explorer 4.0 och senare med Flash ActiveX-kontrollen.) Undvik dessa lägen om du vill göra ditt Flash-innehåll tillgängligt för skärmläsare.

Flash Player gör information om följande typer av hjälpmedelsobjekt tillgängliga för skärmläsare som har MSAA.

Dynamisk eller statisk text Huvudegenskapen för ett textobjekt är dess namn. I enlighet med MSAA-standard är namnet lika med innehållet i textsträngen. Ett textobjekt kan även ha en associerad beskrivningssträng. I Flash används den statiska eller dynamiska text som finns omedelbart ovanför eller till vänster om ett inmatningsfält som etikett för det fältet.

Obs! Text som är en etikett skickas inte till en skärmläsare utan används som namn på objektet det är etikett för. Etiketter tilldelas aldrig till knappar eller textfält som har fått namn av utvecklaren.

Inmatningsfält Har ett värde, ett frivilligt namn, en beskrivningssträng och en kortkommandosträng. Ett inmatningsobjekts namn kan komma från ett textobjekt som är ovanför eller till vänster om det.

Knappar Har ett läge (nedtryckt eller inte nedtryckt), stöder en programmerad standardåtgärd som gör att knappen trycks ned kort och kan ha ett namn, en beskrivningssträng och en kortkommandosträng. I Flash används all text som är helt inuti en knapp som etikett för den knappen.

Obs! I hjälpmedelssyfte hanterar Flash Player filmklipp som används som knappar med knapphändelsehanterare, till exempel `onPress`, som knappar, inte som filmklipp.

Komponenter Ger specialimplementering av hjälpmedel.

Filmklipp Visas som grafiska objekt i en skärmläsare om de inte innehåller några andra hjälpmedelsobjekt eller när du använder hjälpmedelspanelen för att ange ett namn eller en beskrivning för ett filmklipp. Om ett filmklipp innehåller andra hjälpmedelsobjekt ignoreras själva filmklippet. Objekten i filmklippet används i stället i skärmläsaren.

Obs! Alla Flash-videoobjekt hanteras som enkla filmklipp.

Se även

”[Ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare med Flash](#)” på sidan 310

”[Använda hjälpmedelsanpassade komponenter](#)” på sidan 320

”[Skapa hjälpmedel med ActionScript](#)” på sidan 317

Grundläggande stöd för hjälpmedel i Flash Player

Som standard definieras följande objekt som hjälpmedelsanpassade i alla Flash-dokument. De ingår i informationen som Flash Player skickar till skärmläsarprogram. Detta allmänna stöd för dokument som inte har några hjälpmedelsfunktioner omfattar följande:

Dynamisk eller statisk text Texten överförs till skärmläsarprogrammet som ett namn utan beskrivning.

Inmatningsfält Texten överförs till skärmläsaren. Inga namn överförs, förutom i de fall ett etikettförhållande hittas för inmatningstexten, t.ex. ett statiskt textfält placerat nära inmatningsfältet. Inga beskrivningar eller kortkommandon överförs.

Knappar Knappens läge överförs till skärmläsaren. Inga namn överförs, förutom där det finns etikettförhållanden, och inga beskrivningar eller kortkommandon överförs.

Dokument Dokumentläget överförs till skärmläsaren utan namn eller beskrivning.

Hjälpmedel för hörselskadade användare

Du kan lägga till bildtexter för ljudinnehåll som är viktigt för att användaren ska förstå materialet. En video med ett föredrag kanske till exempel behöver bildtexter som hjälpmedel, men en kort ljudeffekt som är kopplad till en knapp behöver det inte.

Följande metoder kan användas för att lägga till bildtexter i ett Flash-dokument:

- Lägg till texten som bildtexter. Se till att bildtexterna är synkroniserade med ljudet i tidslinjen.
- Använd Hi-Caption Viewer, en komponent från Hi Software som fungerar med Hi-Caption SE för användning med Flash (se www.adobe.com/go/accessible_captions_se.) *Captioning Macromedia Flash Movies with Hi-Caption SE* är en rapport som förklarar hur du använder Hi-Caption SE och Flash tillsammans för att skapa ett dokument med bildtexter (se www.adobe.com/go/accessibility_papers_se).

Animeringshjälpmedel för personer med nedsatt syn

Du kan ändra egenskaperna för ett hjälpmedelsanpassat objekt under uppspelningen av en SWF-fil. Det kan du till exempel göra för att indikera ändringar som görs i en nyckelbildruta i en animering. Nya objekt hanteras dock på olika sätt av skärmläsare från olika tillverkare. I vissa skärmläsare läses bara det nya objektet, i andra skärmläsare läses hela dokumentet upp igen.

Du kan minska risken att skärmläsaren läser upp för mycket och irriterar användaren, genom att undvika att animera text, knappar och inmatningsfält i dokumentet. Undvik också slingor i innehållet.

Flash Player kan inte avgöra vad som är textinnehåll i funktioner som Dela upp för att animera text. Skärmläsare kan bara skapa korrekta hjälpmedel för informationsbärande grafik som ikoner och gestanimeringar om du anger namn och beskrivningar för objekten i dokumentet eller för hela Flash-programmet. Du kan också lägga till extra text i dokumentet eller flytta viktigt innehåll från grafiken till texten.

- 1 Markera objektet som du vill ändra hjälpmedelsegenskaperna för.
- 2 Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
- 3 Ändra egenskaperna för objektet.

Du kan också uppdatera hjälpmedelsegenskaperna med ActionScript.

Se även

["Hjälpmedelsanpassa ett helt SWF-program"](#) på sidan 314

["Skapa hjälpmedel med ActionScript"](#) på sidan 317

Testa innehåll med hjälpmedel

Följ följande rekommendationer när du testar hjälpmedelsanpassade Flash-program:

- Hämta flera skärmläsare och testa programmet genom att spela upp det i en webbläsare med skärmläsaren aktiverad. Kontrollera att skärmläsaren inte försöker "prata över" partier i dokumentet där du har angett separat ljud. För många skärmläsarprogram finns en demoversion som är gratis att hämta. Testa så många skärmläsare du kan för att se till att dokumentet fungerar i olika skärmläsare.
- Testa interaktivt innehåll och kontrollera att användare kan navigera effektivt i innehållet enbart med tangentbordet. Olika skärmläsare fungerar på olika sätt när indata från tangentbordet hanteras. Flash-innehållet kanske inte kan ta emot knapptryckningar på det sätt som du vill. Testa alla kortkommandon.

Ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare med Flash

Flash för skärmläsare och hjälpmedel

Skärmläsare läser upp en beskrivning av innehållet, läser text och hjälper användare navigera med användargränssnitten i traditionella program, till exempel menyer, verktygsfält, dialogrutor och inmatningsfält.

Som standard definieras följande objekt som hjälpmedelsanpassade i alla Flash-dokument. De ingår i informationen som Flash Player skickar till skärmläsarprogram:

- Dynamisk text
- Inmatningsfält
- Knappar
- Filmklipp
- Hela Flash-program

Flash Player anger automatiskt namn för statiska och dynamiska textobjekt. Namnet är textens innehåll. För alla sådana hjälpmedelsanpassade objekt kan du ange beskrivande egenskaper som skärmläsare kan läsa upp. Du kan också styra hur Flash Player avgör vilka objekt som ska visas för skärmläsare. Du kan till exempel ange att vissa hjälpmedelsanpassade objekt inte visas alls i skärmläsare.

Hjälpmedelspanelen i Flash

På hjälpmedelspanelen i Flash (Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel) kan du ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare och ange hjälpmedelsalternativ för enskilda Flash-objekt eller för hela Flash-program.

Obs! Du kan också ange hjälpmedelsinformation med *ActionScript*.

Om du markerar ett objekt på scenen kan du hjälpmedelsanpassa det och ange alternativ och tabbordning för objektet. För filmklipp kan du ange om information i underordnade objekt skickas till skärmläsaren (standard när du hjälpmedelsanpassar ett objekt).

När inga objekt är markerade på scenen använder du hjälpmedelspanelen för att tilldela hjälpmedelsalternativ för ett helt Flash-program. Du kan hjälpmedelsanpassa ett helt program och underordnade objekt, du kan låta Flash tilldela objekt etiketter automatiskt och du kan ange specifika namn och beskrivningar för objekt.

Alla objekt i ett Flash-dokument måste ha förekomstnamn för att du ska kunna använda hjälpmedelsalternativ på dem. Skapa förekomstnamn för objekt i egenskapsinspektören. Förekomstnamnet används för att referera till objektet i *ActionScript*.

Följande alternativ finns på hjälpmedelspanelen:

Lägg till hjälpmedel till objekt (Standard) Instruerar Flash Player att skicka hjälpmedelsinformationen för ett objekt till en skärmläsare. När alternativet är inaktiverat skickas ingen hjälpmedelsinformation för objektet till skärmläsaren. Det kan vara bra att inaktivera det här alternativet när du testar innehåll med hjälpmedel eftersom vissa objekt kanske är överflödiga eller bara dekorativa. Om de också är hjälpmedelsanpassade kan resultatet i skärmläsaren bli förvirrande. Du kan sedan manuellt ange ett namn på objektet med etiketten och dölja etiketttexten genom att avmarkera Lägg till hjälpmedel till objekt. När Lägg till hjälpmedel till objekt är inaktiverat, inaktiveras alla andra kontroller på hjälpmedelspanelen.

Gör underordnade objekt tillgängliga (Endast filmklipp; standard) Instruerar Flash Player att skicka information om underordnade objekt till skärmläsaren. Om det här alternativet inaktiveras för ett filmklipp visas det som ett enkelt klipp i hjälpmedelsobjektträdet även om klippet innehåller text, knappar och andra objekt. Alla objekt i filmklippet döljs sedan i objektträdet. Alternativet används i första hand för att dölja överflödiga objekt för skärmläsare.

Obs! Om ett filmklipp används som en knapp (det har en knapphändelsehanterare tilldelad sig, till exempel *onPress* eller *onRelease*) ignoreras alternativet Gör underordnade objekt tillgängliga eftersom knappar alltid hanteras som enkla klipp, och deras underordnade objekt utvärderas aldrig om de inte är etiketter.

Automatiska etiketter Instruerar Flash att automatiskt sätta etiketter på objekt på scenen som har tillhörande text.

Namn Anger objektets namn. Skärmläsare identifierar objekt genom att läsa upp dessa namn. När hjälpmedelsanpassade objekt inte har angivna namn kan en skärmläsare läsa upp ett generiskt ord, till exempel *Knapp*, vilket kan vara förvirrande.

Viktigt! Blanda inte ihop objektnamn som angetts på hjälpmedelspanelen med förekomstnamn som angetts i egenskapsinspektören. Att ett objekt får ett namn på hjälpmedelspanelen innebär inte att det får ett förekomstnamn.

Beskrivning Med alternativet Beskrivning kan du ange en beskrivning av objektet för skärmläsaren. Skärmläsaren läser upp beskrivningen.

Kortkommando Beskriver kortkommandon för användaren. Skärmläsaren läser upp texten i det här textfältet. Det skapas inget kortkommando för det markerade objektet bara för att du anger kortkommandotext här. Du måste ange ActionScript-tangentbordshanterare för att skapa kortkommandon.

Tabbindex (endast Adobe® Flash® CS4 Professional) Skapar en tabbordning som objekten markeras i när användaren trycker på tabbtangenten. Tabbindexfunktionen fungerar för tangentsbordsnavigering på en sida, men inte för skärmläsarens läsordning.

Mer information finns på webbsidan Flash Accessibility på www.adobe.com/go/flash_accessibility_se.

Exempel på hjälpmedelsanpassat innehåll finns i Create Accessible Flash-innehåll i Flash-självstudierna på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se.

Ett exempel på hjälpmedelsanpassat rich media-innehåll hittar du på sidan med Flash-exempel på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Accessibility\AccessibleApplications för att komma åt exemplet.

Se även

”Skapa hjälpmedel med ActionScript” på sidan 317

”Skapa ett kortkommando till ett objekt för skärmläsare” på sidan 316

”Stänga av automatiska etiketter och ange ett objektnamn för skärmläsare” på sidan 315

Välja namn på knappar, textfält och hela SWF-program

Använd hjälpmedelspanelen så här för att tilldela namn till knappar och inmatningsfält så att skärmläsaren identifierar dem på rätt sätt:

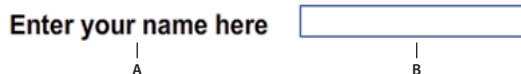
- Använd funktionen för automatiska etiketter för att ange text intill eller i objektet som en etikett.
- Ange en specifik etikett i namnfältet på hjälpmedelspanelen.

I Flash blir det namn du placerar ovanpå, i eller intill en knapp eller ett textfält automatiskt en textetikett. Etiketter för knappar måste finnas i knappens begränsningsram. För knappen i följande exempel skulle de flesta skärmläsare först läsa ordet *knapp* och därefter textetiketten *Start*. Användaren kan aktivera knappen med Retur eller Enter.



Ett formulär kan innehålla ett inmatningsfält där användaren anger sitt namn. Ett statiskt textfält med texten *Namn* visas bredvid inmatningsfältet. När Flash Player upptäcker detta antas det statiska textobjektet fungera som etikett för inmatningsfältet.

När följande del av ett formulär påträffas, läser en skärmläsare till exempel upp "Ange ditt namn här".



A. Statisk text B. Inmatningsfält

Stäng av automatiska etiketter på hjälpmedelspanelen om det inte är lämpligt för ditt dokument. Du kan också stänga av automatiska etiketter för specifika objekt i dokumentet.

Se även

”Stänga av automatiska etiketter och ange ett objektnamn för skärmläsare” på sidan 315

Ange ett namn för ett objekt

Du kan stänga av automatiska etiketter för en del av ett program och ange namn för objekten på hjälpmedelspanelen. Om automatiska etiketter används kan du markera specifika objekt och ange namn för dem i textfältet Namn på hjälpmedelspanelen. Namnet används då automatiskt i stället för objektets textetikett.

Om en knapp eller ett inmatningsfält inte har någon textetikett, eller om etiketten är placerad så att den inte kan identifieras av Flash Player kan du ange ett namn för knappen eller textfältet. Du kan också ange ett namn om textetiketten sitter nära en knapp eller ett textfält, men du inte vill att texten ska användas som objektets namn.

I följande exempel visas texten som beskriver knappen utanför och till höger om knappen. Med den placeringen kan texten inte identifieras av Flash Player och skärmläsaren läser inte upp den.



Go to previous page

Åtgärda detta på hjälpmedelspanelen genom att markera knappen och ange namn och beskrivning. Undvik upprepning genom att inaktivera Lägg till hjälpmedel till objekt

Obs! Ett objekts hjälpmedelsnamn har ingenting att göra med ActionScript-förekomstnamnet eller ActionScript-variabelnamnet som är associerat med objektet. (Detta gäller i allmänhet för alla objekt.) Information om hur ActionScript hanterar förekomstnamn och variabelnamn i textfält finns i avsnittet "Textfältförekomster och variabelnamn" i Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_se.

Ange ett namn och en beskrivning för en knapp, ett textfält eller hela SWF-programmet

- 1 Gör något av följande:
 - Om du vill ange ett namn på en knapp eller ett textfält markerar du objektet på scenen.
 - Om du vill ange ett namn på ett helt Flash-program avmarkerar du alla objekt på scenen.
- 2 Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
- 3 Markera antingen Lägg till hjälpmedel till objekt (för knappar eller textfält) eller standardinställningen Gör filmen tillgänglig (för hela Flash-program).
- 4 Ange ett namn och en beskrivning för knappen, ett textfältet eller Flash-programmet.

Definiera hjälpmedel för ett markerat objekt i ett SWF-program

- 1 Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
- 2 Gör något av följande:
 - Markera Lägg till hjälpmedel till objekt (standardinställningen) så att objektet visas för skärmläsare och de andra alternativen på panelen görs tillgängliga.
 - Avmarkera Lägg till hjälpmedel till objekt så att objektet döljs för skärmläsare och de andra alternativen på panelen inaktiveras.
- 3 Ange ett namn och en beskrivning för det markerade objektet efter behov:

Dynamisk text För att kunna ange en beskrivning för statisk text måste du konvertera den till dynamisk text.

Inmatningsfält eller knappar Ange ett kortkommando.

Filmklipp Markera Gör underordnade objekt tillgängliga om du vill att objekt inuti filmklippet ska visas för skärmläsare.

Obs! Om du kan beskriva programmet med en enkel fras som en skärmläsare kan förmedla, stänger du av Gör underordnade objekt tillgängliga och skriver en lämplig beskrivning.

Hjälpmedelsanpassa ett helt SWF-program

När ett Flash-dokument är klart att publicera eller exportera kan du hjälpmedelsanpassa helaFlash-programmet.

- 1 Avmarkera alla element i dokumentet.
- 2 Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
- 3 Markera Gör filmen tillgänglig (standardinställningen) om du vill att dokumentet ska visas för skärmläsare.
- 4 Markera eller avmarkera Gör underordnade objekt tillgängliga beroende på om du vill att objekt inuti dokument ska visas eller dölja för skärmläsare.
- 5 Om du valde Gör filmen tillgänglig i steg 2 anger du ett namn och en beskrivning av dokumentet om det behövs.
- 6 Markera Automatiska etiketter (standardinställningen) om du vill använda textobjekt som automatiska etiketter för hjälpmedelsanpassade knappar och inmatningsfält i dokumentet. Avmarkera alternativet om du vill inaktivera automatiska etiketter och visa textobjekt för skärmläsare som textobjekt.

Visa och skapa tabbordning och läsordning

De två aspekterna för tabbindexordning är *tabbordningen* som användaren navigerar i webbinnehållet i, och den ordning som innehållet läses upp av skärmläsaren, som kallas *läsordningen*.

I Flash Player används en tabbindexordning från vänster till höger och uppifrån och ned. Anpassa både tabb- och läsordningen med egenskapen `tabIndex` i ActionScript (i ActionScript är egenskapen `tabIndex` synonym med läsordningen).

Obs! Du behöver inte längre lägga till alla objekt i en FLA-fil i en lista med tabbindexvärden i Flash Player. Även om du inte anger ett tabbindexvärde för alla objekt läses de upp korrekt i en skärmläsare.

Tabbordning Den ordning som objekten får indatafokus i när användaren trycker på tabbtangenten. Skapa tabbordningen med ActionScript eller använd hjälpmedelspanelen om du har Adobe® Flash® CS4 Professional. Det tabbindexvärde som du tilldelar på hjälpmedelspanelen behöver inte nödvändigtvis styra läsordningen.

Läsordning Den ordning som en skärmläsare läser information om objektet i. Skapa en läsordning genom att tilldela ett tabbindexvärde till varje förekomst med ActionScript. Skapa tabbindexvärden för alla objekt med hjälpmedel, inte bara de objekt som kan få fokus. Dynamisk text måste till exempel ha tabbindexvärden trots att användaren inte kan gå till dynamisk text med tabbtangenten. Om du inte skapar tabbindexvärden för alla objekt med hjälpmedel i en given bildruta, ignoreras alla tabbindexvärden för den bildrutan när en skärmläsare används och standardtabbordningen används i stället.

Se även

”[Använd ActionScript för att skapa en tabbordning för objekt med hjälpmedel](#)” på sidan 319

Skapa ett tabbordningsindex för tangentbordsnavigering på hjälpmedelspanelen

Du kan skapa ett anpassat tabbordningsindex för tangentbordsnavigering för följande objekt på hjälpmedelspanelen:

- Dynamisk text
- Inmatningstext

- Knappar
- Filmklipp, inklusive kompillerade filmklipp
- Komponenter
- Skärmar

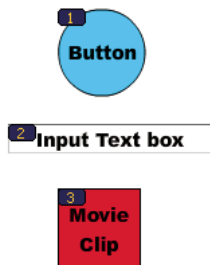
Obs! Du kan även använda ActionScript-kod för att skapa tabbordningsindex för tangentbordsnavigering.

Tabbfokus sker i numerisk ordning från det lägsta indexvärdet. När tabbfokus når det högsta tabbindexvärdet går fokus tillbaka till det lägsta indexvärdet.

När du flyttar tabbindexerade objekt som är användardefinierade i dokumentet eller till ett annat dokument sparar Flash indexattributen. Sök efter och lös indexkonflikter (till exempel två olika objekt på scenen med samma tabbindexvärde).

Viktigt! Om två eller flera objekt har samma tabbindexvärde i någon bildruta följer Flash den ordning som objekten placerades på scenen i.

- 1 Markera objektet som du vill tilldela en tabbordning.
- 2 Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
- 3 Om du bara anger ett indexvärde för det markerade objektet anger du ett positivt heltal (upp till 65535) i textfältet Tabbindex, som visar i vilken ordning det markerade objektet ska få fokus.
- 4 Om du vill visa tabbordningen väljer du Visa > Visa tabbordning. Tabbindexvärden för enskilda objekt visas i objektens övre vänstra hörn.



Tabbindexvärden

Obs! Tabbindex som har skapats med ActionScript-kod visas inte på scenen när alternativet Visa tabbordning är aktiverat.

Ange avancerade hjälpmedelsalternativ för skärmläsare

Stänga av automatiska etiketter och ange ett objektnamn för skärmläsare

- 1 Markera den knapp eller det inmatningsfält på scenen som du vill styra etiketter för.
- 2 Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
- 3 Markera Lägg till hjälpmedel till objekt (standardinställningen).
- 4 Ange ett namn för objektet. Namnet läses upp som etikett för knappen eller textfältet.

- 5 Om du vill stänga av hjälpmedel för den automatiska etiketten (och dölja den för skärmläsare) markerar du textobjektet på scenen.
- 6 Om textobjektet är statisk text konverterar du det till dynamisk text (välj Texttyp > Dynamisk text i egenskapsinspektören).
- 7 Avmarkera Lägg till hjälpmedel till objekt.

Dölja ett objekt för skärmläsaren

Du kan dölja ett markerat objekt för skärmläsare och du kan välja att dölja hjälpmedelsanpassade objekt som finns inuti ett filmklipp eller ett Flash-program och bara visa filmklippet eller Flash-programmet för skärmläsare.

Obs! Dölj bara objekt som är upprepningar eller som inte förmedlar något innehåll.

När ett objekt är dolt ignoreras det av skärmläsaren.

- 1 Markera den knapp eller det inmatningsfält på scenen som du vill dölja för skärmläsaren.
- 2 Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
- 3 Gör något av följande på hjälpmedelspanelen:
 - Om objektet är ett filmklipp, en knapp, ett textfält eller ett annat objekt avmarkerar du Lägg till hjälpmedel till objekt.
 - Om objektet är underordnat ett filmklipp avmarkerar du Gör underordnade objekt tillgängliga.

Skapa ett kortkommando till ett objekt för skärmläsare

Du kan skapa ett kortkommando för ett objekt (till exempel en knapp) så att användaren kan navigera till det utan att lyssna på hela sidans innehåll. Du kan till exempel skapa ett kortkommando för en meny, ett verktygsfält, nästa sida eller en sändningsknapp.

Skriv ActionScript-kod för objektet du vill skapa ett kortkommando för. Om du anger ett kortkommando för ett inmatningsfält eller en knapp måste du också använda klassen Key i ActionScript för att identifiera tangenten som användaren trycker på när Flash-innehållet spelas upp. Se Key i *Språkreferens för ActionScript 2.0*. Se Hämta tangentnedslag i *Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_se.

Markera objektet och lägg till namnet på kortkommandot på hjälpmedelspanelen så att skärmläsaren kan läsa det.

Testa Flash-innehållet med flera skärmläsare. Kortkommandofunktionerna beror också på vilket skärmläsarprogram som används. Tangentkombinationen Ctrl+F är till exempel reserverad för både webbläsaren och skärmläsaren. Skärmläsaren reserverar piltangenterna. Oftast kan du använda tangenterna 0 till 9 på tangentbordet som kortkommandon, men även dessa knappar används mer och mer i skärmläsare.

Se även

”Testa innehåll med hjälpmedel” på sidan 310

Skapa ett kortkommando

- 1 Markera den knapp eller det inmatningsfält på scenen som du vill skapa ett kortkommando för.
- 2 Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
- 3 Skriv namnet på kortkommandot i fältet Kortkommando på följande sätt:
 - Skriv ut tangentnamn, till exempel Ctrl och Alt.
 - Använd stora bokstäver för alfabetiska tecken.

- Använd ett plustecken (+) mellan tangentnamn, utan mellanslag (till exempel Ctrl+A).

Viktigt! Flash kontrollerar inte att det ActionScript som behövs för att koda kortkommandot har skapats.

Mappa ett kortkommando (t.ex. Ctrl+7) till en knapp med förekomstnamnet myButton

- 1 Markera objektet på scenen, visa hjälpmedelspanelen och skriv sedan tangentkombinationen i fältet Kortkommando. T.ex. Ctrl+7.
- 2 Skriv följande ActionScript 2.0-kod på åtgärdspanelen:

Obs! I det här exemplet är kortkommandot Ctrl+7.

```
function myOnPress() {  
    trace( "hello" );  
}  
function myOnKeyDown() {  
    if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7  
    {  
        Selection.setFocus(myButton);  
        myButton.onPress();  
    }  
}  
var myListener = new Object();  
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;  
Key.addListener(myListener);  
myButton.onPress = myOnPress;  
myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"  
Accessibility.updateProperties();
```

Obs! I exemplet tilldelas kortkommandot Ctrl+7 till en knapp med förekomstnamnet myButton, och gör information om kortkommandot tillgänglig för skärmläsare. När du trycker på Ctrl+7 i det här exemplet visar funktionen myOnPress texten "hello" på utdatapanelen. Se addListener (metoden IME.addListener) i Språkreferens för ActionScript 2.0 på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_se.

Skapa hjälpmedel med ActionScript

ActionScript och hjälpmedel

Du kan skapa dokument med hjälpmedel med hjälp av ActionScript®-kod. Om du vill ställa in hjälpmedelsegenskaper som ska gälla för hela dokumentet kan du skapa eller ändra en global variabel som heter _accProps. Se egenskapen _accProps i Språkreferens för ActionScript 2.0 på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_se.

För egenskaper som gäller för ett specifikt objekt kan du använda syntaxen instancename_accProps. Värdet för _accProps är ett objekt som kan ha följande egenskaper:

Egenskap	Typ	Motsvarande val på hjälpmedelspanelen	Gäller för
.silent	Boolean	Gör filmen tillgänglig/Gör objektet tillgängligt (omvänd logik)	Hela dokument Knappar Filmklipp Dynamisk text Inmatningstext
.forceSimple	Boolean	Gör underordnade objekt tillgängliga (omvänd logik)	Hela dokument Filmklipp
.name	string	Namn	Hela dokument Knappar Filmklipp Inmatningstext
.description	string	Beskrivning	Hela dokument Knappar Filmklipp Dynamisk text Inmatningstext
.shortcut	string	Kortkommando	Knappar Filmklipp Inmatningstext

Obs! Med omvänd logik motsvarar värdet `true` i ActionScript en kryssruta som inte är markerad på hjälpmedelspanelen och värdet `false` i ActionScript motsvarar en markerad kryssruta på hjälpmedelspanelen.

Att ändra variabeln `_accProps` har ingen effekt i sig. Du måste också använda metoden `Accessibility.updateProperties` för att informera användare med skärmläsare om att Flash-innehållet har ändrats. Anrop till metoden gör att Flash Player utvärderar om alla hjälpmedelsegenskaper, uppdaterar egenskapsbeskrivningarna för skärmläsaren och vid behov skickar händelser till skärmläsaren som talar om att ändringar har gjorts.

När du uppdaterar hjälpmedelsegenskaper för flera objekt på en gång ska du bara göra ett enda anrop till `Accessibility.updateProperties` (för många uppdateringar till skärmläsaren kan göra att vissa skärmläsare läser upp för mycket text).

Se metoden `Accessibility.updateProperties` i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_se.

Implementera skärmläsaridentifiering med metoden `Accessibility.isActive()`

Om du vill skapa Flash-innehåll fungerar på ett visst sätt om en skärmläsare är aktiv använder du metoden `Accessibility.isActive()` i ActionScript, vilket returnerar värdet `true` om det finns en skärmläsare och `false` om det inte finns någon skärmläsare. Du kan utforma ditt Flash-innehåll så att det är kompatibelt med skärmläsare (till exempel genom att dölja underordnade element för skärmläsaren). Mer information finns i avsnittet om metoden `Accessibility.isActive` i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_se.

Du kan till exempel använda metoden `Accessibility.isActive()` för att avgöra om oombedd animering ska användas. Oombedd animering sker utan att skärmläsaren gör någonting, vilket kan vara förvirrande för skärmläsare.

Metoden `Accessibility.isActive()` ger asynkron kommunikation mellan Flash-innehållet och Flash Player. En viss realtidsfördröjning kan uppstå från det att metoden anropas till dess Flash Player aktiveras, vilket kan returnera det felaktiga värdet `false`. Gör något av följande för att se till att metoden anropas på rätt sätt:

- Istället för att använda `Accessibility.isActive()` när Flash-innehållet först spelas upp, anropar du metoden när du behöver fatta ett beslut om hjälpmedel.
- Lägg in en kort fördröjning på en eller två sekunder i början av dokumentet så att Flash-innehållet hinner kontakta Flash Player.

Du kan till exempel använda en `onFocus`-händelse för att koppla metoden till en knapp. Den här arbetsmetoden gör att SWF-filen oftast hinner läsas in, och du kan anta att användare med skärmläsare går till den första knappen eller det första objektet på scenen med tabbtangenten.

Använd ActionScript för att skapa en tabbordning för objekt med hjälpmedel

Skapa tabbordningen med ActionScript®-kod genom att tilldela följande objekt egenskapen `tabIndex`:

- Dynamisk text
- Inmatningstext
- Knappar
- Filmklipp, inklusive kompillerade filmklipp
- Bildrutor på tidslinjen
- Skärmar

Ange en komplett tabbordning för alla objekt med hjälpmedel. Om du skapar en tabbordning för en bildruta utan att ange en tabbordning för ett objekt med hjälpmedel i bildrutan, ignorerar Flash Player alla tabbordningstilldelningar du gör. Dessutom måste alla objekt som tilldelas en tabbordning (förutom bildrutor) ha ett förekomstnamn i textfältet Förekomstnamn i egenskapsinspektören. Även objekt som inte är tabbstopp, till exempel text, måste vara med i tabbordningen om de ska läsas upp i den ordningen.

Eftersom statisk text inte kan tilldelas förekomstnamn kan den inte tas med i listan med `tabIndex`-egenskapsvärden. Därför gör en enda förekomst av statisk text var som helst i SWF-filen att läsordningen återställs till grundinställningen.

Om du vill ange en tabbordning tilldelar du ett ordningstal till egenskapen `tabIndex` på följande sätt:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1  
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

Se `tabIndex` i `Button`, `MovieClip` och `TextField` i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_se.

Du kan även använda metoderna `tabChildren()` och `tabEnabled()` för att tilldela en anpassad tabbordning. Se `MovieClip.tabChildren`, `MovieClip.tabEnabled` och `TextField.tabEnabled` i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_se.

Se även

”Skapa ett tabbordningsindex för tangentbordsnavigering på hjälpmedelspanelen” på sidan 314

Använda hjälpmedelsanpassade komponenter

En grunduppsättning med UI-komponenter gör det lättare att skapa hjälpmedelsanpassade program. Komponenterna gör många av de vanligaste hjälpmedelsrutinerna för etiketter, tangentbordsåtkomst och testning och hjälper dig att ge en konsekvent användarupplevelse i stora program. Flash innehåller följande uppsättning med hjälpmedelskomponenter:

- SimpleButton
- CheckBox
- RadioButton
- Label
- TextInput
- TextArea
- ComboBox
- ListBox
- Window
- Alert
- DataGrid

Hjälpmedelsanpassade Flash-komponenter måste innehålla ActionScript som definierar deras hjälpmedelsfunktioner. Mer information om vilka hjälpmedelskomponenter som fungerar med skärmläsare finns på Flash webbsidan Accessibility på www.adobe.com/go/flash_accessibility/_se.

Mer information om komponenter finns i "Komponenter" i *Använda ActionScript 2.0-komponenter* på http://www.adobe.com/go/go/learn_fl_cs4_as2components_se.

För varje hjälpmedelskomponent aktiverar du den hjälpmedelsanpassade delen med kommandot `enableAccessibility()`. Kommandot tar med hjälpmedelsobjektet med komponenten när dokumentet kompileras. Eftersom det inte finns något enkelt sätt att ta bort objektet när det har lagts till i komponenten är dessa alternativ inaktiverade som standard. Därför är det viktigt att du aktiverar hjälpmedel för varje komponent. Utför bara det här steget en gång för varje komponent. Du behöver inte aktivera hjälpmedel för varje förekomst av en komponent för ett visst dokument. Se "Komponenten Button", "Komponenten CheckBox", "Komponenten ComboBox", "Komponenten Label", "Komponenten List", "Komponenten RadioButton" och "Komponenten Window" i *Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_se.

Kapitel 14: Arbeta med skärmar

Med skärmfunktionen kan du enkelt skapa presentationer, bildspel och annat bildbaserat innehåll i Adobe® Flash® CS4 Professional. Skärmfunktionen i Flash har inte stöd för ActionScript 3.0. Om du vill använda skärmar måste du starta med en ActionScript 2.0-baserad FLA-fil.

Skärmbaserade dokument och skärmutvecklingsmiljön

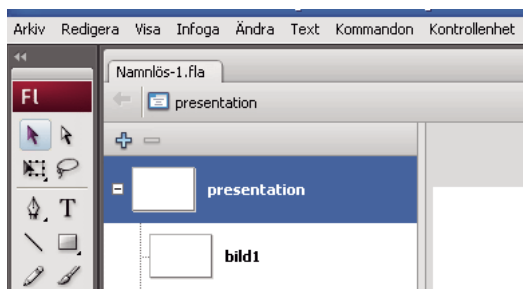
Skärmutvecklingsmiljön

Med skärmar erhålls ett användargränssnitt för utveckling med strukturella byggstenar som gör det enklare att skapa avancerade hierarkiska Flash-dokument, till exempel bildpresentationer eller formulärbaserade program.

Obs! Skärmfunktionen i Flash har inte stöd för ActionScript 3.0. Om du vill använda skärmar måste du starta med en ActionScript 2.0-baserad FLA-fil.

Med skärmar kan du strukturera avancerade program utan att använda flera bildrutor och lager i tidslinjen och utan att visa tidslinjen.

Om du skapar ett skärmbaserat dokument arrangeras skärmarna i en strukturerad hierarki som du skapar. Kapsla skärmar i ett träd med grenstruktur för att strukturera dokumentet. Det är lätt att förhandsvisa och ändra strukturen för ett skärmbaserat dokument.



Detalj av standardmonteringsbord för en ny Flash-bildpresentation. Miniaturbilder av skärmar visas i skärmöversiktsrutan till vänster om monteringsbordet, och tidslinjen är komprimerad.

Skapa först en bildpresentation eller ett dokument i ett formulärprogram för att skapa ett skärmbaserat dokument. Därefter lägger du till skärmar, konfigurerar skärmarna och lägger till innehåll samt beteenden för att skapa kontrollenheter och övergångar för skärmarna.

Bildpresentationer och skärmar samt formulärprogram och skärmar

Det finns två typer av skärmbaserade dokument. Vilken typ av dokument som du väljer avgör typen av standardskärmar i dokumentet.

- Bildpresentationer i Flash använder bildskärmen som standardskärmtyper. En bildskärm är konstruerad för en sekvensiell presentation.
- Flash-formulärprogram använder formulärskrämen som standardskärmtyper. En formulärskärm är konstruerad för icke-linjära, formulärbaserade program.

Även om varje dokument har en standard skärmtyp går det att inkludera och blanda bildskärmar och formulärskärmar i alla skärmbaserade dokument.

Om du vill kontrollera skärmar anges parametrar för bild- eller formulärskärmar i egenskapsinspektören eller så används ActionScript. Mer information finns i ”klassen Skärm”, ”klassen Formulär” och ”klassen Slide” i [Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0](#).

Med *bildskärmar* kan du skapa Flash-dokument med seriellt innehåll, till exempel ett bildspel. Med standardbeteendet vid körning kan användare navigera sekvensiellt igenom bildskärmarna med vänster och höger piltangent. Sekvensiella skärmar kan täcka över varandra så att den föregående skärmen är synligt när nästa bild visas. Skärmar kan fortsätta spelas efter att de har dolts. Använd bildskärmar för att automatiskt hantera synligheten för varje skärm.

Med *formulärskärmar* kan du skapa strukturerade formulärbaserade program, till exempel onlineregistreringar eller formulär för e-handel. Om du vill skapa navigeringsstruktur med formulärskärmar måste du normalt skriva ActionScript-kod. Om du själv vill hantera synligheten för individuella skärmar använder du formulärskärmar.

Mer information om hur du skapar skärmbaserade dokument som använder ActionScript finns i ”Organisera kod för skärmar” i [Använda ActionScript 2.0-komponenter](#).

Se även

”[Skapa kontroller och övergångar för skärmar med beteenden](#)” på sidan 331

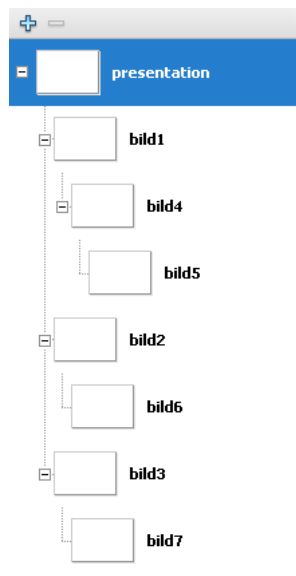
Dokumentstruktur och hierarki

Varje dokument har en mallskärm på den högsta nivån. I en Flash-bildpresentation kallas skärmen på den högsta nivån vanligtvis för Presentation. I ett Flash-formulärprogram kallas skärmen på den högsta nivån vanligtvis för Program.

Skärmen av den översta nivån är behållaren för allt som läggs till i dokumentet, inklusive andra skärmar. Det går att placera innehåll på skärmen av översta nivån. Det går inte att ta bort eller flytta den översta skärmen.

Skärmar liknar på vissa sätt kapslade filmklipp: Underordnade skärmar ärver beteenden från överordnade skärmar och målsökvägar används i ActionScript för att skicka meddelanden från en skärm till en annan. Skärmar visas emellertid inte i biblioteket och det går inte att skapa flera förekomster av en skärm.

Det går att lägga till flera skärmar till ett dokument och det går att kapsla skärmar i andra skärmar i så många nivåer som önskas. En skärm som finns inuti en annan skärm är den *underordnade* skärmen. En skärm som innehåller en annan skärm är den *överordnade* skärmen. Om en skärm är kapslad i flera nivåer, är alla skärmar ovanför den skärmen *indirekt överordnade* skärmar. Skärmar på samma nivå är *jämställda* skärmar. Alla skärmar som är kapslade i andra skärmar är *indirekt underordnade* skärmar. En underordnad skärm innehåller allt innehåll från dess överordnade skärmar.



Bilden av översta nivån har tre underordnade bilder, bild 1, bild 2 och bild 3. Bild 1 har en underordnad och en indirekt underordnad bild

Mer information om hur du skapar skärmbaserade dokument som använder ActionScript finns i ”Organisera kod för skärmar” i [Använda ActionScript 2.0-komponenter](#).

Använda förinläsare med skärmbaserade dokument

Om du vill inkludera en förinläsare (en separat SWF-fil som laddar din primära SWF) med ett skärmbaserat dokument, skapar du en förinläsare som en separat SWF-fil (icke-skärmbaserad), och laddar SWF-filen för skärmbaserade dokument från förinläsaren SWF.

Det går inte att skapa en förinläsare i ett skärmbaserat dokument eftersom alla skärmar i ett dokument finns på den första bildrutan för rot-tidslinjen så det går inte att anropa eller ladda andra bildrutor.

Arbeta med skärmar

Lägga till skärmar i ett dokument

Det går att lägga till en skärm av standardtyp eller välja en skärmtyp på samma nivå som den markerade skärmen. Den nya skärmen är *jämställd* med den valda skärmen. Det går även att lägga till en kapslad skärm på en nivå under den markerade skärmen. Använd rutan Skärmöversikt för att visa alla skärmar i ett dokument.

Om skärmar läggs till i dokument uppvisar Flash följande standardbeteenden:

- Använder skärmtypen för dokumentet (bildtyp för en bildpresentation eller formulärtyp för ett formulärprogram) till den nya skärmen. Använd kommandot Infoga skärmtyp på snabbmenyn Skärmar för att infoga en skärm av annan typ.
- Infogar den första skärmen som du lägger till direkt efter skärmen av översta nivån, på en nivå under den.
- Infoga en skärm efter den markerade skärmen, på samma nivå. Om dokumentet innehåller kapslade skärmar under den markerad skärmen, läggs den nya skärmen till efter de kapslade skärmarna, på samma nivå som den markerade skärmen.

- Flash infogar en kapslad skärm direkt efter den markerade skärmen, och kapslad på en nivå under. Om dokumentet innehåller en kapslad skärm eller skärmar under den markerade skärmen, läggs den nya skärmen till efter alla kapslade skärmar som redan finns, på en nivå under den markerade skärmen.

Lägga till en skärm av standardtyp eller en skärm av angiven typ på samma nivå som den markerade skärmen

- 1 Markera en skärm i rutan Skärmöversikt.
- 2 Om du vill lägga till en skärm av standardtyp gör du något av följande:
 - Tryck på Enter eller Retur.
 - Klicka på knappen Infoga skärm (+) längst upp i rutan Skärmöversikt.
 - Välj Infoga°> Skärm.
 - Välj Infoga skärm på snabbmenyn Skärmar.
- 3 Välj Infoga skärmtyp på snabbmenyn och markera en skärmtyp för att lägga till en angiven typ av skärm.

Lägga till en kapslad skärm av standardtyp

- 1 Markera en skärm i rutan Skärmöversikt.
- 2 Gör något av följande:
 - Tryck på Enter eller Retur.
 - Välj Infoga°> Kapslad skärm.
 - Välj Infoga kapslad skärm på snabbmenyn Skärmar.

Använd rutan Skärmöversikt

Rutan Skärmöversikt till vänster om dokumentfönstret visar miniatyrbilder av varje skärm i det aktuella dokumentet i en komprimerad trädvy. Trädet representerar den strukturella hierarkin för dokumentet. Kapslade skärmar är indragna nedanför skärmen som de finns i.

Skärmen visas i rutan Skärmöversikt när den läggs till i ett dokument.

Komprimera och expandera trädet för att dölja och visa kapslade skärmar. Det går att dölja och visa rutan Skärmöversikt samt ändra storleken på den.

- Klicka på en miniatyrbild för skärm i rutan Skärmöversikt för att visa skärmen på scenen.
- Om du vill dölja eller visa rutan Skärmöversikt väljer du Fönster°> Andra paneler°> Skärmar.
- Om du vill expandera eller komprimera trädet klickar du på knappen plus (+) eller minus (-) bredvid skärmen för att visa eller dölja skärmar som är kapslade inuti (Windows), eller klicka på triangeln bredvid en skärm för att visa eller dölja skärmar som är kapslade inuti (Macintosh).
- Dra delningslinjen mellan rutan Skärmöversikt och dokumentfönstret för att ändra storlek på rutan Skärmöversikt.

Se även

[”Skapa kontroller och övergångar för skärmar med beteenden”](#) på sidan 331

Visa snabbmenyn för en skärm

Snabbmenyn för skärmar innehåller kommandon för arbete med skärmar.

- ❖ Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en miniatyrbild för skärmar i rutan Skärmöversikt.

Använda tidslinjer med skärmar

Varje skärm i ett skärmbaserat Flash-dokument har en egen tidslinje som är dold som standard. Om du vill arbeta med bildrutor eller lager öppnar du tidslinjen (Fönster > Tidslinje).

Det går inte att visa eller ändra rottidslinjen för ett skärmbaserat Flash-dokument.

Det går att lägga till bildrutor, nyckelbildrutor och lager samt att manipulera innehållet på en tidslinje för en skärm.

Kapslade skärmar i tidslinjen fungerar, med några undantag, i stort sett som kapslade filmklipp.

Se även

”[Hur skärmar interagerar med ActionScript](#)” på sidan 334

Använda filmutforskaren med skärmar

Använd filmutforskaren för att visa och organisera innehållet för ett dokument som innehåller skärmar.

Filmutforskaren hanterar dokument som innehåller skärmar i stort sett som den hanterar dokument som inte innehåller skärmar, med följande undantag:

- Filmutforskaren visar endast innehållet för den aktuella skärmen (skärmen som markerats i rutan Skärmöversikt).
- Det går inte att visa skärmar i filmutforskaren eftersom ett dokument med skärmar inte kan innehålla scener.

Välja, flytta eller redigera skärmar

Om en individuell skärm markeras i rutan Skärmöversikt visas skärmen i dokumentfönstret. Markera flera sammanhängande eller icke-sammanhängande skärmar i rutan Skärmöversikt för att tillämpa ändringar på flera skärmar samtidigt. Om flera skärmar markeras, visas innehållet för den första markerade skärmen i rutan Skärmöversikt.

Innehållet i en bildskärm är normalt inte synligt om du visar den överordnade skärmen i dokumentfönstret (alternativet Dölj skärm i snabbmenyn är valt). Avmarkera detta alternativ för att visa innehållet för en bildskärm när den överordnade skärmen visas. Det går att välja den underordnade bildskärmen på scenen om alternativet Dölj skärm i snabbmeny avmarkeras. Denna funktion påverkar visning enbart under utveckling, inte under körtid. Alternativet Dölj skärm i snabbmenyn är normalt avmarkerat för formulärskärmar. Om du vill dölja underordnade skärmar vid visningen under utveckling, aktiverar du alternativet.

Det går att klippa ut, kopiera, klistra in och dra skärmar i rutan Skärmöversikt för att ändra deras position i dokumentet. Det går även att ta bort skärmar från ett dokument.

Obs! Termerna underordnad, överordnad och indirekt överordnad avser de hierarkiska relationerna för kapslade skärmar.

Se även

”[Dokumentstruktur och hierarki](#)” på sidan 322

”[Snabba upp dokumentvisning](#)” på sidan 446

Visa en skärm i dokumentfönstret

- ❖ Gör något av följande:
 - Klicka på miniatyrbild för skärmar i rutan Skärmöversikt för att visa den skärmen.
 - Använd knapparna på tangentbordet när rutan Skärmöversikt är i fokus, för att navigera till skärmen.
 - Välj Visa^o> Gå till och välj namnet för skärmen på undermenyn eller välj Första, Föregående, Nästa eller Sista, för att navigera mellan skärmarna.
 - Klicka på knappen Redigera skärmar på höger sida om redigeringsfältet och välj skärmmamnet.

Markera flera skärmar i rutan Skärmöversikt

- Skift-klicka på den första och sista skärmen som ska markeras för att välja flera sammanhängande skärmar.
- Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på varje skärm för att välja flera icke-sammanhängande skärmar.

Lägga till medieinnehåll i skärmar

- ❖ Lägg till medieinnehåll i den markerade skärmen i rutan Skärmöversikt.

Redigera ett alternativ på en skärm

- ❖ Markera alternativet i dokumentfönstret.

Visa innehållet för en underordnad skärm när den överordnade skärmen visas

- ❖ Klicka på Dölj skärm i snabbmenyn för den underordnade skärmen för att stänga av funktionen Dölj skärm (Dölj skärm är normalt vald för bildskärm).

Markera en underordnad skärm på scenen

- 1 Avmarkera Dölj skärm.
- 2 Markera den överordnade skärmen i rutan Skärmöversikt.
- 3 Klicka på innehållet för den underordnade skärmen på scenen.

Redigera ett objekt på en indirekt överordnad skärm för den aktuella skärmen

- ❖ Dubbelklicka på objektet i dokumentfönstret.

Obs! Objekt på indirekt överordnade skärmar för den aktuella skärmen är normalt nedtonade i dokumentfönstret.

Återge till fullo alla objekt på indirekt överordnade skärmar

- ❖ Välj Visa^o> Förhandsgranskningsläge^o> Full.

Klippa ut eller kopiera en skärm

- ❖ Gör något av följande:
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på skärmen och välj Klipp ut eller Kopiera i snabbmenyn.
 - Välj Redigera > Klipp ut eller Redigera > Kopiera.

Klistra in en skärm

❖ Gör ett av följande:

- Efter att du klippt ut eller kopierat skärmen, högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på en annan skärm och väljer Klistra in i snabbmenyn. Den utklippta eller kopierade skärmen klistras in efter den markerade skärmen. Välj Klistra in kapslad skärm i snabbmenyn, för att kapsla den inklistrade skärmen i den valda skärmen.
- Efter att du har klippt ut eller kopierat skärmen, väljer du Redigera°> Klistra in i mitten eller Redigera°> Klistra in på plats.

Dra en skärm i rutan Skärmöversikt

❖ Använd musen och dra skärmen till en annan position i rutan Skärmöversikt. Släpp musknappen när skärmen är i önskad position. Om du vill kapsla en skärm i en annan skärm drar du den mot höger sida i rutan Skärmöversikt under den tilltänkta överordnade skärmen.

Ta bort en skärm

❖ Gör något av följande:

- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på skärmen och välj Klipp ut eller Ta bort i snabbmenyn.
- Markera skärmen och klicka på knappen Ta bort skärm(-) längst upp i rutan Skärmöversikt.
- Tryck backsteg (Windows) eller Delete (Macintosh).

Skärmmamn

Skärmar namnges vanligtvis med sina standardtyper, i den ordning som de skapas: bild1, bild2, formulär1, formulär2 osv. Ordningen som de skapas i reflekterar inte alltid ordningen för skärmarna i rutan Skärmöversikt. Du kan till exempel skapa tre jämställda skärmar, bild1, bild2 och bild3. Om du därefter skapar en kapslad skärm direkt under bild1, är den kapslade skärmen bild4.

Om du vill byta namn på en skärm, inklusive den överordnade skärmen, dubbelklickar du på skärmmamnet i rutan Skärmöversikt och anger det nya namnet. Skärmmamn måste vara unika i ett dokument. Ett dokument kan till exempel endast innehålla en skärm med namnet *Overview_Page*.

Standard skärmmamn används som förekomstnamn, vilket används i ActionScript för att kontrollera en skärm. Om du ändrar standard skärmmamn, uppdateras förekomstnamnet med det nya namnet. På samma sätt uppdateras skärmmamn om du byter förekomstnamnet. Länkningsidentifieraren för skärmen är också identiskt med skärmmamn och det uppdateras om skärmmamn eller förekomsten uppdateras.

Förekomstnamn måste följa följande krav:

- Namnet får inte innehålla några blanksteg.
- Det första tecknet måste vara en bokstav, understreck (_) eller dollartecken (\$).
- Varje efterföljande tecken måste vara en bokstav, en siffra, ett understreck eller ett dollartecken.
- Förekomstnamnet måste vara unikt.

Det går även att byta förekomstnamnet i egenskapsinspektören.

Mer information om att skapa skärmbaserade dokument som använder ActionScript finns i ”Organisera kod för skärmar” i [Använda ActionScript 2.0-komponenter](#).

Se även

[”Ange egenskaper och parametrar för en skärm”](#) på sidan 329

Ångra och göra om kommandon med skärmar

Använd menykommandona Redigera > Ångra och Redigera > Gör om, för att ångra och göra om följande åtgärder som utförs på skärmar: lägga till, klippa ut, kopiera, klistra in, ta bort och dölja en skärm. Följande åtgärder som utförs på skärmar spelas in i historikpanelen: lägga till en skärm, lägga till en kapslad skärm, välja en skärm, byta namn på en skärm och ta bort en skärm.

Se även

[”Kommandon Ångra, Gör om och Historik”](#) på sidan 27

Använd Sök och ersätt i ett dokument med skärmar

Du kan söka efter en textsträng, teckensnitt, färg, symbol, ljudfil, videofil eller importerad bitmapapsfil.

Du kan söka efter element i hela dokumentet eller i den aktuella skärmen.

- 1 Välj Redigera > Sök och ersätt.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Aktuellt dokument i popup-menyn Sök i, för att söka i hela dokumentet.
 - Klicka på rutan Skärmöversikt och välj Aktuell skärm i popup-menyn Sök i, för att söka en skärm.

Se även

[”Sök och ersätt”](#) på sidan 56

Åtkomst i utvecklingsmiljön för Flash-skärmar

Användare kan navigera till ett dokument och använda gränssnittselement, inklusive skärmar, paneler, egenskapsinspektören, dialogrutor, scenen och objekt på scenen med hjälp av kortkommandon på tangentbordet istället för med hjälp av musen.

Åtkomstmöjligheterna för skärmbaserade dokument liknar möjligheterna för andra dokument, förutom att när kortkommandon på tangentbordet används för att navigera till paneler (Ctrl+F6 i Windows eller Kommando+F6 i Mac OS), får rutan Skärmöversikt fokus första gången som kortkommandot används. När det gäller övriga dokument får tidslinjen fokus först).

Rutan Skärmöversikt får fokus endast första gången som du går igenom panelerna. Dvs. om du kommer till den sista panelen och trycker på kortkommandot på tangentbordet igen, hoppar Flash över rutan Skärmöversikt och nästa panel får fokus.

Använd piltangenterna för att gå igenom individuella skärmar i rutan Skärmöversikt.

Se även

[”Skapa tillgängligt innehåll”](#) på sidan 307

Lägga till innehåll till skärmar

Ange egenskaper och parametrar för en skärm

Använd egenskapsinspektören för att ange egenskaper och parametrar för individuella skärmar. Till vänster i egenskapsinspektören kan du visa förekomstnamn, bredd, höjd och koordinaterna x och y för en skärm.

- Förekomstnamnet är ett unikt namn som tilldelats en skärm och används när skärmen används i ActionScript. Varje skärm tilldelas ett standard förekomstnamn baserat på dess standardnamn i rutan Skärmöversikt. Förekomstnamnet och standardskrmnamnet är även identiska med skärmens länkningsidentIFIERARE. Om förekomstnamnet uppdateras, uppdateras även standardskrmnamnet och länkningsidentIFIERAREN.
- Bredd och höjd anges i pixlar. Värdena i fälten W och H kan enbart läsas. Bredd och höjd bestäms av skärminnehållet. Använd alternativet Fäst automatiskt för att säkerställa att registreringspunkten förblir på samma relativa position när skärmbredden och -höjden ändras.
- Koordinaterna x och y för en skärm anges i pixlar. Flytta den underordnade skärmen på scenen genom att ändra dess koordinater, x och y . Ändra registreringspunkten för en skärm med registreringsrutnätet.

Ange parametrar för bild- och formulärskrmar för att kontrollera skärmbeteende under uppspelning.

Byta förekomstnamn för en skärm

- 1 Markera en skärm i rutan Skärmöversikt.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper.
- 3 Ange ett namn i rutan Förekomstnamn till vänster om egenskapsinspektören.

Obs! Om förekomstnamnet uppdateras, uppdateras även skärmnamnet i rutan Skärmöversikt och skärmens länkningsidentIFIERARE.

Flytta en underordnad skärm på scenen

- 1 Avmarkera Dölj skärm för den underordnade skärmen.
- 2 Markera den överordnade skärmen i rutan Skärmöversikt och markera den underordnade skärmens innehåll på scenen.
- 3 Välj Fönster > Egenskaper.
- 4 I egenskapsinspektören anger du nya värden för koordinaterna x och y , drar den underordnade skärmen till en annan plats på scenen eller använder justeringspanelen.

Ange ActionScript-klassen och registreringspunkten för en skärm

Ange ActionScript-klassen för en skärm och dess registreringspunkt på Egenskaper-fliken i egenskapsinspektören:

- ActionScript-klass anger vilken klass som skärmen hör till. Klassen bestämmer vilka metoder och egenskaper som är tillgängliga för skärmen. Som standard kopplas bildskärmar till `mx.screens.Slide`-klassen, och formulärskrmar till `mx.screens.Form`-klassen. Det går att tilldela skärmen till en annan klass.
- Registreringsrutnätet indikerar positionen för skärmens registreringspunkt i förhållande till dess innehåll. Normalt är registreringspunkten för en skärm i mitten och Fäst automatiskt aktiverat. Normalt är registreringspunkten för en formulärskrma i det övre vänstra hörnet och Fäst automatiskt inaktiverat. Använd rutnätet för att ändra registreringspunkten. Använd alternativet Fäst automatiskt, för att behålla registreringspunkten på samma relativa position i förhållanden till skärminnehållet, även om du lägger till, tar bort eller omplacerar skärminnehållet.

Höjden och bredden för en skärm bestäms av dess innehåll. Mitten för en skärm kan därför inte vara mitten för scenen.

Obs! Om du ändrar inställningarna för koordinatrutnätet i informationspanelen i ett annat Flash-dokument, kan koordinatrutnätet för registrets registreringspunkt reflektera den ändringen. Öppna ett icke-skärmbaserat Flash-dokument eller välj något på scenen som inte är en skärm och välj Fönster > Information, för att kontrollera informationspanelens inställningar för koordinatrutnät. Om du vill ändra inställningarna i informationspanelen medan du arbetar i ett skärmbaserat dokument avmarkerar du alla skärmar innan du öppnar panelen.

Se även

”Hämta information om förekomster på scenen” på sidan 155

Ändra ActionScript-klassen för en skärm

- 1 Markera en skärm i rutan Skärmöversikt.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper.
- 3 Klicka på Egenskaper-fliken i egenskapsinspektören.
- 4 Ange ett klassnamn i rutan Klassnamn. Mer information om ActionScript-klasser finns i avsnittet Klasser i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Ändra registreringspunkten för en skärm

- 1 Markera en skärm i rutan Skärmöversikt.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper.
- 3 Klicka på Egenskaper-fliken och klicka på en punkt i registreringsrutnätet.

Om du klickar på en annan registreringspunkt i registreringsrutnätet ändras punkten på skärmen som används som registreringspunkt. När det har gjorts flyttas registreringspunkten i förhållande till skärmens innehåll men själva skärmen flyttas inte.

Ange parametrar för en skärm

Ange parametrar på Parameterar-fliken i egenskapsinspektören för att kontrollera hur skärmen visas och dess beteende under uppspelning. Olika parametrar finns tillgängliga för bild- och formulärskrmar.

Följande parametrar är tillgängliga endast för bildskärmar:

- `autoKeyNav`-parametern bestämmer om bilden använder standar tangentbordstryckningar för att kontrollera navigering till nästa eller föregående bild. När `autoKeyNav` är inställt på `true`, flyttar du fram till nästa bild med höger pilknapp eller mellanslagstangenten. Om du trycker på vänster pilknapp kommer du till föregående bild. Om `autoKeyNav` är inställt på `false` sker ingen standardtangentbordsåtgärd. Om `autoKeyNav` är inställt på `inherit` (standardinställningen), ärver bilden `autoKeyNav`-inställningen från den överordnade bilden. Om den överordnade bilden också är inställd på `inherit` undersöks de indirekt överordnade bilderna tills en bild hittas med `autoKeyNav`-parametern inställd på `true` eller `false`. Om en bild är en rotbild erhålls samma resultat om du ställer in `autoKeyNav` på `inherit` som när du ställer in det på `true`.

Obs! Denna egenskap kan anges individuellt för varje bild och den påverkar tangentbordsåtgärder när den bilden är i fokus.

- Parametern `OverlayChildren` anger om de underordnade skärmarna ska täcka över varandra på den överordnade skärmen vid uppspelning. När `overlayChildren` är inställt på `true` täcker de underordnade skärmarna över varandra. Anta till exempel att du har två underordnade skärmar, underordnad 1 och underordnad 2, vilka båda är punkter på det överordnade skärmen. Om användaren klickar på knappen Nästa och visar underordnad 1 och därefter klickar på Nästa igen och visar underordnad 2, är underordnad 1 fortfarande synlig när underordnad 2 visas. När `overlayChildren` är inställt på `false` (standardinställning) försvinner underordnad 1 från skärmen när underordnad 2 visas. Denna parameter påverkar endast de omedelbart underordnade bilderna för en bild, inte de kapslade indirekt underordnade bilderna.
- Parametern `playHidden` anger om en bild ska fortsätta att spelas om den döljs efter att den visats. När `playHidden` är inställt på `true` (standardinställning) fortsätter bilden att spelas upp när den döljs efter att den visats. När `playHidden` är inställt på `false` stoppas uppspelningen av bilden om den döljs och fortsätter att spelas upp vid bildruta 1 om den visas igen.

Endast en parameter är tillgänglig för formulärskärmar: Parametern `visible` anger om en skärm är synlig eller dold vid körning. Om `visible` är inställt på `true` är skärmen synlig vid körning. Om `visible` är inställt på `false` är skärmen dold. Denna egenskap påverkar inte synligheten för skärmen i utvecklingsmiljön.

Följande parametrar finns tillgängliga för bild- och formulärskärmar:

- Parametern `autoload` anger om innehållet ska läsas in automatiskt (`true`) eller om inläsningen ska dröja tills metoden `Loader.load()` anropas (`false`). Standardvärdet är `true`. Denna parameter ärvs från komponenten Inläsaren.
- Parametern `contentPath` är en absolut eller relativ URL-adress som anger filen som ska läsas in när metoden `Loader.load()` anropas. En relativ sökväg måste peka på SWF-filen som läser in innehållet. Webbadressen måste finnas i samma underdomän som webbadressen där Flash-innehållet finns. Alla SWF-filer måste lagras i samma mapp och filnamnen kan inte inkludera specifikationer för mappar eller diskenheter om de ska användas i Flash Player eller med kommandot Testa filmen. Standardvärdet är odefinierat tills inläsningen startar. Denna parameter ärvs från komponenten Inläsaren.

Ange parameterinställningar för en skärm

- 1 Markera en skärm i rutan Skärmöversikt.
- 2 Välj Fönster > Egenskaper.
- 3 Klicka på Parametrar-fliken i egenskapsinspektören.
- 4 Klicka på inställningarna för en parameter och välj inställning i popup-menyn.

Skapa kontroller och övergångar för skärmar med beteenden

Använd beteenden för att skapa kontrollenheter och övergångar för skärmar. Med kontrollenheter blir flödet mellan skärmar möjligt, det går till exempel att gå till en annan skärm, dölja en skärm eller visa en skärm. Övergångar skapar visuella animeringar som spelas när Flash-dokumentvisningen växlar från en skärm till en annan.

Beteenden är inbyggda i ActionScript-skript som du lägger till i objekt, till exempel en skärm, för att kontrollera det objektet. Med beteenden får du tillgång till ActionScript-kodens kraftfullhet, kontroll och flexibilitet i ett dokument utan att du själv behöver skapa ActionScript-koden. Beteenden är tillgängliga för en mängd objekt i Flash, inklusive filmklipp, textfält samt video- och filmfiler.

Mer information om hur du skapar skärmbaserade dokument som använder ActionScript finns i "Organisera kod för skärmar" i [Använda ActionScript 2.0-komponenter](#).

Lägga till kontroller i skärmar med beteenden

Lägg till beteendet i en utlösare, till exempel en knapp, ett filmklipp eller en skärm när du vill lägga till en kontroll i en skärm med ett beteende och ange skärmen som ska påverkas med beteendet. Markera händelsen som utlöser beteendet.

Lägg till följande beteenden för att kontrollera bildskärmar: Gå till första bilden, Gå till sista bilden, Gå till nästa bild, Gå till föregående bild och Gå till bild (ange bildnamn).

Obs! Med Gå till nästa bild och Gå till föregående bild går du till skärmar på samma nivå, inte till överordnade eller underordnade skärmar.

Lägg till följande beteenden för att styra bild eller formulärskrärmar: Visa en angiven skärm (om skärmen tidigare dölts) eller Dölj en angiven skärm (om skärmen tidigare visats).

- 1 Markera knappen, filmklippet eller skärmen som ska utlösa beteendet.
- 2 Klicka på knappen Lägg till (+) i beteendenpanelen.
- 3 Markera Skärm och välj önskat kontrollbeteende i undermenyn.
- 4 Dialogrutan Välj Skärm visas om beteendet erfordrar att du väljer en målskärm. Markera målskrämen i trädkontrollen. Klicka på Relativ för att använda en relativ målsökväg eller på Absolut för att använda en absolut målsökväg och klicka på OK.

Obs! En del beteenden väljer normalt en målskärm, till exempel väljer skärmen Gå till första bilden automatiskt den första skärmen. Dessa beteenden visar inte dialogrutan Välj skärm.

- 5 Klicka på raden för det nya beteendet i händelsekolumnen och välj en händelse i listan. Detta anger händelsen som utlöser beteendet, till exempel när en användare som klickar på en knapp, ett filmklipp som läses eller en skärm som får fokus. Listan med tillgängliga händelser beror på typen av objekt som väljs för att utlösa beteendet.

Se även

["Dokumentstruktur och hierarki"](#) på sidan 322

["Använda absoluta och relativa målsökvägar"](#) på sidan 181

Lägga till övergångar i skärmar med beteenden

Med övergångsbeteenden för skärmar går det att lägga till animerade övergångar mellan skärmar. Bifoga beteendet direkt till en skärm för att lägga till en övergång med ett beteende.

Det går att välja riktningen för en övergång: In, spelar upp animeringen medan skärmen första gången visas i dokumentet. Ut, spelar upp animeringen när skärmen försvinner från dokumentet. Det går även att ange varaktigheten i sekunder.

Med övergångsalternativ går det att ändra övergången för att uppnå olika effekter.

En del övergångar har extra parametrar som du kan att ändra. Parametrarna visas i dialogrutan Övergångar när övergången väljs.

Följ dessa riktlinjer när övergångar läggs till:

- I de flesta fall är det rekommenderat att använda alternativet In.
- Använd alternativet Ut om en övergång som läggs till använder händelsen `on(reveal)`.
- Använd alternativet Ut om en övergång som läggs till använder händelsen `on(hide)`.
- Lägg inte till en Ut-övergång omedelbart före en In-övergång i en presentation.

- Om du vill koppla samma övergång till alla underordnade bilder för en viss bild, kopplar du den övergången till händelsen `on(revealChild)` eller `on(hideChild)` för den överordnade bilden, i stället för att kopiera övergången till alla underordnade bilder.

Lägga till ett övergångsbeteende

- 1 Markera skärmen som beteendet ska användas på.
- 2 Klicka på knappen Lägg till (+) i beteendenpanelen.
- 3 Välj Skärm°> Övergång i undermenyn.
- 4 Välj en övergång i rullningslistan. En animerad förhandsvisning av övergången spelas i fönstret för förhandsvisning och en kort beskrivning av övergången visas i beskrivningsfältet. Animeringen ändras för att visa alternativ som du väljer för övergången i följande steg.
- 5 Välj In som riktning för att spela upp animeringen medan skärmen första gången visas i dokumentet och välj Ut för att spela upp animeringen när skärmen försvinner från dokumentet.
- 6 Ange en tid i sekunder för varaktighet.
- 7 Välj ett alternativ för Övergång för att ange övergångsformatet.
- 8 Om övergången har extra parametrar väljer du alternativen eller anger värdena för de parametrarna i fälten för dessa.
- 9 Klicka på OK.
- 10 Klicka på raden för det nya beteendet i beteendepanelen, i händelsekolumnen, och välj en händelse i listan. Denna åtgärd anger händelsen som utlöser beteendet, till exempel att markören flyttas över skärmen.

Förekomstnamn, klassnamn och registreringspunkter för skärmar

Skärmmnamnet skapar automatiskt förekomstnamnet och klassnamnet för skärmen. Dessa identifieringsetiketter behövs vid manipulering av skärmar med ActionScript på olika sätt. Ändra registreringspunkten för en skärm för att justera skärmens beteende. Det går att arbeta med dessa funktion på följande sätt:

- Förekomstnamnet är ett unikt namn som tilldelats en skärm och används när skärmen används i ActionScript. Byt ut förekomstnamnet i egenskapsinspektören. Förekomstnamnet är identiskt till skärmmnamnet i rutan Skärmöversikt och skärmens länkningsidentifierare. Om förekomstnamnet uppdateras, uppdateras även skärmmnamnet och länkningsidentifieraren.

Obs! Symbolförekomster, inklusive filmklipp, knappar och grafik har också förekomstnamn.

- Klassnamnet identifierar ActionScript-klassen som skärmen är tilldelad. En bildskärm är normalt kopplad till klassen `mx.screens.Slide` och en formulärskärm är tilldelad klassen `mx.screens.Form`. Om du vill ändra metoderna och egenskaperna som är tillgängliga för skärmen tilldelar du skärmen till en annan klass. Mer information om ActionScript-klasser finns i avsnittet Klasser i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).
- Egenskapsinspektören anger registreringspunkten i koordinatfälten för *x* och *y* i registreringsrutnätet. Det går att flytta registreringspunkten för att få bättre kontroll vid manipulering av rasterinnehåll. Om du till exempel vill skapa en snurrande form i mitten på en skärm, omplacerar du skärmens registreringspunkt i mitten på skärmen och roterar skärmen runt dess registreringspunkt.

Se även

”Symboler, förekomster och biblioteksobjekt” på sidan 147

Hur skärmar interagerar med ActionScript

Skärmar liknar kapslade filmklipp på det sätt som de interagerar med ActionScript. Det finns emellertid vissa skillnader.

Använd följande riktlinjer för ActionScript med skärmar:

- Om en skärm väljs i rutan Skärmöversikt och ett ActionScript läggs till, läggs skriptet till direkt på skärmen som en objektåtgärd (i stort sätt som ActionScript läggs till direkt till ett filmklipp). Använd objektåtgärder för enkel kod (till exempel när navigering mellan skärmar skapas) och ActionScript-filer för mera avancerad kod.
- För bästa resultat organiserar du dokumentstrukturen och avslutar rasternamn innan ActionScript läggs till. Om en skärm byter namn ändras automatiskt förekomstnamnet och du måste uppdatera förekomstnamnen i alla ActionScript som skrivs.
- Om du vill lägga till en bildruteåtgärd till tidslinjen för en skärm markerar du skärmen, öppnar tidslinjen (Fönster > Tidslinje) och väljer den första bildrutan i tidslinjen. Använd en extern ActionScript-fil istället för en bildruteåtgärd för avancerad kod på en skärm.
- Det går inte att visa eller manipulera huvudtidslinjen för ett skärmbaserat dokument. Du kan dock ange huvudtidslinjen med `_root` i en målsökväg.
- Varje skärm associeras automatiskt med ActionScript, baserat på dess klass. Det går att ändra klassen som den skärmen är tilldelad och det går att ange vissa parametrar för en skärm i egenskapsinspektören.
- Använd rasterklass, bildklass och formulärklass för att kontrollera skärmar med ActionScript.
- Använd komponenter när så är möjligt för att skapa interaktivitet. Placera inte flera än totalt 125 komponentförekomster i en enda FLA-fil.
- Om du vill skapa navigering mellan skärmar använder du `rootSlide`. Om du till exempel vill hämta den aktuella bilden använder du `rootSlide.currentSlide`.
- Försök inte att navigera till bilder inuti hanterarna `on(reveal)` eller `on(hide)`.
- Lägg inte till en `on(keydown)` eller `on(keyup)`-händelse i ActionScript-kod som kontrollerar en skärm.

Mer information om hur du styr skärmar med ActionScript finns i "klassen Skärm", "klassen Formulär" och "klassen Slide" i [Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0](#).

Information om Object-klassen och `onClipEvent()`-händelsehanteraren finns i Object- och `onClipEvent`-hanteraren i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Mer information om att skapa skärmbaserade dokument som använder ActionScript finns i "Organisera kod för skärmar" i [Använda ActionScript 2.0-komponenter](#).

Se även

"Kapslade filmklipp och hierarkin överordnad-underordnad" på sidan 178

Använda komponenter med skärmar

Använd komponenter med skärmar för att skapa avancerade och strukturerade program i Flash. Komponenter är särskilt användbara med formulär för att skapa strukturerade program som visar data och gör icke-linjär interaktivitet möjlig. Använd till exempel formulär för att fylla en behållarkomponent.

Använd Focus Manager om du vill använda komponenter med skärmar för att skapa anpassad navigering med skärmar. Focus Manager anger ordningen i vilken komponenter får fokus när en användare trycker på tabbtangenten för att navigera i ett program. Anpassa till exempel ett formulärprogram så att en användare kan trycka på tabbtangenten för att navigera till fält och trycka på Retur (Macintosh) eller Enter (Windows) för att skicka formuläret.

Information om Focus Manager finns i "Skapa egen fokusnavigering" i [Använda ActionScript 2.0-komponenter](#) och "FocusManager-klass" i [Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0](#).

Det går även att använda åtkomstpanelen för att skapa en tabbordning.

Se även

["Visa och skapa tabbordning och läsordning"](#) på sidan 314

Kapitel 15: ActionScript

ActionScript® är skriptspråket i Flash. Använd ActionScript om du vill att dina program ska spelas upp på ett icke-linjärt sätt eller för att lägga till intressanta och komplexa funktioner som inte kan representeras på tidslinjen.

Arbeta med ActionScript

ActionScript

Med skriptspråket ActionScript® kan du skapa komplex interaktivitet och lägga till uppspelningskontroller och visning av data i dina program. Du kan lägga till ActionScript i utvecklingsmiljön med hjälp av åtgärdspanelen, från skripttrutan eller med ett externt redigeringsprogram.

ActionScript har egna syntaxregler, reserverade nyckelord och variabler för att lagra och ladda ner information. Dessutom innehåller ActionScript ett stort bibliotek med inbyggda klasser som du använder när du skapar objekt för att utföra många olika uppgifter. Mer information om ActionScript finns i följande artiklar:

- *Programmering med ActionScript 3.0* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_programmingAS3_se
- *Språkreferens för komponenter i ActionScript 3.0* på http://www.adobe.com/go/learn_flashcs4_langref_se
- *Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_se
- *Språkreferens för ActionScript 2.0* på http://www.adobe.com/go/learn_flcs4_as2lr_se

Du behöver inte känna till alla ActionScript-element för att använda skriptspråket. Har du bara ett tydligt mål kan du börja skapa skript med några enkla åtgärder.

Både ActionScript och JavaScript stammar från ECMA-262-standarderna, den internationella standarden för skriptspråket ECMAScript. Därför bör utvecklare som känner till JavaScript även känna igen sig i ActionScript. Mer information om ECMAScript hittar du på ecma-international.org.

Använda Dokumentation för ActionScript

Eftersom det finns flera versioner av ActionScript (2.0 och 3.0) och flera sätt att införliva skriptspråket i dina FLA-filer, finns det också flera olika sätt att lära sig ActionScript.

I det här hjälpsystemet beskrivs det grafiska användargränssnittet när du arbetar i ActionScript. I gränssnittet ingår åtgärdspanelen, skripttrutan, skriptassistentläget, betedepanelen, utdatapanelen och panelen Kompilatorfel. Dessa avsnitt gäller för alla versioner av ActionScript.

I annan dokumentation från Adobe om ActionScript får du lära dig mer om de olika versionerna av ActionScript. Se *Programmering med ActionScript 3.0*, *Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash*, *Utveckla Flash Lite 1.x-program* eller *Utveckla Flash Lite 2.x-program*. Mer information om språket i ActionScript finns i *Språkreferens för ActionScript* för den version du arbetar med.

Du hittar videoexempel på ActionScript 3.0, arbetsflödet i Flash och komponenter i följande dokumentation:

- Komma i gång med ActionScript 3.0: www.adobe.com/go/vid0129_se
- Skapa interaktivitet med ActionScript 3.0: www.adobe.com/go/vid0130_se
- Arbetsflödet i Flash: www.adobe.com/go/vid0132_se
- Använda komponenter: www.adobe.com/go/vid0133_se

Textbaserade ActionScript-exempel finns på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se. Följande exempel är tillgängliga:

- Skapa ett program
- Skapa interaktivitet
- Arbeta med objekt och klasser

ActionScript-versioner

Flash omfattar mer än en version av ActionScript för att motsvara de skiftande behov som finns hos såväl utvecklare som den maskinvara som används för uppspelning.

- ActionScript 3.0 körs extremt snabbt. Den här versionen kräver att du är något mer van vid objektorienterad programmering än övriga ActionScript-versioner. ActionScript 3.0 följer helt ECMAScript-specifikationen, erbjuder bättre XML-bearbetning, en förbättrad händelsemodell och en förbättrad arkitektur för att arbeta med element på skärmen. FLA-filer som använder ActionScript 3.0 kan inte inkludera tidigare versioner av ActionScript.
- ActionScript 2.0 är lättare att lära sig än ActionScript 3.0. Även om Flash Player kör kompilerad ActionScript 2.0-kod långsammare än kompilerad ActionScript 3.0-kod, är ActionScript 2.0 användbart i många projekt som inte är beräkningsintensiva, t.ex. för innehåll som är mer designorienterat. ActionScript 2.0 baseras också på ECMAScript-specifikationen men följer den inte helt.
- ActionScript 1.0 är den enklaste formen av ActionScript men används ändå av vissa versioner av Flash Lite Player. ActionScript 1.0 och 2.0 kan ingå samtidigt i samma FLA-fil.
- Flash Lite 2.x ActionScript är en delmängd av ActionScript 2.0 som stöds av Flash Lite 2.x som körs på mobiltelefoner och mobila enheter.
- Flash Lite 1.x ActionScript är en delmängd av ActionScript 1.0 som stöds av Flash Lite 1.x som körs på mobiltelefoner och mobila enheter.

Olika sätt att arbeta med ActionScript

Det finns flera olika sätt att arbeta med ActionScript.

- I skriptassistentläget kan du lägga till ActionScript i en FLA-fil utan att du själv behöver skriva koden. Du väljer åtgärder och programmet visar ett användargränssnitt där du anger de parametrar som krävs för varje åtgärd. Du måste känna till lite grand om vilka funktioner som ska användas när du utför specifika uppgifter, men du behöver inte lära dig syntaxen. Många utvecklare och personer som inte är programmerare använder det här läget.
- Med beteenden kan du också lägga till kod i en fil utan att du själv behöver skriva den. Beteenden är färdiga skript för vanliga uppgifter. Du kan lägga till ett beteende och sedan enkelt konfigurera det på beteendepanelen. Beteenden är bara tillgängliga för ActionScript 2.0 och tidigare versioner.
- Störst flexibilitet och kontroll över dokumentet får du dock om du skriver ett eget ActionScript, men det kräver att du lär dig mer om språket och reglerna i ActionScript.
- Komponenter är färdiga filmklipp som hjälper dig att implementera komplexa funktioner. En komponent kan vara en enkel kontroll i användargränssnittet, t.ex. en kryssruta, eller en mer komplicerad kontroll, t.ex. ett rullningsfönster. Du kan anpassa funktionen och utseendet hos en komponent och du kan hämta komponenter skapade av andra utvecklare. De flesta komponenter kräver att du skriver viss egen ActionScript-kod för att du ska kunna kontrollera och utlösa dem. Mer information finns i [Om ActionScript 3.0-komponenter](#) i *Använda ActionScript 3.0-komponenter* eller *Om komponenter i Använda ActionScript 2.0-komponenter* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2components_se.

Skriva ActionScript

När du skriver ActionScript-kod i utvecklingsmiljön använder du åtgärdspanelen eller skripttrutan. Åtgärdspanelen och skripttrutan innehåller ett komplett kodredigeringsverktyg med kodtips och kodfärgning, kodformatering, syntaxmarkering, syntaxkontroll, felsökning, radnummer, automatisk radbrytning och stöd för Unicode.

- Använd åtgärdspanelen när du vill skriva skript som är en del av ett Flash-dokument (d.v.s. skript som är inbäddade i FLA-filen). Åtgärdspanelen innehåller många funktioner, t.ex. verktygslådan Åtgärder som ger dig snabb åtkomst till de viktigaste språkelementen i ActionScript, och skriptassistentläget där du får hjälp med att välja rätt element när du skapar skript.
- Använd skripttrutan om du vill skriva externa skript, d.v.s. skript och klasser som lagras i externa filer. (Du kan också använd ett textredigeringsprogram för att skapa en extern AS-fil.) Skripttrutan innehåller olika kodhjälpfunktioner, t.ex. kodtips och kodfärgning, syntaxkontroll och automatisk formatering.

Se även

[”Symboler och ActionScript”](#) på sidan 168

[”Tidslinjer och ActionScript”](#) på sidan 180

[”Ljud och ActionScript”](#) på sidan 284

[”Styra extern videouppspelning med ActionScript”](#) på sidan 301

[”Flerspråkig text och ActionScript”](#) på sidan 274

[”Skapa hjälpmedel med ActionScript”](#) på sidan 317

[”Organisera ActionScript i ett program”](#) på sidan 429

[”Felsöka ActionScript 1.0 och 2.0”](#) på sidan 357

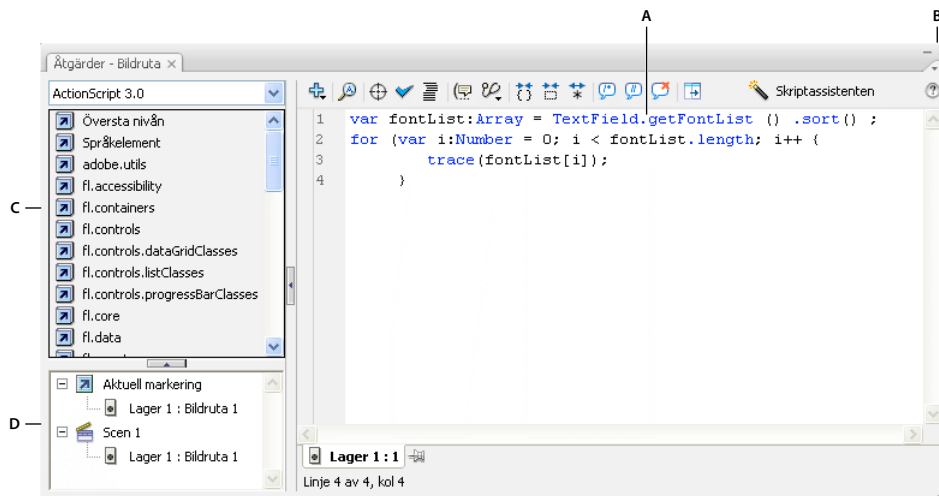
[”Felsöka ActionScript 3.0”](#) på sidan 367

[”Skriptassistentläget och beteenden”](#) på sidan 343

Översikt över åtgärdspanelen

Om du vill skapa inbäddade skript i en FLA-fil skriver du ActionScript-koden direkt på åtgärdspanelen.

Åtgärdspanelen innehåller tre rutor: Verktygslådan Åtgärder där ActionScript-element grupperas efter kategori, skriptnavigeraren som gör att du snabbt kan flytta mellan skript i ett Flash-dokument och skripttrutan där du skriver ActionScript-kod.



A. Skriptruta B. Panelmeny C. Åtgärder, verktygslåda D. Skriptnavigeraren

Se även

”Fäst skript på panelen Åtgärder” på sidan 352

Visa åtgärdspanelen

❖ Välj Fönster > Åtgärder eller tryck på F9.

Använda verktygslådan Åtgärder

❖ Infoga ett ActionScript-element i skripttrutan genom att dubbelklicka eller dra det direkt till rutan.

Verktygslådan Åtgärder delar upp objekt i kategorier och tillhandahåller ett index i alfabetisk ordning.

Använda skripttrutan

❖ Skriv önskad kod.

Ändra storlek på verktygslådan Åtgärder och skripttrutan

- Dra den lodräta list som visas mellan verktygslådan Åtgärder och skripttrutan.
- Klicka på knappen Visa/Dölj verktygslåda  högst upp på åtgärdspanelen.
- Dubbelklicka i det lodräta fältet för att komprimera verktygslådan Åtgärder. Dubbelklicka i fältet igen för att visa verktygslådan Åtgärder.
- Klicka på pilen i det lodräta fältet för att utöka eller komprimera verktygslådan Åtgärder.

När verktygslådan Åtgärder är dold använder du knappen Lägg till (+) för att komma åt verktygslådans objekt.

Använda skriptnavigeraren

- Om du klickar på ett objekt i skriptnavigeraren visas skriptet som är associerat med objektet i skripttrutan och spelhuvudet flyttas till den aktuella positionen på tidslinjen.
- Dubbelklicka på ett objekt i skriptnavigeraren om du vill *fästa* skriptet (låsa fast det).

Utskriftsåtgärder

- 1 Välj Skriv ut på popup-menyn på åtgärdspanelen.

2 Välj Alternativ och klicka på Skriv ut.

Den utskrivna kopian innehåller ingen information om vilken fil den kommer från och du bör därför inkludera viss information, t.ex. FLA-filens namn, i en `comment`-åtgärd i skriptet.

Få åtkomst till sammanhangsberoende hjälp från åtgärdspanelen

1 Gör något av följande om du vill välja ett objekt för referens:

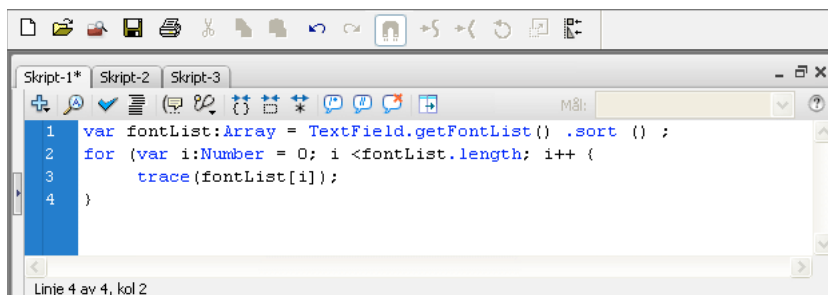
- Välj en ActionScript-term i verktygslådan på åtgärdspanelen (till vänster om själva åtgärdspanelen).
- Välj en ActionScript-term i skripttrutan på åtgärdspanelen.
- Placera insättningspunkten före en ActionScript-term i skripttrutan på åtgärdspanelen.

2 Gör något av följande om du vill öppna referenssidan på hjälppanelen för det valda objektet:

- Tryck på F1.
- Högerklicka på objektet och välj Visa hjälp.
- Klicka på Hjälp (?) ovanför skriptfönstret.

Översikt över skripttrutan

I skripttrutan kan du skapa externa skriptfiler som du sedan importerar till dina program. Dessa skript kan vara ActionScript-, Flash Communication- eller Flash JavaScript-filer. I menyn Lägg till (+) visas en lista över de språkelement som är tillgängliga för den typ av skript du skapar.



Skriptfönster

Om du har mer än en extern fil öppen visas filnamnen på flikar högst upp i skripttrutan.

Du kan använda följande funktioner i skripttrutan: Menyn Lägg till (+) (fungerar som verktygslådan Åtgärder), söka och ersätta, syntaxkontroll, syntaxfärgning, automatisk formatering, kodtips, kodkommentarer, dölja kod, felsökningsalternativ (endast för ActionScript-filer) och automatisk radbrytning. I skripttrutan kan du också visa radnummer och dolda tecken.

Skripttrutan innehåller inga kodhjälpfunktioner, såsom t.ex. skriptnavigeraren, skriptassistentläget och beteenden. Dessa funktioner är bara tillgängliga när du skapar en FLA-fil, inte en extern skriptfil.

Se även

”Skriva och hantera skript” på sidan 346

Skapa en extern fil i skripttrutan

1 Välj Arkiv > Nytt.

2 Välj vilken typ av extern fil du vill skapa (ActionScript-, ActionScript Communication- eller Flash JavaScript-fil).

Redigera en befintlig fil i skripttrutan

- Välj Arkiv > Öppna, och välj sedan en AS-fil när du vill öppna ett befintligt skript.
- Klicka på dokumentfliken som visar namnet på det skript som du vill redigera om det redan är öppet.

Verktyg på åtgärdspanelen och i skripttrutan

På åtgärdspanelen och i skripttrutan finns verktygsfält för att komma åt kodhjälpfunktioner som underlättar och effektiviserar kodningen i ActionScript. Vilka verktyg som är tillgängliga beror på om du använder åtgärdspanelen eller skripttrutan.

Lägg till ett nytt objekt i skriptet  Visar språkelementet som också finns i verktygslådan Åtgärder. Markera ett objekt för att lägga till det i skriptet.

Sök  Söker och ersätter text i skript.

Infoga målsökväg  (Endast åtgärdspanelen) Hjälper dig att ställa in en absolut eller relativ målsökväg för en åtgärd i skriptet.

Kontrollera syntax  Kontrollerar syntaxfel i det aktuella skriptet. Syntaxfel visas i utdatapanelen.

Automatisk formatering  Formaterar skriptet så att det får rätt syntax och blir lättare att läsa. Ange inställningar för automatisk formatering i dialogrutan Inställningar, som är tillgänglig på menyn Redigera och på menyn på åtgärdspanelen.

Visa kodtips  Om du har stängt av automatiska kodtips använder du Visa kodtips för att visa ett kodtips för kodraden som du arbetar med.

Felsökning  (Endast åtgärdspanelen) Sätter in och tar bort brytpunkter så att du kan stega dig igenom ett skript rad för rad vid felsökning. Du kan bara använda felsökningsalternativ för ActionScript-filer, inte för ActionScript Communication- eller Flash JavaScript-filer.

Dölj mellan klammerparenteser  Döljer kod mellan klammerparenteserna eller parenteserna där inmatningspunkten finns.

Dölj markering  Döljer det valda kodblocket.

Expandera alla  Expanderar all dold kod i det aktuella skriptet.

Lägg till blockkommentar  Lägger till kommentarsmarkörer i början och i slutet av det valda kodblocket.

Lägg till radkommentar  Lägger till en enkelradskommentarsmarkör vid inmatningspunkten, eller i början av varje kodrad när flera rader är markerade.

Ta bort kommentar  Tar bort kommentarsmarkörer från den aktuella raden eller alla rader i den aktuella markeringen.

Visa/Dölj verktygslåda  Visar och döljer verktygslådan Åtgärder.

Skriptassistenten  (Endast åtgärdspanelen) I skriptassistentläget visas ett användargränssnitt för angivelse av de element som behövs för att skapa skript.

Hjälp  Visar referensinformation för ActionScript-elementet som är markerat i skripttrutan. Om du exempelvis först klickar på en `import`-sats och därefter på Hjälp kommer referensinformationen för `import` att visas på hjälppanelen.

Panelmeny  (Endast åtgärdspanelen) Innehåller de kommandon och inställningar som gäller för åtgärdspanelen. Du kan exempelvis ställa in radnummer och automatisk radbrytning, komma åt ActionScript-inställningar och importera och exportera skript.

Se även

”[Skriva och hantera skript](#)” på sidan 346

”[Felsöka ActionScript 3.0](#)” på sidan 367

”[Felsöka ActionScript 1.0 och 2.0](#)” på sidan 357

Ange ActionScript-inställningar

När du redigerar kod i åtgärdspanelen eller skriptfönstret kan du ställa in och ändra en uppsättning med inställningar.

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på ActionScript i listan Kategori.
- 2 Ange en eller flera av dessa inställningar:

Automatiskt indrag När du har aktiverat automatiskt indrag kommer texten som du skriver efter en inledande parentes ”(” eller inledande klammerparentes ”{” automatiskt att dras in enligt tabbstorleksinställningen.

Tabbstorlek Anger med hur många tecken en ny rad dras in.

Kodtips Aktiverar kodtips i skripttrutan.

Fördröjning Anger hur många sekunder det ska ta innan kodtipset visas.

Teckensnitt Anger vilket teckensnitt som används i skriptet.

Använd dynamisk teckensnittsmappling Kontrollerar att den valda teckensnittsfamiljen kan återge alla tecken. Om inte kommer teckensnittsfamiljen att ersättas med en som innehåller de nödvändiga tecknen.

Öppna/importera Anger den teckenkodning som används när du öppnar eller importerar ActionScript-filer.

Spara/exportera Anger den teckenkodning som används när du sparar eller exporterar ActionScript-filer.

Ladda om filer som ändrats Anger vad som händer när en skriptfil ändras, flyttas eller tas bort. Välj Alltid, Aldrig eller Fråga.

- **Alltid** Ingen varning visas och filen läses in igen.
- **Aldrig** Ingen varning visas och filen behåller det aktuella läget.
- **Kommandotolk** (Standard) En varning visas och du kan välja om du vill läsa in filen på nytt eller inte.

När du skapar program med externa skript kan den här funktionen hjälpa dig att förhindra att ett skript som en kollega har ändrat sedan du öppnade programmet, skrivs över av misstag. Du undviker därmed att publicera programmet med en äldre version av skriptet. Varningarna gör att du automatiskt kan stänga ett skript och öppna den nya, förändrade versionen.

Syntaxfärger Anger kodfärgning i skript.

Språk Öppnar dialogrutan ActionScript-inställningar där du kan ange en klassökväg för ActionScript 2.0 eller en källsökväg, bibliotekssökväg eller extern bibliotekssökväg för ActionScript 3.0.

Se även

”[Ange källsökvägen för ActionScript 3.0](#)” på sidan 382

”[Ange klassökvägen för ActionScript 2.0](#)” på sidan 381

”[Importera och exportera skript](#)” på sidan 351

”[Formatera kod](#)” på sidan 346

”[Använda kodtips](#)” på sidan 353

Skriptassistentläget och beteenden

Skriptassistentläge

Om ActionScript är nytt för dig eller om du vill lägga till enkel interaktivitet utan att först behöva lära dig ActionScript-språket och ActionScript-syntaxen, använder du skriptassistentläget på åtgärdspanelen för att få hjälp att lägga till ActionScript i dina FLA-filer.

Med Skriptassistenten skapar du skript genom att välja objekt i verktygslådan Åtgärder. När du klickar en gång på ett objekt visas en beskrivning i det övre högra hörnet på panelen. När du dubbelklickar på ett objekt läggs det till i skriptrutan på åtgärdspanelen.

I skriptassistentläget kan du lägga till, ta bort och ändra ordningen på programsatser i skriptrutan, ange parametrar för åtgärder i rutor ovanför skriptrutan, söka och ersätta text och visa radnummer i skript. Du kan också *fästa* ett skript, d.v.s. låsa skriptet, i skriptrutan när du klickar utanför objektet eller bildrutan.

Skriptassistenten hjälper dig att undvika de syntaxfel och logiska fel som ovana användare ofta gör. Innan du använder skriptassistenten måste du dock bekanta dig med ActionScript och lära dig vilka metoder, funktioner och variabler du ska använda när du skapar skript. Mer information om ActionScript finns i *Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash* eller *Programmering med ActionScript 3.0*.

Ett videoexempel på skriptassistentläget finns på www.adobe.com/go/vid0131_se.

Textbaserade exempel på skriptassistentläget finns i Use Script Assist Mode i Flash-självstudierna på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se.

Använda skriptassistenten för att skriva ActionScript

Om du vill lägga till en ActionScript 3.0-åtgärd i ett Flash-dokument måste du koppla den till en bildruta. Vill du lägga till en ActionScript 2.0-åtgärd (eller tidigare) i ett Flash-dokument kopplar du den till en knapp eller ett filmklipp, eller till en bildruta i tidslinjen.

Ett videoexempel på skriptassistentläget finns på www.adobe.com/go/vid0131_se.

Textbaserade exempel på skriptassistentläget finns i Use Script Assist Mode i Flash-självstudierna på www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_se.

Starta skriptassistentläget

- 1 Välj Fönster > Åtgärder.
- 2 Klicka på skriptassistenten  på åtgärdspanelen.

I skriptassistentläget ändras åtgärdspanelen på följande sätt:

- Lägg till (+) fungerar på ett annat sätt i skriptassistentläget. När du markerar ett objekt från verktygslådan Åtgärder eller menyn Lägg till , läggs objektet till efter det markerade textblocket.
- Med Ta bort (-) kan du ta bort den aktuella markeringen i skripttrutan.
- Med upp- och nedpilarna kan du flytta den aktuella markeringen i skripttrutan uppåt och nedåt i koden.
- Knapparna och menyalternativen Kontrollera syntax , Automatisk formatering , Visa kodtips  och Felsökning  som normalt visas på åtgärdspanelen är inaktiverade eftersom de inte kan användas i skriptassistentläget.
- Knappen Infoga målsökväg  är inaktiverad såvida du inte skriver i en ruta. När du klickar på Infoga målsökväg placeras resultat-koden i den aktuella rutan.

Obs! Om åtgärdspanelen innehåller ActionScript-kod när du klickar på skriptassistenten kompileras koden i Flash. Om koden innehåller fel kan du inte använda skriptassistenten förrän du har åtgärdat den aktuella kodmarkeringen. En detaljerad beskrivning av felen visas på panelen Kompilatorfel.

Visa en beskrivning av en åtgärd

- Klicka på en kategori i verktygslådan Åtgärder för att visa åtgärderna i den aktuella kategorin och klicka sedan på en åtgärd.
- Markera en kodrad i skripttrutan.

Beskrivningen visas högst upp på åtgärdspanelen.

Lägga till en åtgärd i skripttrutan

- Klicka på en kategori i verktygslådan Åtgärder för att visa åtgärderna i den aktuella kategorin och dubbelklicka sedan på en åtgärd, eller dra den till skripttrutan.
- Klicka på Lägg till (+) och välj en åtgärd på popup-menyn..
- Tryck på Esc och ett kortkommando. (Om du vill visa en lista över kortkommandon väljer du Esc-kortkommandon i popup-menyn på åtgärdspanelen. Välj alternativet igen för att dölja listan.)

Ta bort en åtgärd

- 1 Markera en sats i skripttrutan.
- 2 Klicka på Ta bort (-) eller tryck på Delete-tangenten.

Flytta en sats uppåt och nedåt i skripttrutan

- 1 Markera en sats i skripttrutan.
- 2 Klicka på upp- eller nedpilen.

Arbeta med parametrar

- 1 Lägga till en åtgärd eller markera en sats i skripttrutan.
Giltiga parameteralternativ visas ovanför skripttrutan.
- 2 Ange värden i rutorna ovanför skripttrutan.

Söka efter text i ett skript

- Om du vill gå till en specifik rad i ett skript väljer du Gå till rad på snabbmenyn på åtgärdspanelen eller trycker på Ctrl+G (Windows) eller Kommando+G (Macintosh). Ange sedan radnumret.
- Om du vill söka efter text klickar du på Sök , väljer Sök på snabbmenyn på åtgärdspanelen eller trycker på Ctrl+F (Windows) eller Kommando+F (Macintosh).
- Om du vill söka efter texten igen trycker du på F3 eller väljer Sök igen på snabbmenyn på åtgärdspanelen.
- Om du vill ersätta text klickar du på Sök eller trycker på Ctrl+H (Windows) eller Kommando+H (Macintosh).

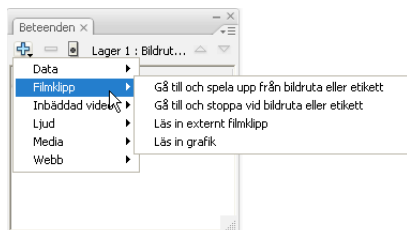
I skriptassistentläget söker och ersätter Ersätt bara text i parameterrutan för varje åtgärd, inte i hela skriptet. Du kan t.ex. inte ersätta alla gotoAndPlay-åtgärder i skriptassistentläget med gotoAndStop.

Beteenden

Beteenden är fördefinierade skript som du kan koppla till objekt i en FLA-fil. Med beteenden får du tillgång till många olika funktioner, t.ex. bildrutenavigering, inläsning av externa SWF- och JPEG-filer, kontroll av filmklippens ordningsföljd och möjlighet att dra filmklipp.

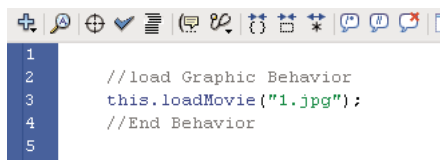
Beteenden är ett bekvämt sätt att slippa skriva ActionScript och de kan också hjälpa dig att lära dig mer om hur ActionScript fungerar.

Beteenden är bara tillgängliga för ActionScript 2.0 och tidigare versioner och bara när du arbetar med åtgärdspanelen, inte i en extern skriptfil. Normalt väljer du ett utlösarobjekt i dokumentet (t.ex. ett filmklipp eller en knapp), väljer Lägg till på beteendepanelen och väljer sedan önskat beteende, som i följande exempel:



Välja ett beteende på beteendepanelen

Beteendet läggs till objektet och visas i åtgärdspanelen.



ActionScript för ett beteende

Ett exempel på beteenden finns i Flash-exemplen på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Behaviors\BehaviorsScrapbook för att komma åt exemplet.

Se även

[”Styra förekomster med beteenden”](#) på sidan 168

[”Lägg till och konfigurera ett beteende”](#) på sidan 169

[”Skapa anpassade beteenden”](#) på sidan 170

Skriva och hantera skript

Formatera kod

Din kod kan formateras och dras in både automatiskt och manuellt. Om du använder dynamisk teckensnittsmappning vet du att rätt teckensnitt används för flerspråkig text.

Ange alternativ för Automatisk formatering

1 Gör något av följande:

- Välj Inställningar på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).
- Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) i skripttrutan.

2 Välj Automatisk formatering i dialogrutan Inställningar.

3 Välj något av alternativen i Automatisk formatering.

När du har ställt in alternativen för automatisk formatering gäller inställningarna automatiskt när du skriver ny kod, men för befintlig kod måste du göra inställningarna manuellt.

Formatera kod enligt inställningarna för Automatisk formatering

- Klicka på Automatisk formatering  i verktygsfältet på åtgärdspanelen eller i skripttrutan.
- Välj Automatisk formatering på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).
- Tryck på Ctrl+Skift+F (Windows) eller Kommando+Skift+F (Macintosh).
- Välj Verktyg > Automatisk formatering i skripttrutan.

Använd dynamisk teckensnittsmappning

- ❖ Markera eller avmarkera Använd dynamisk teckensnittsmappning i dialogrutan Inställningar om du vill aktivera eller inaktivera dynamisk teckensnittsmappning.

Dynamisk teckensnittsmappning är inaktiverat som standard eftersom prestandan annars försämras när du arbetar med skripten. Om du arbetar med flerspråkig text aktiverar du dynamisk teckensnittsmappning så att rätt teckensnitt används.

Använda automatiskt indrag

- ❖ Markera eller avmarkera Automatiskt indrag i dialogrutan Inställningar om du vill aktivera eller inaktivera automatiskt indrag.

När du har aktiverat automatiskt indrag kommer texten som du skriver efter en inledande parentes ”(” eller inledande klammerparentes ”{” automatiskt att dras in enligt tabbstorleksinställningen under ActionScript-inställningar.

Du kan göra ett indrag av en rad i ett skript genom att markera raden och sedan trycka på Tab. Om du vill ta bort indraget markerar du raden och trycker på Skift+tabb.

Kommentera kodavsnitt

Kodkommentarer är delar av koden som ActionScript-kompilatorn ignorerar. En radkommentar förklarar vad koden gör eller inaktiverar temporärt kod som du inte vill ta bort. Kommentera en kodrad genom att inleda den med dubbla snedstreck (//). Kompilatorn ignorerar all text på raden som följer efter dubbla snedstreck. Du kan också kommentera större kodavsnitt genom att placera ett snedstreck och en asterisk (/*) i början av avsnittet och en asterisk och ett snedstreck (*/) i slutet av avsnittet.

Du kan skriva in dessa kommentarmarkörer manuellt eller lägga till dem med hjälp av knapparna högst upp på åtgärdspanelen eller i skripttrutan.

Kommentera en kodrad

1 Placera inmatningspunkten i början av raden eller vid det tecken där du vill att kommentaren ska börja.

2 Klicka på Lägg till radkommentar  högst upp på åtgärdspanelen eller i skripttrutan.

Ett dubbelt snedstreck (//) placeras vid inmatningspunkten.

Kommentera flera kodrader

1 Markera raderna du vill kommentera. (Den första och den sista raden i markeringen kan markeras helt eller delvis.)

2 Klicka på Lägg till blockkommentar  högst upp på åtgärdspanelen eller i skripttrutan.

Blockkommentarstecken placeras i början (/*) och i slutet (*/) av markeringen.

Ta bort en kommentar

1 Placera inmatningspunkten på raden som innehåller kommentaren eller markera det kommenterade kodavsnittet.

2 Klicka på Ta bort kommentar .

Använda syntaxfärgning

I ActionScript, precis som i andra språk, är *syntax* det sätt som man sätter samman element på för att skapa något som betyder något. Om ActionScript-syntaxen är felaktig fungerar inte skriptet.

Du kan markera syntaxfel genom att ange en kodfärg för delar av skript. Anta att du ställer in inställningarna för syntaxfärgning så att nyckelord visas i blått. När du skriver `var` visas ordet `var` i blått. Men om du av misstag i stället skriver `vae` visas ordet `vae` fortfarande i svart, vilket visar att syntaxen är felaktig.

Gör något av följande:

- Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh), klicka på ActionScript i listan Kategori och ange sedan inställningarna för syntaxfärgning.
- Välj Inställningar på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen) och ange sedan inställningarna för syntaxfärgning.
- Tryck på Ctrl+U (Windows) eller Kommando+U (Macintosh) när inmatningspunkten är i skripttrutan.

Obs! När du skriver skript på åtgärdspanelen visas kommandon som inte stöds av den version av spelaren som du riktar dig till, i gult i verktygslådan Åtgärder. Om t.ex. Flash Player för SWF-filen är avsedd för Flash 7 visas de ActionScript-kommandon som endast stöds av Flash Player 8 med gult i verktygslådan Åtgärder.

Se även

”Ange ActionScript-inställningar” på sidan 342

Använda radnummer och automatisk radbrytning

Med radnummer är det lättare att rulla och analysera koden när du redigerar eller ändrar den. Med automatisk radbrytning slipper du rulla långa kodrader i sidled (speciellt när du arbetar i utvecklingsmiljön eller när du har låg upplösning på skärmen).

Aktivera eller inaktivera radnummer

- Välj Radnummer på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).
- Välj Visa > Radnummer i skripttrutan.
- Tryck på Ctrl+Skift+L (Windows) eller Kommando+Skift+L (Macintosh).

Markera en specifik rad

- Välj Gå till rad på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).
- Välj Redigera > Gå till rad i skripttrutan.

Aktivera eller inaktivera automatisk radbrytning

- Välj Automatisk radbrytning på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).
- Välj Visa > Automatisk radbrytning i skripttrutan.
- Tryck på Ctrl+Skift+W (Windows) eller Kommando+Skift+W (Macintosh).

Dölja kodavsnitt

Du kan göra det lättare att läsa och navigera i kod som du skriver eller felsöker genom att dölja kodavsnitt till en enda rad. Genom att dölja avsnitt som du inte behöver se kan du fokusera på koden du skriver eller felsöker.

Dölja markerad kod

- 1 Markera koden du vill dölja.
- 2 Klicka på Dölj markering .

Dölja kod mellan klammerparenteser eller parenteser

- 1 Placera inmatningspunkten i klammerparentesen eller parentes.
- 2 Klicka på Dölj mellan klammerparenteser .

Expandera dold kod

- ❖ Klicka på plustecknet (+) som visas till vänster om den dolda koden. (Klicka på minustecknet (-) som visas om du vill dölja koden igen.)

Expandera all dold kod i det aktuella skriptet

- ❖ Klicka på Expandera alla .

Lägga till ActionScript med kortkommandon

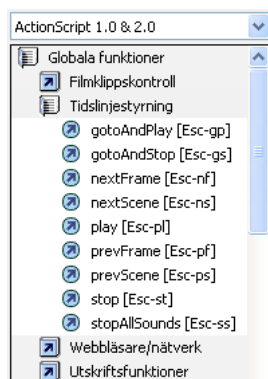
Du kan lägga till element i ett skript med hjälp av Esc-kortkommandon (tryck på Esc-tangenten och sedan på ytterligare två tangenter). Om du exempelvis arbetar i skripttrutan och trycker på Esc+d+o placeras följande kod i skriptet:

```
do {
} while ();
```

Insättningspunkten placeras omedelbart efter ordet `while` så att du kan skriva in villkoret. Samma sak gäller om du trycker på Esc+C+H, då följande kod läggs in i skriptet och insättningspunkten placeras mellan parenteserna `()` så att du kan skriva in villkoret:

```
catch () {
}
```

Om du vill veta vilka kommandon som har Esc-kortkommandon visar du dem på verktygslådan Åtgärder och väljer Esc-kortkommandon på menyn på åtgärdspanelen.



Esc-kortkommandon

Visa dolda tecken

Vissa tecken, t.ex. mellanslag, tabbar och radbrytningar, är dolda i ActionScript-kod. I vissa fall behöver du visa dessa tecken, t.ex. om du söker och ersätter dubbelbyte-teckensnitt som inte ingår i ett strängvärde, vilka annars orsakar kompileringsfel.

- Välj Dolda tecken på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).
- Tryck på Ctrl+Skift+8 (Windows) eller Kommando+Skift+8 (Macintosh).

Följande symboler används för att visa dolda tecken.

Dolt tecken	Symbol
Enkelbyte-blanksteg	.
Dubbelbyte-blanksteg	
Tabb	>>
radbrytning	

Söka efter text i ett skript

Med verktyget Sök kan du söka efter och ersätta textsträngar i skriptet.

Obs! Använd Filmutforskaren för att söka igenom text i alla skript i ett Flash-dokument.

Se även

”[Använd filmutforskaren](#)” på sidan 24

Söka efter text

- 1 Klicka på Sök  eller tryck på Ctrl+F (Windows) eller Kommando+F (Macintosh) på åtgärdspanelen eller i fönstret Skript.
- 2 Skriv in en söksträng.
- 3 Klicka på Sök nästa.

Söka och ersätta text i ett skript

- 1 Klicka på Sök  eller tryck på Ctrl+F (Windows) eller Kommando+F (Macintosh) på åtgärdspanelen eller i fönstret Skript.
- 2 Skriv in en söksträng.
- 3 Skriv den nya strängen i rutan Ersätt.
- 4 Klicka på Sök nästa.
- 5 Klicka på Ersätt för att ersätta strängen. Klicka på Ersätt alla för att ersätta alla förekomster av strängen.

Repetera en sökning på åtgärdspanelen

- ❖ Välj Sök igen på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).

Repetera en sökning i skripttrutan

- ❖ Välj Redigera > Sök igen.

Kontrollera syntax och interpunktion

Du kan göra en snabbkontroll av din ActionScript-kod utan att publicera FLA-filen.

När du kontrollerar syntaxen är det det aktuella skriptet som kontrolleras. Om det aktuella skriptet anropar ActionScript-klasser kontrolleras även dessa klasser. Andra skript som kan finnas i FLA-filen kontrolleras inte.

Om Kontrollera syntax används med ActionScript 2.0-filer körs koden genom kompilatorn och syntax- och kompilatorfel genereras.

Om Kontrollera syntax används med ActionScript 3.0-filer genereras endast syntaxfel. Du måste använda kommandot Kontroll > Testa filmen om du vill generera kompilatorfel, t.ex. typmatchningsfel, felaktiga returvärden och felstavade variabel- eller metodnamn.

Kontrollera syntax

- Klicka på Kontrollera syntax  på åtgärdspanelen eller i skripttrutan.
- Välj Kontrollera syntax på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).
- Klicka i skripttrutan och tryck sedan på Ctrl+T (Windows) eller Kommando+T (Macintosh).

Syntaxfel visas på panelen Kompilatorfel.

Obs! I en extern ActionScript-klassfil i skripttrutan påverkas syntaxkontrollen av den globala klassökvägen (AS2) eller källsökvägen (AS3). Även om den globala klassökvägen eller källsökvägen är korrekt kan det uppstå fel, eftersom kompilatorn inte känner till att den här klassen kompileras. Mer information om ActionScript 3.0-klasser finns i [Objekt och klasser](#) i Programmering med ActionScript 3.0. Mer information om kompilering av ActionScript 2.0-klasser finns i Kompilera och exportera klasser i Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_learningAS2_se.

Kontrollera interpunktionsbalans

- 1 Klicka mellan klammerparenteserna {}, hakparenteserna [] eller parenteserna () i skriptet.
- 2 I Windows trycker du på Ctrl+' (enkelt citattecken). På Macintosh trycker du på Kommando+' (enkelt citattecken).
Texten mellan parenteserna, klammerparenteserna eller hakparenteserna markeras och du kan kontrollera att inledande interpunktion har motsvarande avslutning.

Importera och exportera skript

Du kan importera ett skript till åtgärdspanelen eller skripttrutan. Du kan också exportera dina skript från åtgärdspanelen till externa ActionScript-filer. (När du använder skripttrutan finns det inget behov av att exportera skript eftersom du i stället kan spara AS-filen.)

Om texten i skriptet inte ser ut så som du förväntar dig när du öppnar eller importerar en fil, ska du ändra inställningarna för importkodningen.

Importera en extern AS-fil

- 1 Placera inmatningspunkten på den plats i skripttrutan där du vill lägga till den första raden i det externa skriptet.
- 2 Gör något av följande:
 - Välj Importera skript på menyn på åtgärdspanelen eller tryck på Ctrl+Skift+I (Windows) eller Kommando+Skift+I (Macintosh).
 - Välj Arkiv > Importera skript i skripttrutan eller tryck på Ctrl+Skift+I (Windows) eller Kommando+Skift+I (Macintosh)

Exportera ett skript från åtgärdspanelen

- 1 Markera skriptet du vill exportera. Välj sedan Exportera skript på menyn på åtgärdspanelen eller tryck på Ctrl+Skift+X (Windows) eller Kommando+Skift+X (Macintosh).
- 2 Spara ActionScript-filen (AS).

Ange alternativ för textkodning

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och välj sedan ActionScript i listan Kategori.
- 2 Ange ett eller flera av dessa alternativ:

Öppna/importera Välj UTF-8-kodning om du vill använda Unicode-kodning för att öppna eller importera filen, eller välj Standardkodning för att öppna eller importera med hjälp av systemspråkets kodningsformat.

Spara/exportera Välj UTF-8-kodning om du vill använda Unicode-kodning för att spara eller exportera filen, eller välj Standardkodning för att spara eller exportera med hjälp av systemspråkets kodningsformat.

Aktivera eller inaktivera varningsmeddelandet för exportkodning

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och välj sedan Varningar i listan Kategori.
- 2 Markera eller avmarkera Varna vid kodningskonflikter när ActionScript-filer exporteras.

Kodning för importerade och exporterade skript

Du kan göra ActionScript-inställningar för att ange vilken typ av kodning som ska användas i importerade och exporterade ActionScript-filer. UTF-8-kodning är ett åttabitsars Unicode-format som gör det möjligt att inkludera text på flera språk i filen. Standardkodning är den kodning som stöds av det aktuella systemspråket och den kallas också för *traditionell teckentabell*.

Viktigt! När du använder ett icke-engelskt program i ett engelskt system kommer inte kommandot Testa filmen att fungera, om någon del av SWF-filsökvägen innehåller tecken som inte kan representeras med MBCS-kodningsschemat (Multibyte Character Sets). Japanska sökvägar som fungerar i japanska system kommer t.ex. inte att fungera i ett engelskt system. Var noga med att bara använda engelska sökvägar på engelska system. Begränsningen gäller för alla områden i programmet som använder spelaren för att testa filmen.

Fäst skript på panelen Åtgärder

Om du inte ordnar koden på en central plats i FLA-filen, eller om du inte använder beteenden, kan du fästa enskilda skript på åtgärdspanelen så att du lättare kan flytta mellan dem. Att *fästa* ett skript betyder att du kan hålla platsen för koden öppen i åtgärdspanelen och snabbt flytta mellan öppna skript genom att klicka på dem. Detta är särskilt användbart vid felsökning.

I bilden nedan finns skriptet som är associerat med den aktuella platsen på tidslinjen i Bildruta 1 i ett lager som heter Cleanup. (Fliken längst till vänster följer alltid platsen längs med tidslinjen.) Detta skript har också fästs (det visas som fliken längst till höger). Det finns ytterligare två skript som är fästa: ett i Bildruta 1 och det andra i Bildruta 15 på lagret med namnet Intro. Du kan flytta mellan skript som fästs genom att klicka på flikarna eller med hjälp av kortkommandon. När du förflyttar dig mellan fästa skript förändras inte din aktuella position på tidslinjen.



Ett fäst skript

💡 Om inte innehållet i skriptrutan ändras så att den visar platsen du väljer på tidslinjen, visas förmodligen ett fäst skript i skriptrutan. Klicka på fliken till vänster i skriptrutans nedre del för att visa skriptet som är associerat med platsen längs tidslinjen.

Se även

”Felsöka ActionScript 3.0” på sidan 367

”Felsöka ActionScript 1.0 och 2.0” på sidan 357

Fästa ett skript

- 1 Klicka på tidslinjen så att skriptet visas på en flik i skriptrutans nedre del på åtgärdspanelen.
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på till kartnålsikonen till höger på fliken.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på fliken och välj Fäst skript.
 - Välj Fäst skript på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).

Inaktivera fästning av ett skript

- Klicka på kartnålsikonen till höger på fliken om ett fäst skript visas på en flik i den nedre vänstra delen i rutan Skript på åtgärdspanelen.

- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på fliken och välj Stäng skript eller Stäng alla skript.
- Välj Stäng skript eller Stäng alla skript på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).

Kortkommandon för fästa skript

Använd följande kortkommandon om du vill arbeta med fästa skript när inmatningspunkten visas i skripttrutan.

Åtgärd	Kortkommandon i Windows	Kortkommandon på Macintosh
Fäst skript	Ctrl+= (likhetstecken)	Kommando+=
Inaktivera fästa skript	Ctrl+- (minus-tecken)	Kommando+-
Flytta fokus till fliken till höger	Ctrl+Skift+. (punkt)	Kommando+Skift+.
Flytta fokus till fliken till vänster	Ctrl+Skift+, (komma)	Kommando+Skift+,
Inaktivera fästning av alla skript	Ctrl+Skift+- (minus)	Kommando+Skift+-

Infoga målsökvägar

Många skriptåtgärder är avsedda att påverka filmklipp, knappar och andra symbolförekomster. I koden kan du referera till symbolförekomster på en tidslinje genom att infoga en *målsökväg* — adressen till den aktuella instansen. Du kan välja att ställa in en absolut eller relativ målsökväg. En absolut sökväg innehåller hela adressen till instansen. En relativ sökväg innehåller bara den del av adressen som skiljer sig från skriptets adress i FLA-filen och fungerar inte om skriptet flyttas till en annan plats.

- 1 Klicka på en åtgärd i skriptet på åtgärdspanelen.
- 2 Klicka på Målsökväg .
- 3 Ange sökvägen till målet eller välj det i listan.
- 4 Markera antingen alternativet för absolut eller relativ sökväg.

Använda kodtips

När du arbetar på åtgärdspanelen eller i skripttrutan upptäcker programmet automatiskt vilken åtgärd du använder och ett *kodtips* visas. Det finns två typer av kodtips: knappbeskrivningar som innehåller den kompletta syntaxen för den aktuella åtgärden, och snabbmenyer som visar en lista med möjliga ActionScript-element, t.ex. metod- eller egenskapsnamn (kallas ibland för en form av *kodinmatning*).

Kodtips är som standard aktiverade. Du kan med inställningar inaktivera kodtipsen eller bestämma hur snabbt de ska visas. Även om kodtipsen är inaktiverade kan du visa ett kodtips manuellt för ett specifikt kommando.

Obs! Om du inte kan visa kodtips för en variabel eller ett objekt skapat i ActionScript 2.0, trots att kodtips är aktiverade under ActionScript-inställningar, kontrollerar du att du namngav variabeln eller objektet med rätt suffix och att du använde strikta datatyper för variabeln eller objektet.

Ange inställningar för automatiska kodtips

- Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) på åtgärdspanelen eller i skripttrutan, klicka på ActionScript i listan Kategori och aktivera eller inaktivera sedan Kodtips.
- Välj Inställningar på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen) och aktivera eller inaktivera Kodtips under ActionScript-inställningar.

Ange en fördröjning för kodtips

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) på åtgärdspanelen eller i skripttrutan.
- 2 Klicka på ActionScript i listan Kategori.
- 3 Använd skjutreglaget för att ange antal sekunder för fördröjningen.

Använda kodtips i knappbeskrivningar

- 1 Visa kodtipset genom att skriva en inledande parentes "(" efter ett element som kräver en parentes (t.ex. efter ett metodnamn eller ett kommando som `if` eller `do...while` och så vidare).

```
if (
  1 av 2 if ( condition ) {
  }

my_array.splice (
  Array.splice( index, count, element1, ..., elementN )
```

Inledande parenteser aktiverar kodtipsen

- 2 Ange ett värde för parametern.

Separera värdena för flera parametrar med kommatecken. För funktioner och programsatser, t.ex. för slingan `for`, skiljer du parametrarna med semikolon.

För överlagrade kommandon (funktioner eller metoder som kan anropas med olika parameteruppsättningar), t.ex. `gotoAndPlay()` och `for`, visas en indikator som gör att du kan välja den parameter som du vill ställa in. Klicka på de små pilknapparna eller tryck på Ctrl+vänsterpil och Ctrl+högerpil för att markera parametern.

```
for (
  1 av 2 for ( init; condition; next ) {
  }

for (
  2 av 2 for ( $iterator$ in $object$ ) {
  }
```

Ett kodtips med flera uppsättningar parametrar

- 3 Gör något av följande om du vill stänga kodtipset:

- Skriv en avslutande parentes ")".
- Klicka utanför satsen.
- Tryck på Esc.

Använda kodtips i menyer

- 1 Visa kodtipset genom att skriva en punkt efter ett variabel- eller objektnamn.

```
my_mc.
  _accProps
  _alpha
  _currentframe
  _droptarget
  _focusrect
  _framesloaded
  _height
  _lockroot
```

Kodtips i menyer

- 2 Du använder pilupp och pilned för att navigera i kodtipset.
- 3 Om du vill välja ett objekt i menyn trycker du på Retur eller tabb, eller dubbelklickar på det.
- 4 Gör något av följande om du vill stänga kodtipset:
 - Välj ett av menyalternativen.
 - Klicka ovanför eller under menyn.
 - Skriv en avslutande parentes ”)” om du redan har skrivit en inledande parentes ”(“.
 - Tryck på Esc.

Visa kodtips manuellt

- 1 Klicka på en plats i koden där ett kodtips kan visas, t.ex. på följande platser:
 - Efter punkten (.) som kommer efter en sats eller ett kommando där en egenskap eller metod måste anges.
 - Mellan parenteser [()] i ett metodnamn
- 2 Gör något av följande:
 - Klicka på Visa kodtips  i verktygsfältet på åtgärdspanelen eller i skripttrutan.
 - Tryck på Ctrl+blanksteg (Windows) eller Kommando+blanksteg (Macintosh).
 - Välj Visa kodtips på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).

Läsa in kodtips igen utan att starta om programmet

- ❖ Välj Läs in kodtips igen på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).

Du måste eventuellt göra detta om du anpassar skriptassistentläget genom att skriva egna metoder.

Utlösa kodtips

Du kan utlösa kodtips på olika sätt.

Strikta datatyper för objekt

När du använder ActionScript 2.0 och strikta datatyper för en variabel som är baserad på en inbyggd klass (t.ex. Button, Array o.s.v.) visas kodtips för variabeln i skripttrutan. Anta att du skriver följande två kodrader:

```
var foo:Array = new Array();  
foo.
```

Så snart du skriver punkten (.) visas en lista med metoder och egenskaper som är tillgängliga för arrayobjekt på en snabbmeny, eftersom du skrev in variabeln som en array.

Suffix och kodtips

Om du använder ActionScript 1.0 eller om du vill visa kodtips för objekt utan strikta datatyper lägger du till ett suffix till namnet, för varje objekt du skapar. Det är t.ex. suffixet _cam som utlöser kodtips för klassen Camera. Anta att du skriver följande kod:

```
var my_array = new Array();  
var my_cam = Camera.get();
```

Om du sedan anger my_cam följt av en punkt, visas kodtips för objektet Camera.

För objekt som visas på scenen använder du suffixen i rutan Förekomstnamn i egenskapsinspektören. Om du vill visa kodtips för filmklippobjekt använder du egenskapsinspektören för att tilldela alla filmklippobjekt förekomstnamn med suffixet `_mc`. När du sedan skriver förekomstnamnet följt av en punkt visas kodtipset.



Trots att suffix inte krävs för att aktivera kodtips, när du använder strikta datatyper för ett objekt, bör du konsekvent använda suffix eftersom de gör koden lättare att förstå.

I följande tabell visas de suffix som utlöser kodtips i ActionScript 2.0:

Objekttyp	Variabelsuffix
Array	<code>_array</code>
Button	<code>_btn</code>
Camera	<code>_cam</code>
Färg	<code>_color</code>
ContextMenu	<code>_cm</code>
ContextMenuItem	<code>_cmi</code>
Date	<code>_date</code>
Error	<code>_err</code>
LoadVars	<code>_lv</code>
LocalConnection	<code>_lc</code>
Microphone	<code>_mic</code>
MovieClip	<code>_mc</code>
MovieClipLoader	<code>_mcl</code>
PrintJob	<code>_pj</code>
NetConnection	<code>_nc</code>
NetStream	<code>_ns</code>
SharedObject	<code>_so</code>
Ljud	<code>_sound</code>
String	<code>_str</code>
TextField	<code>_txt</code>
TextFormat	<code>_fmt</code>
video	<code>_video</code>
XML	<code>_xml</code>
XMLNode	<code>_xmlnode</code>
XMLSocket	<code>_xmlsocket</code>

Kommentarer och kodtips

Du kan också använda ActionScript-kommentarer för att ange ett objekts klass för kodtips. I följande exempel anger en kommentar att klassen för förekomsten `theObject` är `Object`, o.s.v.

```
// Object theObject; // Array theArray; // MovieClip theMC;
```

Om du därefter skriver `theMC` följt av en punkt visas kodtips med listan över metoder och egenskaper för MovieClip. Om du skriver `theArray` följt av en punkt visas kodtips med listan över metoder och egenskaper för Array o.s.v.

Adobe rekommenderar emellertid att du använder strikta datatyper eller suffix i stället för den här tekniken, eftersom dessa tekniker aktiverar kodtips automatiskt och gör koden lättare att förstå.

Se även

Datatyper

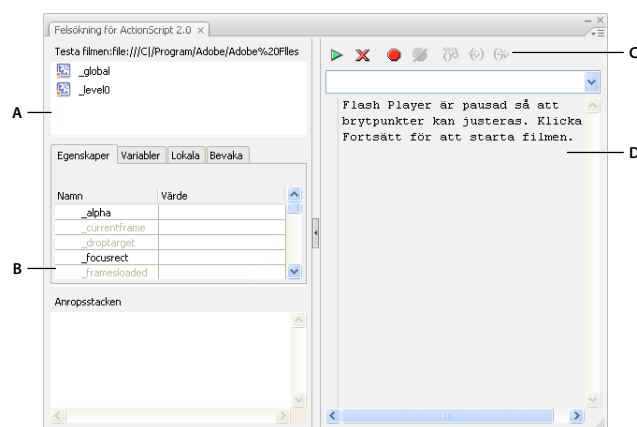
Beskrivning av datatyper

Felsöka ActionScript 1.0 och 2.0

Felsöka ActionScript 1.0- och 2.0-skript

ActionScript 2.0-felsökaren hjälper dig att hitta ActionScript 1.0- och 2.0-fel när SWF-filen körs i Flash Player. När du använder Flash för att felsöka ActionScript 1.0 och 2.0 visar du SWF-filerna i felsökningsversionen av Flash Player, som installeras automatiskt med Flash. Om du vill installera en fristående felsökningsversion av Flash Player kör du installationsprogrammet i katalogen `/installationskatalogen för Flash/Players/Debug/`.

I ActionScript 2.0-felsökaren visas en hierarkisk lista med de filmklipp som för närvarande är inlästa i Flash Player. När du använder ActionScript 2.0-felsökaren kan du visa och ändra variabler och egenskapsvärden medan SWF-filen spelas. Du kan dessutom använda brytpunkter för att stoppa SWF-filen och stega dig igenom ActionScript-koden rad för rad. Sedan kan du gå tillbaka till skripten och redigera dem så att de ger rätt resultat.



A. Visningslista B. Egenskapslista C. Verktygsfält D. Kodvy

Du kan ändra storlek på de olika områdena på felsökningspanelen. När pekaren ändrar utseende mellan de olika områdena drar du visningslistan, bevakningslistan och kodvyn till lämplig storlek. Du kan också klicka i det lodräta fältet för att utöka endera sidan av felsökaren till full storlek.

När du har aktiverat Felsökning visas webbadressen eller den lokala sökvägen till filen i statusfältet samt om filen körs i testmiljön eller från en fjärranslutning. Dessutom visas filmklippets visningslista samtidigt som det spelas upp. När filmklipp läggs till eller tas bort från filen, visas förändringarna i visningslistan omedelbart.

Obs! Felsökarna i ActionScript 2.0 och 3.0 skiljer sig åt på flera sätt. Mer information om ActionScript 3.0-felsökaren finns i "[Felsöka ActionScript 3.0](#)" på sidan 367.

Kommandot Testa filmen och tangentbordskontroller

När du väljer kommandot Kontroll > Testa filmen för att testa SWF-filer som implementerar tangentbordskontroller (tabbar, kortkommandon osv. skapade med `Key.addListener()`) ska du också välja Kontroll > Inaktivera kortkommandon i fönstret Testa filmen. Om du väljer detta alternativ förhindrar du att utvecklingsmiljön agerar på tangenttryckningarna och de styr i stället spelaren. T.ex. öppnar Ctrl+U i utvecklingsmiljön dialogrutan Inställningar. Om du i skriptet har tilldelat Ctrl+U till en åtgärd som stryker under text på skärmen kommer detta att innebära, att när du väljer Testa filmen och trycker på Ctrl+U, att dialogrutan Inställningar öppnas i stället för att åtgärden för understrykning av text körs. Om du vill att Ctrl+U ska överföras till spelaren måste du därför välja Kontroll > Inaktivera kortkommandon i fönstret Testa filmen.

Viktigt! När du använder ett icke-engelskt program i ett Engelskt system, kommer kommandot Testa filmen inte att fungera om någon del av SWF-filsökvägen har tecken som inte kan representeras med MBCS-kodningsschemat (Multibyte Character Sets). Japanska sökvägar fungerar exempelvis inte i ett Engelskt system.

Andra felsökningsverktyg

I Flash har du också tillgång till följande felsökningsverktyg:

- Panelen Kompilatorfel som visar de fel som påträffas när Flash kompilerar skript
- Utdatapanelen som visar meddelanden om körningsfel och listor med variabler och objekt
- Programsatsen `trace()` som skickar programmeringsnoteringar och uttrycksvärden till utdatapanelen
- Programsatserna `throw` och `try...catch...finally` gör att du kan testa och åtgärda körningsfel inifrån skriptet

Felsöka en lokal SWF-fil

- 1 Öppna FLA-dokumentet.
- 2 Välj Felsök > Felsök filmen.

Det här kommandot exporterar SWF-filen med felsökningsinformation (SWD-filen). Felsökaren och SWF-filen öppnas i testmiljön. SWD-filen används för att felsöka ActionScript-koden och den innehåller information som gör att du kan använda brytpunkter och stega dig igenom koden.

Felsöka en extern ActionScript 2.0 SWF-fil

Du kan felsöka en extern SWF-fil med hjälp av en fristående version, en ActiveX- eller en plugin-version för felsökning av Flash Player, som du hittar i katalogen *installationskatalogen för Flash/Players/Debug/*.

Aktivera felsökning under Publiceringsinställningar om du vill tillåta fjärrfelsökning av filen. Du kan också publicera filen med ett felsökningslösenord så att bara behöriga användare kan felsöka den.

Precis som i JavaScript och HTML, kan användarna se klientsidesvariabler i ActionScript. Om du vill lagra variablerna på ett säkert sätt skickar du dem till ett program på serversidan i stället för att lagra dem i filen. Som utvecklare kan du emellertid ibland ha andra affärshemligheter, t.ex. filmklippstrukturer, som du inte vill avslöja för utomstående. Du kan då använda felsökningslösenordet för att skydda ditt arbete.

Aktivera fjärrfelsökning av en SWF-fil och ange ett felsökningslösenord

- 1 Öppna FLA-filen.
- 2 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
- 3 Välj Tillåt felsökning på Flash-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- 4 Om du vill ange ett lösenord anger du det i rutan Lösenord.

Sedan du angett lösenordet går det inte för obehöriga att läsa in informationen till Felsökning utan lösenord.

5 Stäng dialogrutan Publiceringsinställningar och välj ett av följande kommandon:

- Felsök > Felsök filmen
- Arkiv > Exportera > Exportera film
- Arkiv > Publicera

Flash skapar nu en felsökningsfil med filnamnstillägget .swd och sparar den i samma mapp som SWF-filen. SWD-filen används för att felsöka ActionScript-koden och den innehåller information som gör att du kan använda brytpunkter och stega dig igenom koden.

6 Överför SWF- och SWD-filen till samma katalog på webbservern eller behåll dem på den lokala datorn för att köra en fjärrfelsökningssession på den lokala värden.

Trots att SWD-filen inte finns i samma mapp som SWF-filen kan du ändå göra en fjärrfelsökning, men det kommer då inte att finnas någon brytpunktsinformation i Felsökning så du kan inte stega dig igenom koden.

7 I Flash väljer du Felsök > Starta fjärrfelsökning > ActionScript 2.0.

Flash öppnar ActionScript 2.0-felsökningspanelen och väntar på att en felsökningsversion av Flash Player ska ansluta. Du har två minuter på dig att starta felsökningsversionen av Flash Player. Om det tar längre tid än två minuter upprepar du det här steget.

8 Öppna SWF-filen i en fristående version, en ActiveX- eller en plugin-version för felsökning av Flash Player. Du hittar den fristående felsökningsspelaren i katalogen *installationskatalogen för Flash/Players/Debug/*.

Felsökningssessionen börjar när felsökningsspelaren ansluts till Flash ActionScript 2.0-felsökningspanelen.

Aktivera Felsökning från en fjärranslutning

1 Öppna utvecklingsprogrammet i Flash om det inte redan är startat.

2 Välj Felsök > Starta fjärrfelsökning > ActionScript 2.0.

3 Öppna den publicerade SWF-filen i en webbläsare eller i felsökningsversionen av den fristående spelaren, från fjärranslutningen. Kontrollera att SWD-filen finns i samma mapp som SWF-filen.

Om inte dialogrutan för fjärrfelsökning öppnas högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på SWF-filen för att öppna snabbmenyn och väljer sedan Felsökning.

4 I dialogrutan Felsökning väljer du Localhost eller Other Machine:

- Välj Localhost om felsökningsversionen av Flash Player och utvecklingsprogrammet i Flash finns på samma dator.
- Välj Other Machine om inte felsökningsversionen av Flash Player och utvecklingsprogrammet i Flash finns på samma dator. Ange IP-adressen till datorn varifrån utvecklingsverktyget i Flash körs.
- Markera Visa inte den här dialogrutan vid start om du inte vill att dialogrutan Felsökning, som uppmanar användaren att ange en felsökningsplats, ska öppnas om ingen felsökningsplats hittas. Det här alternativet är normalt markerat.

5 Ange felsökningslösenordet om du ställt in ett sådant.

I Felsökning öppnas visningslistan för SWF-filen. Om SWF-filen inte spelas upp kan Felsökning vara tillfälligt stoppad. Du ska då trycka på Fortsätt för att starta på nytt.

Visa och ändra värdena för variabler i Felsökning

På Variabler-fliken i Felsökning visas namn och värden på globala variabler och tidslinjevariabler som är markerade i SWF-filens visningslista. Om du ändrar värdet på en variabel på Variabler-fliken kan du se ändringen i SWF-filen medan den körs. Om du exempelvis testat kollisionsupptäckt i ett spel, kan du ange variabelvärdet för att placera en boll på rätt plats intill en vägg.

På Lokala-fliken i Felsökning visas namnen och värdena på de lokala variabler som finns tillgängliga på ActionScript-raden där SWF-filen stoppades, vid en brytpunkt eller på annat ställe i en användardefinierad funktion.

Se även

”[Lista objekt och variabler i en SWF-fil](#)” på sidan 361

Visa en variabel och dess värde

- 1 Markera filmklippet som innehåller variabeln i felsökarens visningslista. (Om du vill visa globala variabler väljer du klipptet `_global` i visningslistan.)
- 2 Klicka på Variabler-fliken.

Visningslistan uppdateras automatiskt medan SWF-filen spelas.

Obs! Om ett filmklipp tas bort från SWF-filen i en bildruta kommer detta filmklipp, tillsammans med dess variabel och variabelnamn, också att tas bort från visningslistan i Felsökning. Även om dess variabel är markerad för bevakningslistan kan du visa den på Bevakning-fliken.

Ändra ett variabelvärde

- ❖ Dubbelklicka på värdet på Variabler-fliken på felsökningspanelen och ange ett nytt värde.

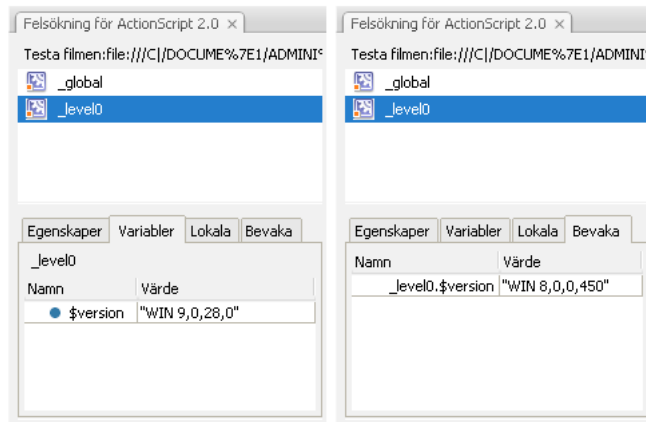
Ange en sträng (ett värde omgivet av citattecken `""`), en siffra eller ett booleskt värde (`true` eller `false`). Det går inte att ange ett uttryck (exempelvis `eval("name:" + i)` eller `x + 2`).

Obs! Använd programsatsen `trace()` om du vill skriva värdet för ett uttryck på utdatapanelen i testmiljön.

Använda bevakningslistan

Om du vill övervaka en uppsättning kritiska variabler kan du markera dem för bevakningslistan. I bevakningslistan visas den absoluta sökvägen till variabeln och värdet. Du kan också ange ett nytt variabelvärde i bevakningslistan. I bevakningslistan visas bara variabler som går att komma åt med en absolut målsökväg, t.ex. `_global` och `_root`.

Om du lägger till en lokal variabel i bevakningslistan visas dess värde endast när Flash Player stoppas på en rad i ActionScript-koden som ligger inom variabelns omfång. Alla andra variabler visas medan SWF-filen spelas. Om det inte går att hitta variabelvärdet i Felsökning anses värdet vara odefinierat.



Varierbar markerade för bevakningslistan och variabler i bevakningslistan

Lägga till variabler i bevakningslistan

- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en variabel på någon av flikarna Variabler eller Lokala och välj sedan Bevakning på snabbmenyn. En blå punkt visas intill variabeln.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på Bevakning-fliken och välj Lägg till på snabbmenyn. Dubbelklicka i namnkolumnen och ange målsökvägen till variabelnamnet.

Ta bort variabler från bevakningslistan

- ❖ Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på Bevakning-fliken eller Variabler och välj sedan Ta bort på snabbmenyn.

Visa filmklippsegenskaper och ändra justerbara egenskaper

På Egenskaper-fliken i Felsökning visas alla egenskapsvärden för filmklippen på scenen. Om du ändrar ett värde kan du se hur det påverkar SWF-filen medan den körs. (Vissa filmklippsegenskaper är skrivskyddade och kan inte ändras.)

Visa filmklippsegenskaper i Felsökning

- 1 Markera ett filmklipp i visningslistan.
- 2 Klicka på Egenskaper-fliken i Felsökning.

Ändra ett egenskapsvärde

- ❖ Dubbelklicka på värdet på Egenskaper-fliken i Felsökning och ange ett nytt värde.

Ange en sträng (ett värde omgivet av citattecken ""), en siffra eller ett booleskt värde (`true` eller `false`). Det går inte att ange ett uttryck (exempelvis `x + 50`) eller värden för objekt och arrayer (exempelvis `{id: "rogue"}` eller `[1, 2, 3]`).

Obs! Använd programsatsen `trace()` om du vill skriva värdet för ett uttryck på utdatapanelen i testmiljön.

Lista objekt och variabler i en SWF-fil

Om du vill lista objekten i en SWF-fil använder du kommandot Lista objekt, som är användbart när du vill hitta rätt målsökväg och förekomstnamn. Om du vill lista variablerna i en SWF-fil använder du kommandot Lista variabler som du använder för att hitta namn och målsökväg för en variabel.

Om du väljer kommandot Lista objekt och Lista variabler raderas innehållet på utdatapanelen. Om du inte vill att den här informationen ska gå förlorad väljer du Spara till fil på utdatapanelens meny innan du väljer kommandot.

Lista objekt i en SWF-fil

I testmiljön visar kommandot Lista objekt nivån, bildrutan, objekttypen (figur, filmklipp eller knapp), målsökvägar och förekomstnamn för filmklipp, knappar och textfält i en hierarkisk lista på utdatapanelen. (Det visar inte alla dataobjekt för ActionScript.)

- 1 Om inte SWF-filen körs i testmiljön väljer du Kontroll > Testa filmen.
- 2 Välj Felsök > Lista objekt.

En lista över alla objekt som för närvarande finns på scenen visas på utdatapanelen. Den här listan uppdateras inte automatiskt när SWF-filen spelas. Du måste välja kommandot Lista objekt varje gång du vill skicka informationen till utdatapanelen.

Lista variablerna i en SWF-fil på utdatapanelen

I testmiljön visar kommandot Lista variabler en lista med alla variabler som finns i SWF-filen. Globala variabler (de som har deklarerats med identifieraren `_global`) visas överst i utdatalistan för Lista variabler, i ett avsnitt kallat Globala variabler, och varje variabel har ett `_global`-prefix.

Med kommandot Lista variabler visas dessutom `get`-/set-egenskaper – egenskaper som skapas med metoden `Object.addProperty()` och som startar metoderna `get` eller `set`. På utdatapanelen visas värdet för en `get`-/set-egenskap med prefixet `[getter/setter]`. Programmet bestämmer värdet som visas för en `get`-/set-egenskap genom att utvärdera funktionen `get`.

Den här listan uppdateras inte automatiskt när SWF-filen spelas. Du måste välja kommandot Lista variabler varje gång du vill skicka informationen till utdatapanelen.

- 1 Skapa ett nytt FLA-dokument. Du kan t.ex. kalla det `listvariables fla`.
- 2 Lägg till följande ActionScript 2.0-kod på åtgärdspanelen:

```
_global.myName = "Buster";
var myCatSays:String = "meow";
var myNum:Number = 313;
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
```

- 3 Välj Kontroll > Testa filmen.
- 4 Välj Felsök > Lista variabler i testmiljön.

En lista över alla variabler som för närvarande finns i SWF-filen visas på utdatapanelen. I följande exempel visas de variabler som skulle ingå i en lista baserad på koden ovanför, i steg 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"
]
```

Ange och ta bort brytpunkter

En brytpunkt gör det möjligt att stoppa ett program vid en speciell rad i ActionScript-koden. Du kan använda brytpunkter för att testa eventuella problem i koden. Om du t.ex. har skrivit en uppsättning `if...else if`-programsatser och inte kan avgöra vilken som körs, kan du lägga till en brytpunkt före programsatserna och undersöka dem en i taget (steg för steg) i Felsökning.

Du kan ange brytpunkter på åtgärdspanelen, i skriptfönstret och i felsökaren. Brytpunkter som ställs in i åtgärdspanelen sparas med FLA-filen. Brytpunkter som ställs in i felsökaren och skriptfönstret sparas inte i FLA-filen och är endast giltiga i den aktuella felsökningssessionen.

Viktigt! Om du ställer in brytpunkter på åtgärdspanelen eller i skriptfönstret och sedan klickar på *Automatisk formatering* bör du kontrollera brytpunkterna. Om kommandot *Automatisk formatering* tog bort tomma rader kan ActionScript-koden ha flyttats till en annan rad. Du bör formatera dina skript automatiskt innan du anger brytpunkter.

Du kan visa brytpunkter både i Felsökning och i skriptfönstret, genom att ange dem i ett av dessa fönster. Sökvägen till AS-filen måste vara den samma i båda fönstren för att detta ska fungera.

Ställ inte in brytpunkter på kommentarer eller tomma rader eftersom dessa brytpunkter ignoreras.

Ange eller ta bort en brytpunkt på åtgärdspanelen eller i skriptfönstret

Gör något av följande under en felsökningssession:

- Klicka i skriptrutans vänstra marginal. En röd punkt visar brytpunkten.
- Klicka på knappen Felsökning .
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) för att öppna snabbmenyn och välj därefter Ange brytpunkt, Ta bort brytpunkt eller Ta bort brytpunkter i den här filen. (I skriptfönstret kan du dessutom välja Ta bort brytpunkter i alla AS-filer.)
- Tryck på Ctrl+Skift+B (Windows) eller Kommando+Skift+B (Macintosh).

Obs! I vissa tidigare versioner av Flash innebar det att du markerade en kodrad när du klickade i vänstermarginalen i skriptfönstret, nu gör du det för att lägga till eller ta bort en brytpunkt. När du vill markera en rad håller du ned Ctrl och klickar (Windows) eller håller ned Kommando och klickar (Macintosh).

Ange och ta bort brytpunkter i Felsökning

- Klicka i kodrutans vänstra marginal. En röd punkt visar brytpunkten.
- Klicka på Växla brytpunkt eller Ta bort alla brytpunkter ovanför kodvyn.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) för att öppna snabbmenyn och välj därefter Ange brytpunkt, Ta bort brytpunkt eller Ta bort alla brytpunkter i den här filen.
- Tryck på Ctrl+Skift+B (Windows) eller Kommando+Skift+B (Macintosh).

Brytpunkterna för XML-fil

När du arbetar med brytpunkter i skriptfönstret kan du använda filen `AsBreakpoints.xml` för att lagra brytpunktsinformation. Den här filen finns på följande plats under Lokala inställningar:

Windows `Enhet\Documents and Settings\Användarnamn\Lokala inställningar\Application Data\Macromedia\Flash 8\språk\Configuration\Debugger\`

Macintosh `Macintosh-hårddisken/Users/Användarnamn/Library/Application Support/Adobe Flash CS3/Configuration/Debugger/`

Här följer ett exempel på en `AsBreakpoints.xml`-fil:

```
<?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>
```

XML-filen består av följande taggar:

flash_breakpoints Den här noden har ett `version`-attribut, som anger XML-filens version. Flash 8 är version 1.0.

file En underordnad nod till `flash_breakpoints`. Den här noden har ett `name`-attribut, som anger namnet på filen som innehåller brytpunkter.

brytpunkt En underordnad nod till `file`. Den här noden har ett `line`-attribut, som anger numret på raden som innehåller brytpunkter.

AsBreakpoints.xml-filen läses när du startar Flash och genereras om när du avslutar programmet. AsBreakpoints.xml används för att hålla reda på brytpunkter mellan olika utvecklingssessioner.

Stega igenom kodrader

När du har angett brytpunkter i ett skript och klickar på Fortsätt i Felsökning kan du stega igenom kodrader, d.v.s. kontrollera hur Felsökning går igenom programsatser och funktioner.

Anta att en brytpunkt i följande ActionScript 2.0-kod är angiven i en knapp på raden `myFunction()`:

```
on(press){
    myFunction();
}
```

När du klickar på knappen når Flash Player brytpunkten och pausas. Du kan nu gå tillbaka till första raden av `myFunction()` oberoende av var den är definierad i dokumentet. Du kan också fortsätta framåt eller avsluta funktionen.

När du stegar dig igenom kodraderna ändras variabelvärdena och egenskaperna på flikarna Variabler, Lokala, Egenskaper och Bevakning. En gul pil till vänster av kodvyn visar raden där felsökningen stoppades. Använd följande knappar ovanför kodvyn:

Stega in i  Flyttar in Felsökning i en funktion. (Om en rad inte innehåller en användardefinierad funktion flyttar Stega in i till nästa rad.)

Om du placerar en brytpunkt på rad 7 i följande exempel och klickar på Stega in i, flyttar felsökaren till rad 2 och nästa gång du klickar på Stega in i flyttar den till rad 3.

```

1 function myFunction() {
2   x = 0;
3   y = 0;
4 }
5
6 mover = 1;
7 myFunction();
8 mover = 0;

```

Obs! Siffrorna i kodutdraget anger radnumren. De ingår inte i koden.

Stega ut från  Flyttar ut Felsökning ur en funktion. Den här knappen fungerar bara om du har stoppat i en användardefinierad funktion. Den flyttar den gula pilen till raden efter funktionsanropet. Om du placerar en brytpunkt på rad 3 i exemplet ovan och klickar på Stega ut från, flyttas Felsökning till rad 8. Om du klickar på Stega ut från, på en rad som inte finns i en användardefinierad funktion, händer samma sak som när du klickar på Fortsätt. Om du exempelvis stoppar vid rad 6 och klickar på Stega ut från, fortsätter spelaren att köra skriptet tills en brytpunkt upptäcks.

Stega över  Flyttar Felsökning över en kodrad. Med denna knapp flyttas den gula pilen till nästa rad i skriptet. Om du i det tidigare exemplet stoppar vid rad 7 och klickar på Stega över, fortsätter felsökningen direkt till rad 8 utan att gå igenom `myFunction()`, trots att koden för `myFunction()` fortfarande körs.

Fortsätt  Fortsätter från raden där spelaren stoppades till dess en ny brytpunkt nås.

Avsluta felsökning  Inaktiverar Felsökning men fortsätter uppspelningen av SWF-filen i Flash Player.

Kontrollera kompileringsvarningar

Du kan kontrollera vilka typer av kompileringsvarningar ActionScript-kompilatorn genererar på panelen Kompilatorfel. När kompilatorn rapporterar ett fel kan du dubbelklicka på felet för att navigera till kodraden som orsakade felet.

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
- 2 Klicka på Flash-fliken.
- 3 Klicka på knappen ActionScript-inställningar.
- 4 Välj bland felalternativen:
 - I Strikt läge rapporteras varningar som fel, vilket innebär att kompileringen inte lyckas om dessa fel förekommer.
 - I Varningsläge rapporteras extravarningar som är användbara för att upptäcka inkompatibilitet vid uppdatering av ActionScript 2.0-kod till ActionScript 3.0.

Översikt över utdatapanelen

När du testar en SWF-fil kan du visa information i utdatapanelen som hjälper dig att felsöka SWF-filen. Om du vill visa den här informationen lägger du till `trace()`-programsatser till koden eller använder kommandona Lista objekt och Lista variabler.

Om du använder programsatsen `trace()` i dina skript kan du skicka specifik information till utdatapanelen samtidigt som SWF-filen körs. Det kan vara noteringar om SWF-filens status eller värdet för ett uttryck. Mer information finns i avsnittet om funktionen `trace()` i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_se.

Visa eller dölja utdatapanelen

- ❖ Välj Fönster > Utdata eller tryck på F2.

Arbeta med innehållet i utdatapanelen

❖ Välj ett kommando på menyn  på utdatapanelen. En lista med några av menyalternativen:

Kopiera Allt innehållet kopieras från utdatapanelen till datorns urklippshanterare. Om du bara vill kopiera en del av innehållet i utdatapanelen markerar du det du vill kopiera och väljer därefter Kopiera.

Spara till fil Sparar innehållet på utdatapanelen i en textfil.

Filternivå Välj Ingen om du inte vill att någon information ska visas på utdatapanelen. Välj Detaljerad om du vill skicka all information till utdatapanelen.

Använda programsatsen trace

En `trace()`-programsats skickar specifik information till utdatapanelen. Du kan t.ex. skicka resultat till utdatapanelen när du testar en SWF-fil och en knapp trycks ned eller en bildruta spelas. Programsatsen `trace()` påminner om programsatsen `alert` i JavaScript.

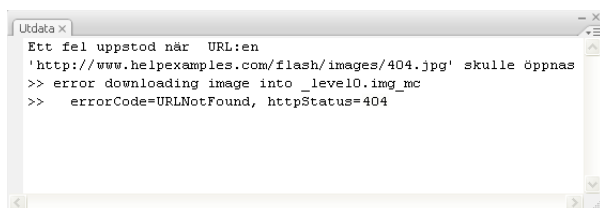
Du kan använda uttryck som parametrar när du använder programsatsen `trace()` i ett skript. Värdet för ett uttryck visas på utdatapanelen i testmiljön.

- 1 Välj en bildruta i tidslinjen och lägg till en `trace()`-programsats. Du kan t.ex. välja Bildruta 1 och lägga till följande ActionScript 2.0-kod:

```
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 Välj Kontroll > Testa filmen för att testa SWF-filen.

Resultaten av programsatsen `trace()` visas på utdatapanelen. Panelen kan t.ex. visa följande meddelande:



Utdatapanelen

Navigera till fel i koden

När Flash påträffar ett fel i ActionScript-koden, antingen under kompilering eller under körning, rapporteras felet på panelen Kompilatorfel. Från panelen Kompilatorfel kan du navigera till kodraden som orsakade felet.

❖ Dubbelklicka på felet på panelen Kompilatorfel.

Felsöka textfältsobjekt

Om du vill visa felsökningsinformation om TextField-objekt kan du använda kommandot Felsök > Lista variabler eller Felsök > Lista objekt i testmiljön. När du använder Felsök > Lista variabler använder utdatapanelen följande konventioner för att visa TextField-egenskaper:

- Högst fyra egenskaper visas på en rad.
- En egenskap med ett strängvärde visas på en separat rad.
- Färgegenskaper visas som hexadecimala tal (0x00FF00).
- Egenskaperna visas i följande ordning: 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.

Kommandot Felsök > Lista objekt listar TextField-objekt. Om ett förekomstnamn anges för ett textfält visas i utdatapanelen den fullständiga målsökvägen inklusive förekomstnamnet enligt följande:

```
Target = "target path"
```

Se även

”[Kontrollera kompileringsvarningar](#)” på sidan 365

Felsöka ActionScript 3.0

Om Felsökning för ActionScript 3.0

Flash innehåller en separat felsökare för ActionScript 3.0 som fungerar lite annorlunda än ActionScript 2.0-felsökaren. Felsökaren för ActionScript 3.0 fungerar bara med ActionScript 3.0 FLA- och AS-filer. FLA-filernas publiceringsinställningar måste vara angivna till Flash Player 9. När du initierar en ActionScript 3.0-felsökningssession startar Flash den fristående felsökningsversionen av Flash Player för att spela SWF-filen. Felsökningsversionen av Flash Player spelar SWF-filen i ett annat fönster än programfönstret för Flash-utveckling.

Felsökaren för ActionScript 3.0 konverterar arbetsytan i Flash till en arbetsyta för felsökning, där paneler för felsökning visas, inklusive åtgärdspanelen och/eller skriptfönstret, Felsökningskonsolen och variabelpanelen. Felsökningskonsolen visar anropsstacken och innehåller verktyg för att stega igenom skript. Variabelpanelen visar variablerna i det aktuella omfånget inklusive deras värden så att du själv kan uppdatera dessa värden.

Öppna felsökningsläget

Hur du börjar en felsökningssession beror på vilken typ av fil du arbetar med. Under en felsökningssession avbryter Flash körningen av ActionScript-kod när en brytpunkt eller ett körningsfel påträffas.

När Flash initierar en felsökningssession lägger programmet till specialinformation i SWF-filen som exporteras för sessionen. Med den här informationen kan felsökaren tillhandahålla numren för de rader i koden där fel påträffades.

Du kan inkludera den speciella felsökningsinformationen i alla SWF-filer som skapas från en specifik FLA-fil i publiceringsinställningarna. Detta gör det möjligt att felsöka SWF-filen även om du inte explicit initierar en felsökningssession. Den här felsökningsinformationen gör SWF-filen något större.

Starta felsökning från en FLA-fil

- ❖ Välj Felsök > Felsök filmen.

Starta felsökning från en ActionScript 3.0 AS-fil

- 1 Öppna ActionScript-filen i skriptfönstret och välj FLA-filen som ActionScript-filen ska kompileras med på Målmenyn överst i skriptfönstret. FLA-filen måste också vara öppen i Flash för att den ska visas i den här menyn.
- 2 Välj Felsök > Felsök filmen.

Lägga till felsökningsinformation i alla SWF-filer skapade från en FLA-fil

- 1 Öppna FLA-filen och välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
- 2 I dialogrutan Publiceringsinställningar klickar du på Flash-fliken.
- 3 Markera Tillåt felsökning.

Avsluta felsökningsläget

- ❖ Klicka på knappen Avsluta felsökning i Felsökningskonsolen.

Ange och ta bort brytpunkter

Lägg till brytpunkter i ActionScript-kod för att avbryta körningen av koden. När körningen har avbrutits kan du steg igenom och köra koden rad för rad, visa olika avsnitt av ditt ActionScript, visa värden för variabler och uttryck och redigera variabelvärden.

Obs! Det går inte att lägga till brytpunkter i ASC- (ActionScript for Communication) och JSFL-filer (Flash JavaScript).

Ange en brytpunkt

- ❖ Klicka i den vänstra marginalen på åtgärdspanelen eller i skriptfönstret, bredvid den kodrad där du vill infoga brytpunkten.

Ta bort en brytpunkt

- ❖ Klicka på brytpunkten som du vill ta bort på åtgärdspanelen eller i skriptfönstret.

Stega igenom kodrader

När ActionScript-körningen har avbrutits vid en brytpunkt eller ett körningsfel kan du steg igenom koden rad för rad och välja om du vill stega in i eller stega över funktionsanrop. Du kan också välja att fortsätta att köra koden utan att stega igenom den.

Stega in i kod rad för rad

- ❖ Klicka på knappen Stega in i på Felsökningskonsolen.

Stega över ett funktionsanrop

- ❖ Klicka på knappen Stega över på Felsökningskonsolen.

Stega ut från ett funktionsanrop

- ❖ Klicka på knappen Stega ut från på Felsökningskonsolen.

Fortsätta normal kodkörning

- ❖ Klicka på knappen Fortsätt på Felsökningskonsolen.

Visa och analysera skript i anropsstacken

När kodkörning stoppas i felsökaren kan du visa anropsstacken på Felsökningskonsolen och de skript som innehåller funktionerna i anropsstacken. Anropsstacken visar den aktuella listan med kapslade funktionsanrop som väntar på att köras.

Du kan visa de enskilda skript som innehåller varje funktion.

- ❖ Dubbelklicka på ett skriptnamn i anropsstacken på Felsökningskonsolen.

Visa och ändra variabelvärden

Visa och redigera värdena för variabler och egenskaper i variabelpanelen.

Visa ett variabelvärde

- 1 I variabelpanelen väljer du vilka typer av variabler som ska visas på panelmenyn.
 - Visa konstanter visar värdenas konstanter (variabler med ett fast värde).
 - Visa statiska värden visar variabler som tillhör klassen, i stället för förekomster av klassen.
 - Visa otillgängliga medlemsvariabler visar variabler som inte är tillgängliga för andra klasser eller namnutrymmen. Detta inkluderar variabler som är skyddade, privata och interna för namnutrymmet.
 - Visa ytterligare hexadecimal visning lägger till hexadecimalvärden där decimalvärden visas. Det här är främst användbart för färgvärden. Hexadecimalvärden visas inte för decimalvärden från 0 till 9.
 - Visa kvalificerade namn visar variabeltyper med både paket- och klassnamnet.
- 2 Expandera trädvyn över FLA-filens objektstruktur tills du ser variabeln du vill visa.

Redigera värdet för en variabel

- 1 Dubbelklicka på variabelns värde i variabelpanelen.
- 2 Ange det nya värdet för variabeln och tryck på Retur. Det nya värdet används vid efterföljande kodkörning.

Kontrollera kompileringsvarningar

Kontrollera vilka typer av kompileringsvarningar ActionScript-kompilatorn genererar på panelen Kompilatorfel. När kompilatorn rapporterar ett fel dubbelklickar du på felet för att navigera till kodraden som orsakade felet.

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
- 2 Klicka på Flash.
- 3 Klicka på knappen ActionScript-inställningar.
- 4 Välj bland felalternativen:
 - I Strikt läge rapporteras varningar som fel, vilket innebär att kompileringen inte lyckas om dessa fel förekommer.
 - I Varningsläge rapporteras extravarningar som är användbara för att upptäcka inkompatibilitet vid uppdatering av ActionScript 2.0-kod till ActionScript 3.0.

Navigera till fel i koden

När Flash påträffar ett fel i ActionScript-koden, antingen under kompilering eller under körning, rapporteras felet på panelen Kompilatorfel. Navigera till kodraden som orsakade felet från panelen Kompilatorfel.

- ❖ Dubbelklicka på felet på panelen Kompilatorfel.

Felsöka en extern ActionScript 3.0 SWF-fil

Med ActionScript 3.0 kan du felsöka en extern SWF-fil med hjälp av en fristående version, en ActiveX- eller en plugin-version för felsökning av Flash Player, som du hittar i katalogen *installationskatalogen för Flash/Players/Debug/*. Men i felsökaren för ActionScript 3.0 är fjärrfelsökning begränsad till filer som finns på samma lokala värd som utvecklingsverktyget i Flash, som spelas i den fristående felsökningsspelaren, ActiveX-kontrollen eller plugin-programmet.

Aktivera felsökning under Publiceringsinställningar om du vill tillåta fjärrfelsökning av filen. Du kan också publicera filen med ett felsökningslösenord så att bara behöriga användare kan felsöka den.

Precis som i JavaScript och HTML, kan användarna se klientsidesvariabler i ActionScript. Om du vill lagra variablerna på ett säkert sätt skickar du dem till ett program på serversidan i stället för att lagra dem i filen. Som utvecklare kan du emellertid ibland ha andra affärshemligheter, t.ex. filmklippstrukturer, som du inte vill avslöja för utomstående. Du kan då använda felsökningslösenordet för att skydda ditt arbete.

Aktivera fjärrfelsökning av en SWF-fil och ange ett felsökningslösenord

I ActionScript 3.0 FLA-filer går det inte att felsöka kod i bildruteskript. Det går bara att felsöka kod i externa AS-filer med felsökaren för ActionScript 3.0.

- 1 Öppna FLA-filen.
- 2 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
- 3 Välj Tillåt felsökning på Flash-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- 4 Stäng dialogrutan Publiceringsinställningar och välj ett av följande kommandon:
 - Arkiv > Exportera > Exportera film
 - Arkiv > Publicera
- 5 Behåll SWF-filen på den lokala datorn för att utföra en fjärrfelsökningssession på den lokala värden, eller överför den till webbservern.

SWF-filen innehåller ingen information om brytpunkter. Om du överför filen till en fjärrserver kan du alltså inte stega igenom koden. Använd den lokala värden för att utföra den här åtgärden.

- 6 I Flash väljer du Felsök > Starta fjärrfelsökning > ActionScript 3.0.

Flash öppnar felsökaren för ActionScript 3.0 och väntar på att en felsökningsversion av Flash Player ska ansluta. Du har två minuter på dig att starta felsökningsversionen av Flash Player. Om det tar längre tid än två minuter upprepar du det här steget.

- 7 Öppna SWF-filen i en fristående version, en ActiveX- eller en plugin-version för felsökning av Flash Player. Du hittar den fristående felsökningsspelaren i katalogen *installationskatalogen för Flash/Players/Debug/*. Anslut inte till en fil på en annan dator eftersom felsökaren inte kan ta emot någon information om brytpunkter.

Felsökningssessionen börjar när felsökningsspelaren ansluts till Flash ActionScript 3.0-felsökningspanelen.

Aktivera Felsökning från en fjärranslutning

- 1 Öppna utvecklingsprogrammet i Flash om det inte redan är startat.

- 2 Välj Felsök > Starta fjärrfelsökning > ActionScript 3.0.
- 3 Från fjärranslutningen öppnar du den publicerade SWF-filen i en webbläsare eller i felsökningsversionen av den fristående spelaren.

Om inte dialogrutan för fjärrfelsökning öppnas högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på SWF-filen för att öppna snabbmenyn och väljer sedan Felsökning.

- 4 Välj Localhost och filen som ska öppnas i dialogrutan för fjärrfelsökning.

I Felsökning öppnas visningslistan för SWF-filen. Om SWF-filen inte spelas upp kan Felsökning vara tillfälligt stoppad. Du ska då trycka på Fortsätt för att starta på nytt.

Arbeta med Flash och Flex

Skapa komponenter för Flex

I Adobe® Flash® CS4 Professional kan du skapa innehåll som ska användas som komponenter i Adobe® Flex®-program. Det här innehållet kan rymma både visuella element och Adobe® ActionScript® 3.0-kod.

Genom att skapa Flex-komponenter i Flash kan du dra nytta av de flexibla grafikfunktionerna i Flash samtidigt som du drar nytta av funktionerna i Flex.

För att du ska kunna skapa Flex-komponenter i Flash måste du installera Flex-komponentpaketet för Flash. Du installerar komponentpaketet med hjälp av Adobe Extension Manager. I vissa versioner av komponentpaketet stöds eventuellt inte alla funktioner i Adobe® Flash® CS4 Professional. Därför bör du hämta den senaste versionen av komponentpaketet från http://www.adobe.com/go/flex_ck_se.

Mer information om användning av Flex och Flash tillsammans finns i Flex-dokumentationen på Adobes webbplats på http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_se.

Så här skapar du en Flex-komponent i Flash:

- 1 Kontrollera att du har installerat Adobe Extension Manager. Om du vill hämta Extension Manager går du till hämtningssidan för Extension Manager på http://www.adobe.com/go/extension_manager_dl_se.
Extension Manager installeras som standard med programmen i Adobe Creative Suite.
- 2 Hämta och installera Flex-komponentpaketet som finns på http://www.adobe.com/go/flex_ck_se. Avsluta Flash innan du installerar komponentpaketet. Information om hur du installerar tillägg med Adobe Extension Manager finns på http://www.adobe.com/go/learn_extension_manager_se.
- 3 Starta Flash. Två nya kommandon visas på menyn Kommando: Konvertera symbol till Flex-komponent och Konvertera symbol till Flex-behållare.
- 4 I Flash skapar du en filmklippssymbol med den grafik och den ActionScript 3.0-kod som ska ingå i Flex-komponenten. Innehållet måste läggas in i en filmklippssymbol innan du konverterar det till en Flex-komponent.
- 5 Innan du konverterar filmklippet till en Flex-komponent ska du kontrollera att det uppfyller följande krav för kompatibilitet med Flex:
 - FLA-filens bildrutehastighet ska vara 24 fps och matcha bildrutehastigheten för alla Flex-projekt där komponenten ska användas.
 - Registreringspunkten ska placeras på punkten 0, 0 i filmklippet.

Obs! Om du vill kontrollera att registreringspunkterna för allt innehåll i filmklippet ligger på 0, 0 klickar du på knappen Redigera flera bildrutor längst ned på tidslinjen, markerar alla bildrutor på tidslinjen för filmklippet, markerar allt innehåll i alla bildrutor och flyttar det till 0, 0 i egenskapsinspektören.

- 6 Markera filmklippet på bibliotekspanelen och välj Kommandon > Konvertera symbol till Flex-komponent.

Flash konverterar filmklippet till en Flex-komponent, ändrar ikonerna för klippet till en Flex-ikon i biblioteket och importerar det FlexComponentBase-kompilerade klippet till biblioteket. Flash bäddar in FlexComponentBase i den SCW-fil för Flex-komponenten som skapas i nästa steg.

Observera de förloppsmeddelanden som visas på utdatapanelen när Flash konverterar filmklippet.

- 7 Välj Arkiv > Publicera för att skapa en SWC-fil som innehåller den kompillerade Flex-komponenten. Flash skapar också en SWF-fil från FLA-huvudfilen, men du kan ignorera den om du vill. Den publicerade SWC-komponentfilen kan nu användas i Flex.
- 8 Om du vill använda SWC-filen i Flex gör du något av följande:
 - Kopiera SWC-filen från Flash och klistra in den i mappen bin för Flex-projektet.
 - Lägg till SWC-filen i bibliotekssökvägen för Flex-projektet. Mer information finns i dokumentationen om Flex Builder på http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_se.

Använda Flex-metadata

Om du skriver ActionScript 3.0-kod som ska användas i Flex kan du placera metadata i koden för att bädda in externa filer i alla publicerade SWF-filer som innehåller ActionScript-koden. Vanligtvis används dessa `[Embed]`-deklARATIONER för att bädda in bildfiler, teckensnitt, enskilda symboler eller andra SWF-filer i en SWF-fil.

Kom ihåg att metadata är "data om data". Du lägger till metadata i ActionScript-kod på den rad som finns omedelbart före den kodrad som metadatan ska gälla för. Vid kompileringen beaktas sedan dessa metadata när den närmast följande kodraden kompileras.

Exempel: Om du vill bädda in en bild med namnet `button_up.png` som finns i en katalog en nivå ovanför ActionScript-filen använder du följande ActionScript-kod:

```
[Embed("../button_up.png")]  
  
private var buttonUpImage:Class;
```

Metadatataggen `[Embed]` innebär att filen `button_up.png` bäddas in i SWF-filen vid kompileringen, och att filen associeras med variabeln `buttonUpImage`.

Mer information om hur du bäddar in resurser med metadata i Flex finns i avsnittet om inbäddning av resurser, i utvecklarhandboken för Flex 3 på http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_se.

Om du använder en funktion som kräver Flex SDK, t.ex. `[Embed]`-metadata, visas ett meddelande i Flash under kompileringen om att du måste lägga till filen `Flex.SWC` i bibliotekssökvägen för FLA-filen. Filen `Flex.SWC` innehåller kompillerade klasser som behövs för att Flex-metadata ska stödjas. Klicka på Uppdatera bibliotekssökvägen i dialogrutan om du vill lägga till `Flex.SWC` i bibliotekssökvägen. Du kan också lägga till filen `Flex.SWC` senare, i bibliotekssökvägen i publiceringsinställningarna för ActionScript.

Skriva ut under körning

Skriva ut från SWF-filer under körning med ActionScript 2.0

Du kan lägga till utskriftsfunktioner i Flash-dokument så att användarna kan skriva ut från Flash Player. Du kan använda ActionScript*-klassen `PrintJob` eller någon av ActionScript-funktionerna `print()` och `printAsBitmap()`. Användarna har också tillgång till snabbmenyn i Flash Player och kan där välja kommandot Skriv ut. Dessutom kan användarna skriva ut från webbläsaren i stället för från Flash Player, genom att välja kommandot Arkiv > Skriv ut i webbläsarfönstret. Det finns dock flera fördelar med att skriva ut direkt från Flash Player och inte från utskriftsmenyn i en webbläsare. Några av fördelarna är:

- Användarna kan skriva ut alla bildrutor eller de bildrutor som är försedda med utskriftsetiketter från Flash Player. Dessutom kan du ange en bildrutas utskriftsområde.
- Du kan ange att innehållet ska skrivas ut som vektorgrafik (och använda högre upplösning) eller som bitmappar (och bevara genomskinlighet och färg effekter).
- Objektet ActionScript `PrintJob` förbättrar funktionerna `print()` och `printAsBitmap()` genom att tillföra möjligheten att skriva ut dynamiskt återgivna sidor som en enda utskrift. `PrintJob`-objektet tillhandahåller även användarens skrivarinställningar vilka kan användas för att formatera rapporter speciellt för användaren.
- Tidigare Flash Player-versioner än 4.0.25 (Windows) eller 4.0.20 (Macintosh) har inte stöd för direktutskrift av bildramar. Flash Player 7 och senare har stöd för `PrintJob`-klassen.

Obs! Information om utskrift från SWF-filer under körning med ActionScript 3.0 finns i *Utskrift i Programmering med ActionScript 3.0*.

Styra utskrift under körning

Om du vill bestämma vad användare kan skriva ut gör du följande när du ställer in dokument och filmklipp för utskrift:

- Justera sidlayouten för alla bildrutor som ska kunna skrivas ut så att de matchar det önskade utskriftsformatet. Med Flash Player kan du skriva ut alla former, symboler, bitmapbilder, textblock och textfält. Nivåer i en SWF-fil är inte sammansatta i utskriften.
- Skrivardrivrutinen använder HTML-inställningarna för dimensioner, skala och justering i dialogrutan Publiceringsinställningar. Styr utskriftsformatet med dessa inställningar.
- De markerade bildrutorna skrivs ut så som de visas i filmklippssymbolen. Om du vill att användare ska kunna skriva ut ett filmklipp som inte är synligt i webbläsaren, öppnar du åtgärdspanelen och ställer in filmklippets egenskap `_visible` på `false`. Om du ändrar en egenskap för ett filmklipp med åtgärden `setProperty` påverkar inte interpolering eller något omformningsverktyg hur ett filmklipp skrivs ut.
- För att ett filmklipp ska kunna skrivas ut måste det ligga på scenen eller monteringsbordet och det måste ha ett förekomstnamn.
- Alla element måste vara helt inlästa för att kunna skrivas ut. Använd filmklippets `_framesloaded`-egenskap för att kontrollera om det utskrivbara innehållet har lästs in. Mer information finns i `_framesloaded` (egenskapen `MovieClip._framesloaded` property) i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på http://www.adobe.com/go/learn_fl_cs4_as2lr_se.

Använda ActionScript 2.0-klassen PrintJob

ActionScript-klassen `PrintJob` förbättrar utskriftsfunktionaliteten för metoden `print()` och gör att du kan återge dynamiskt innehåll vid körning, visa en enda dialogruta för utskrift och skriva ut ett oskalat dokument med samma proportioner som innehållet. Dessa funktioner är användbara för återgivning och utskrift av externt dynamiskt innehåll, t.ex. databasinnehåll och dynamisk text.

När egenskaperna har fyllts i av metoden `PrintJob.start()` får dokumentet dessutom åtkomst till användarens skrivarinställningar, till exempel sidhöjd, sidbredd och orientering, och du kan konfigurera dokumentet så att Flash-innehåll som passar skrivarinställningarna formateras dynamiskt.

Obs! När du använder klassen `PrintJob` måste användaren ha Flash Player 7 eller senare.

Obs! Information om utskrift från SWF-filer under körning med ActionScript 2.0 finns i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Skapa en utskrift

Eftersom utskrifter mellanlagras i användarens operativsystem mellan anropen till metoderna `PrintJob.start()` och `PrintJob.send()`, och eftersom `PrintJob`-funktionerna tillfälligt kan påverka Flash Players interna vy för Flash-innehåll på skärmen, ska du bara implementera utskriftsspecifika aktiviteter mellan anropen till `PrintJob.start()` och `PrintJob.send()`. Flash-innehållet bör till exempel inte interagera med användaren mellan `PrintJob.start()` och `PrintJob.send()`. Slutför i stället formateringen av utskriften, lägg till sidor i den och skicka den till skrivaren.

- 1 Skapa en förekomst av utskriftsobjektet: `new PrintJob()`.
- 2 Starta utskriften och visa dialogrutan Skriv ut för operativsystemet: `PrintJob.start()`.
- 3 Lägg till sidor i utskriften (anropa en gång per sida som ska läggas till i utskriften): `PrintJob.addPage()`.
- 4 Skicka utskriften till skrivaren: `PrintJob.send()`.
- 5 Ta bort utskriften: `delete PrintJob`.

Följande exempel visar ActionScript-kod som skapar en utskrift för en knapp:

```
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;
}
```

Endast en utskrift kan köras åt gången. En andra utskrift kan inte skapas förrän någon av följande händelser sker för den föregående utskriften:

- Utskriften är helt slutförd och metoden `PrintJob.send()` anropas.
- Metoden `PrintJob.start()` returnerar värdet `false`.
- Metoden `PrintJob.addPage()` returnerar värdet `false`.

- Metoden `delete PrintJob` anropas.

Starta en utskrift

När metoden `PrintJob.start()` i ActionScript 2.0 anropas, mellanlagras utskriften i användarens operativsystem och dialogrutan Skriv ut i operativsystemet visas.

Om användaren väljer ett alternativ för att börja skriva ut returnerar metoden `PrintJob.start()` värdet `true`. (Värdet är `false` om användaren avbryter utskriften. I så fall ska skriptet endast anropa `delete`). Om den lyckas ställer metoden `PrintJob.start()` in värdet för egenskaperna `paperHeight`, `paperWidth`, `pageHeight`, `pageWidth` och `orientation`.

Beroende på vilket operativsystem användaren har, kan en ytterligare dialogruta visas tills mellanlagringen är klar och funktionen `PrintJob.send` anropas: Anropa genast `PrintJob.addPage()` och `PrintJob.send()`. Om det hinner gå tio sekunder mellan anropet till funktionen `PrintJob.start()` och funktionen `PrintJob.send()`, som skickar utskriften till skrivaren, anropar Flash Player `PrintJob.send()`, så att alla sidor som har lagts till med `PrintJob.addPage()` skrivs ut och mellanlagringen avbryts.

När en ny utskrift har skapats initieras `PrintJob()`-egenskaperna till 0. När `PrintJob.start()` har anropats och användaren har valt utskriftsalternativ i dialogrutan Skriv ut i operativsystemet, hämtar Flash Player operativsystemets utskriftsinställningar. Funktionen `PrintJob.start()` anger följande egenskaper:

Egenskap	Typ	Enhet	Anteckningar
<code>PrintJob.paperHeight</code>	tal	punkter	Total pappershöjd
<code>PrintJob.paperWidth</code>	tal	punkter	Total pappersbredd
<code>PrintJob.pageHeight</code>	tal	punkter	Det faktiska utskrivbara området höjd på sidan, exklusive marginaler som användaren valt.
<code>PrintJob.pageWidth</code>	tal	punkter	Det faktiska utskrivbara området bredd på sidan, exklusive marginaler som användaren valt.
<code>PrintJob.orientation</code>	string	ej tillämpligt	Stående eller liggande orientering.

Lägga till sidor i en utskrift

Du lägger till sidor i en utskrift med ActionScript 2.0-metoden `PrintJob.addPage()`. Metoden kan ha upp till fyra parametrar, men den enda som måste anges är `target/level`. De tre valfria parametrarna är `printArea`, `options` och `frameNum`.

Om du inte använder en viss valfri parameter, men använder andra valfria parametrar, anger du `NULL` i stället för den parameter du inte anger.

Med alla fyra parametrarna används följande syntax för funktionen:

```
MyPrintJob.addPage(target[,printArea:Object, options:Object, frameNum:Number]):boolean;
```

Om du anger en ogiltig parameter används parametrarnas standardvärden.

Varje anrop om att en ny sida ska läggas till är unikt. Det innebär att du kan ändra parametrarna utan att parametrar som angetts tidigare påverkas. Du kan till exempel ange att en sida ska skrivas ut som en bitmappsbild och att en annan ska skrivas ut som vektorgrafik. Du kan lägga till så många nya sidor i utskriften som behövs. Ett anrop om att lägga till en sida motsvarar en utskriven sida.

Obs! All ActionScript-kod som ska anropas för att ändra utskriften måste köras innan metoden `PrintJob.addPage()` anropas. ActionScript kan emellertid köras före eller efter en ny `PrintJob()`-metod. Om en bildruta har ett anrop till `PrintJob.addPage()`, garanterar inte anropet i sig att ActionScript-skripten på den bildrutan kommer att köras när bildrutan skrivs ut.

Ange ett mål

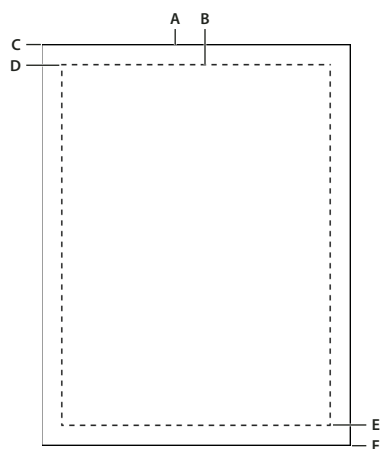
Parametern `target` i ActionScript 2.0 kan vara ett tal som betecknar en nivå (till exempel 0 för `_root`-dokumentet) eller en sträng som betecknar filmklippets förekomstnamn ("`myMovieClip`").

Ange utskriftsområde

Den valfria parametern `printArea` har följande värden:

```
{xMin:Number, xMax:Number, yMin:Number, yMax:Number}
```

Värdena `xMin`, `xMax`, `yMin` och `yMax` representerar pixlar på skärmen i förhållande till registreringspunkten för målnivån eller filmklippet. Utskriftsområdets orientering är från det övre vänstra hörnet på sidans utskrivbara område. Om utskriftsområdet är större än det utskrivbara området på sidan, beskärs de utskriftsdata som överskrider sidans högra och nedre kant.



A. Pappersrektangel B. Sidrektangel C. (594,774) D. (576,756) E. (0,0) F. (-18,-18)

Om du inte anger ett utskriftsområde eller anger ett ogiltigt utskriftsområde, blir utskriftsområdet automatiskt scenområdet i rot-dokumentet.

Skalning, punkter och pixlar

En utskrift som skapas med klassen `PrintJob` skriver som standard ut Flash-innehåll utan skalning. Ett objekt som är 144 pixlar brett på skärmen skrivs ut som 144 punkter, eller 5 cm brett.

En punkt är lika med en pixel. I utvecklingsverktyget är 72 en tum; på papper är 72 punkter en tum.

För att förstå hur Flash-skärminnehåll mappas till den utskrivna sidan är det bra att känna till de enheter som används på skärmen och i utskrifter. Pixlar är skärmmått och punkter är utskriftsmått. Både pixlar och punkter motsvarar 1/72 tum. En *twip* är 1/20 av en punkt eller pixel.

Följande lista visar förhållandet mellan enheterna.

- 1 pixel = 20 twip
- 1 punkt = 20 twip

- 72 pixlar = 1 tum
- 72 punkter = 1 tum
- 567 twip = 1 cm
- 1440 twip = 1 tum

Om du vill skala ett filmklipp innan det skrivs ut anger du dess `MovieClip.xscale`- och `MovieClip.yscale`-egenskaper innan du anropar den här metoden, och återställer dem sedan till sina ursprungliga värden. Om du skalar ett filmklipp och dessutom anger ett värde för egenskapen `printArea` är pixelvärdet som skickas till `printArea` filmklippets ursprungliga storlek. Det innebär att om du anger att filmklippets skala ska vara 50 % och att utskriftsområdet ska vara 500 x 500 pixlar, är det innehåll som skrivs ut identiskt med det som skrivs ut om du inte skalar filmklippet, men det skrivs ut med halv storlek. Mer information finns under metoden `addPage` (metoden `PrintJob.addPage`) i klassen `printJob` i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Ange utskrift som vektorbild eller bitmappsgrafik

Med parametern `options` kan du ange om du vill skriva ut som vektorgrafik eller som bitmappsbild. Använd den här valfria parametern med följande syntax:

```
{printAsBitmap:boolean}
```

Standardvärdet är `false` vilket är en begäran om vektorutskrift. Kom ihåg följande rekommendationer när du avgör vilket värde som ska användas:

- Om innehållet du skriver ut innehåller en bitmappsbild anger du att det ska skrivas ut som en bitmappsbild för att genomskinlighet och färg effekter ska komma med.
- Om det inte finns bitmappsbilder i innehållet anger du däremot att det ska skrivas ut som vektorgrafik för att bildkvaliteten ska bli bättre.

Ange en bildruta att skriva ut

Med parametern `frameNum` kan du ange en bildruta att skriva ut. Om du inte anger någon bildruteparameter är det målets aktuella bildruta eller den nivå du anger som första parameter när du lägger till sidan som skrivs ut.

Skriva ut eller ta bort en utskrift

- 1 Om du vill skicka en utskrift till skrivaren när ActionScript 2.0 `addPage()`-anropen har gjorts, använder du `PrintJob.send()` så att Flash Player slutar mellanlagra utskriften och skrivaren börjar skriva ut.
- 2 Om du vill ta bort utskriften när du har skickat den till skrivaren använder du ActionScript-funktionen `deletePrintJob()` så att `PrintJob`-objektet tas bort och minne frigörs.

Skriva ut bildrutor utan klassen PrintJob

Klassen `PrintJob` i ActionScript 2.0, som finns i Flash Player 7 och senare, har många fördelar jämfört med utskriftsmetoderna `print()` och `printAsBitmap()`. För att kunna skriva ut från Flash Player 6 och tidigare versioner tillbaka till Flash Player 4.0.25 (Windows) och 4.0.20 (Macintosh) använder du funktionerna `print()` och `printAsBitmap()` och bildruteetiketter.

Om du vill ställa in utskrift från Flash Player utan att använda klassen `PrintJob` anger du bildrutor att skriva ut och anger utskriftsområden för dem.

Ange ett utskriftsområde utan att använda ett PrintJob-objekt

Som standard avgör dokumentfilens scen utskriftsområdet. Alla objekt som är utanför scenen klipps bort och skrivs inte ut. För inlästa filmer används filmens egen storlek som utskriftsområde, inte huvud-SWF-filens scenstorlek.

Ett alternativ till att använda ett dokumentets scenstorlek är att ställa in följande utskriftsområden:

- Definiera begränsningsramen för SWF-innehåll som utskriftsområde på snabbmenyn i Flash Player eller med ActionScript 2.0-funktionen `print()` för alla bildrutor genom att välja ett objekt i en bildruta som begränsningsram. Detta alternativ är till exempel användbart om du vill skriva ut ett datablad på en hel sida från en webbannonser.
- Med funktionen `print()` kan du använda den kombinerade begränsningsramen för alla utskrivbara bildrutor i en tidslinje som utskriftsområde, till exempel för att skriva ut flera bildrutor som har samma registreringspunkt. Om du vill använda den kombinerade begränsningsramen använder du parametern `bMax` som i följande exempel:

```
print ("myMovie", "bmax")
```

- Med funktionen `print()` kan du ändra utskriftsområdet för varje bildruta och skala objekt så att de passar utskriftsområdet. Då kan du till exempel ha olika stora objekt i varje bildruta på den utskrivna sidan. Om du vill ändra begränsningsramen per bildruta använder du parametern `Frame` i åtgärdsparametrarna för `Print` enligt följande exempel:

```
print ("myMovie", "bframe")
```

- Med funktionen `print()` kan du definiera begränsningsramen för en specifik bildruta i dokumentet som utskriftsområde för alla utskrivbara bildrutor i dokumentet som i följande exempel:

```
print ("myMovie", "bmovie")
```

Definiera den bildruta som ska användas som utskriftsområde med etiketten `#b`. Etiketten `#b` måste vara i samma lager som en bildruta med etiketten `#p`.

Mer information om `print()`-funktionens parametrar finns i ”funktionen `print`” i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Använda funktionen `print()` utan att använda ett PrintJob-objekt

Grundläggande syntax för funktionen ActionScript 2.0 `print()` som du kan koppla till en knapp eller en annan utlösare i dokumentet för att aktivera utskrift, är följande:

```
print (target, "Bounding box");
```

Målparametern anger var de bildrutor som ska skrivas ut finns. Begränsningsramsparmetern anger utskriftsområdet.

Koppla en `print()`-funktion till en knapp, en bildruta eller ett filmklipp i dokumentet om du vill att användarna ska kunna skriva ut Flash-innehållet. Om du tilldelar en `print()`-funktion en bildruta körs åtgärden när spelhuvudet når den bildrutan.

Med funktionen `print()` kan du både skriva ut bildrutor i andra filmklipp och på huvudtidslinjen. Varje `print()`-funktion ställer bara in en tidslinje för utskrift, men åtgärden gör att du kan ange valfritt antal bildrutor att skriva ut på tidslinjen. Om du kopplar mer än en `print()`-funktion till en enda knapp eller bildruta visas dialogrutan `Skriv ut` för varje åtgärd som körs.

Se även ”funktionen `print`” i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Inställningar för ActionScript-publicering

Ändra inställningar för ActionScript-publicering

När du skapar ett nytt FLA-dokument blir du ombedd att ange vilken version av ActionScript du vill använda. Du kan ändra den här inställningen om du senare bestämmer dig för att skriva skript i en annan version av ActionScript.

Obs! ActionScript 2.0-kompilatorn kan kompilera all ActionScript 1.0-kod förutom den snedstreckssyntax (/) som används för att visa filmklippssökvägar (t.ex. `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). Du undviker detta problem genom att antingen skriva om koden och använda en punktnotation (.) eller använda ActionScript 1.0-kompilatorn.

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och därefter Flash-fliken.
- 2 Välj ActionScript-versionen på snabbmenyn.

Klassfiler och konfigurationsfiler

När du installerar Flash placeras flera ActionScript-relaterade konfigurationsmappar och konfigurationsfiler på datorn. Om du ändrar de här filerna för att anpassa redigeringsmiljön bör du först säkerhetskopiera originalfilerna.

Mapp för ActionScript-klasser Innehåller alla inbyggda ActionScript 2.0-klasser (AS-filer). Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- Windows XP: Hårddisk\Documents and Settings\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\Classes
- Windows Vista: Hårddisk\Users\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\Classes
- Macintosh: Hårddisken/Users/användare/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4\språk/Configuration/Classes

Mappen Classes är organiserad i klasser för Flash Player 7 (FP7), klasser för Flash Player 8 (FP8), klasser för Plash Player 9 (FP9) samt mx-paketet, som används både i spelare och i ASO-filer. Mer information om hur mappen är organiserad finns i filen Viktigt om i mappen Classes.

Mapp för inkluderade klasser Innehåller alla globala ActionScript-inkluderade filer. Platserna är som följer:

- Windows XP: Hårddisk\Documents and Settings\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\Include
- Windows Vista: Hårddisk\Users\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\Include
- Macintosh: Hårddisken/Users/användare/Library/Application Support/Adobe/Flash CS4\språk/Configuration/Include

Konfigurationsfilen ActionsPanel.xml Innehåller konfigurationsfilen för kodtips i ActionScript. Separata filer innehåller olika konfigurationer för varje version av ActionScript och Flash Lite samt för JavaScript. Platserna är som följer:

- Windows XP: Hårddisk\Documents and Settings\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\ActionsPanel
- Windows Vista: Hårddisk\Users\användare\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS4\språk\Configuration\ActionsPanel

- Macintosh: Hårddisken/Users/*användare*/Library/Application Support/Adobe/Flash
CS4/*språk*/Configuration/ActionsPanel

Konfigurationsfilen AsColorSyntax.xml Konfigurationsfilen för markering av ActionScript-kodfärgningssyntaxen. Platserna är som följer:

- Windows XP: Hårddisk\Documents and Settings*användare*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash
CS4*språk*\Configuration\ActionsPanel\
- Windows Vista: Hårddisk\Users*användare*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash
CS4*språk*\Configuration\ActionsPanel\
- Macintosh: Hårddisken/Users/*användare*/Library/Application Support/Adobe/Flash
CS4/*språk*/Configuration/ActionsPanel

Deklarera en dokumentklass för ActionScript 3.0

Om du använder ActionScript 3.0 kan en SWF-fil ha en klass av översta nivån kopplad till sig. Den här klassen kallas dokumentklassen. När SWF-filen läses in i Flash Player skapas en förekomst av den här klassen som blir SWF-filens objekt på högsta nivån. Objektet för en SWF-fil kan vara en förekomst av en egen klass som du väljer.

En SWF-fil som till exempel implementerar en Calendar-komponent kan koppla den översta nivån till en Calendar-klass, med lämpliga metoder och egenskaper för en Calendar-komponent. När SWF-filen läses in skapas en förekomst av den här Calendar-klassen i Flash Player.

- 1 Avmarkera alla objekt på scenen och på tidslinjen genom att klicka i ett tomt område på scenen. Då visas dokumentegenskaperna i egenskapsinspektören.
- 2 Ange namnet på ActionScript-filen för klassen i textrutan för dokumentklassen i egenskapsinspektören. Du ska inte skriva in filtillägget .as.

Obs! Du kan även ange dokumentklassinformation i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Ange placering för ActionScript-filer

Om du vill använda en ActionScript-klass som du har definierat måste Flash leta reda på de externa ActionScript-filerna som innehåller klassdefinitionen. Den lista med mappar där Flash söker efter klassdefinitioner kallas *klassökvägen* för ActionScript 2.0 och *källsökvägen* för ActionScript 3.0. Klassökvägar och källsökvägar finns på global nivå (programnivå) eller på dokumentnivå. Mer information om klassökvägar finns under Klasser i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#) eller "Paket" i *Programmering med ActionScript 3.0*.

Du kan ange följande ActionScript-placeringar i Flash:

- ActionScript 2.0
 - Programnivå (tillgänglig för alla AS2 FLA-filer):
 - Klassökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Dokumentnivå (endast tillgänglig för den FLA-fil som anger den här sökvägen):
 - Klassökväg (anges i publiceringsinställningarna)
- ActionScript 3.0
 - Programnivå (tillgänglig för alla AS3 FLA-filer):
 - Källsökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Bibliotekssökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Extern bibliotekssökväg (anges i ActionScript-inställningarna)

- Dokumentnivå (endast tillgänglig för den FLA-fil som anger de här sökvägarna):
 - Källsökväg (anges i publiceringsinställningarna)
 - Bibliotekssökväg (anges i publiceringsinställningarna)
 - Extern bibliotekssökväg (anges i publiceringsinställningarna)
 - Dokumentklass (anges i egenskapsinspektören för dokumentet)

I ActionScript 3.0 kan du ange ytterligare två sökvägar för att ange placeringar för ActionScript-resurser.

Med *Bibliotekssökväg* anger du platsen för förkompilerad ActionScript-kod som finns i SWC-filer som du har skapat. Den FLA-fil som anger den här sökvägen läser in varje SWC-fil på den översta nivån i den här sökvägen och alla andra eventuella kodresurser som har angetts inom SWC-filerna. Om du använder bibliotekssökvägen måste du kontrollera att inga delar av den kompilerade koden i SWC-filerna är duplicerade i okompilerade AS-filer i källsökvägen. Den redundanta koden gör att kompileringen av SWF-filen går långsammare.

Med *Extern bibliotekssökväg* anger du placeringen för SWC-filer som innehåller kod som används för kompilersfelfdefinitioner. Den här sökvägen kan användas för att läsa in externa kodresurser i SWC-format så att klasserna inom dem kan användas under körning. När du kompilerar en SWF-fil läggs SWC-filerna i den externa bibliotekssökvägen inte till i SWF-filen, men en kontroll sker av att filerna finns på de platser som du har angett. Den externa bibliotekssökvägen används oftast för delade bibliotek vid körning. Mer information om delade bibliotek vid körning finns i ["Arbeta med objekt som delas vid körning"](#) på sidan 162. Mer information om inläsning av extern kod vid körning finns i *Programmering med ActionScript 3.0*.

För varje typ av resurssökväg kan du ange mer än en sökväg som Flash kan söka på. Alla resurser som hittas på samtliga sökvägar används.

När du lägger till eller ändrar en sökväg kan du lägga till absoluta katalogsökvägar (t.ex. C:/mina_klasser) och relativa katalogsökvägar (t.ex. ../mina_klasser eller ").

Ange klassökvägen för ActionScript 2.0

Så här anger du klassökvägen på dokumentnivå:

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på Flash.
- 2 Kontrollera att ActionScript 2.0 är markerat på snabbmenyn ActionScript-version och klicka på Inställningar.
- 3 Ange den bildruta där klassdefinitionen ska finnas i textfältet Exportera bildruta för klasser.
- 4 Om du vill lägga till sökvägar i klassökvägslistan gör du något av följande:
 - Om du vill lägga till en mapp i klassökvägen klickar du på Bläddra till sökväg, , bläddrar till mappen som du vill lägga till och klickar på OK.
 - Om du vill lägga till en ny rad i klassökvägslistan, klickar du på knappen Lägg till ny sökväg . Dubbelklicka på den nya raden, skriv en relativ eller absolut sökväg och klicka på OK.
 - För att redigera en befintlig klassökvägsmappl väljer du sökvägen i klassökvägslistan, klickar på knappen Bläddra till sökväg, bläddrar till mappen som ska läggas till och klickar på OK. Du kan också dubbelklicka på sökvägen i klassökvägslistan, skriva sökvägen och klicka på OK.
 - Om du vill ta bort en mapp från klassökvägen väljer du sökvägen i klassökvägslistan och klickar på knappen Ta bort markerad sökväg .

Så här anger du klassökvägen på programnivå:

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.

- 2 Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 2.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i listan Klassökväg

Ange källsökvägen för ActionScript 3.0

Så här anger du källsökvägen på dokumentnivå:

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på Flash.
- 2 Kontrollera att ActionScript 3.0 är markerat på snabbmenyn ActionScript-version och klicka på Inställningar. Flash Player-versionen måste vara inställd på Flash Player 9 eller senare för att ActionScript 3.0 ska kunna användas.
- 3 Ange den bildruta där klassdefinitionen ska finnas i textfältet Exportera klasser i bildruta.
- 4 Ange felrapporteringsinställningar Du kan välja Strikt läge och Varningsläge. I Strikt läge rapporteras kompileringsvarningar som fel, vilket innebär att kompileringen inte slutförs om de typerna av fel förekommer. I Varningsläge rapporteras extravarningar som är användbara för att upptäcka inkompatibilitet vid uppdatering av ActionScript 2.0-kod till ActionScript 3.0.
- 5 (Valfritt) Markera Scen om du vill att scenförekomster ska deklarerats automatiskt.
- 6 Ange ActionScript 3.0 eller ECMAScript som dialekt. ActionScript 3.0 rekommenderas.
- 7 Om du vill lägga till sökvägar i källsökvägslistan gör du något av följande:
 - Om du vill lägga till en mapp i källsökvägen klickar du på fliken Källsökväg och sedan på knappen Bläddra till sökväg . Bläddra till den mapp du vill lägga till och klicka på OK.
 - Om du vill lägga till en ny rad i källsökvägslistan, klickar du på knappen Lägg till ny sökväg . Dubbelklicka på den nya raden, skriv in relativ eller absolut sökväg och klicka på OK.
 - Om du vill redigera en befintlig källsökvägsmap väljer du sökvägen i listan Källsökväg, klickar på knappen Bläddra till sökväg, bläddrar till mappen som ska läggas till och klickar på OK. Du kan också dubbelklicka på sökvägen i listan Källsökväg, skriva sökvägen och klicka på OK.
 - Om du vill ta bort en mapp från källsökvägen markerar du sökvägen i listan Källsökväg och klickar på knappen Ta bort från sökväg .

Så här anger du källsökvägen på programnivå:

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.
- 2 Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 3.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i listan Källsökväg.

Ange bibliotekssökvägen för ActionScript 3.0-filer

Du anger bibliotekssökvägen på dokumentnivå på ungefär samma sätt som du anger källsökvägen:

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på fliken Flash.
- 2 Kontrollera att ActionScript 3.0 har angetts på skriptmenyn och klicka på Inställningar.
- 3 I dialogrutan Avancerade inställningar för ActionScript 3.0 klickar du på fliken Bibliotekssökväg.
- 4 Lägg till bibliotekssökvägen i listan Bibliotekssökväg. Du kan lägga till mappar eller enskilda SWC-filer i sökvägslistan.

Så här anger du bibliotekssökvägen på programnivå:

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.
- 2 Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 3.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i listan Bibliotekssökväg.

Ange en extern bibliotekssökväg för ActionScript 3.0-filer

Du anger en extern bibliotekssökväg på dokumentnivå på ungefär samma sätt som du anger källsökvägen:

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på fliken Flash.
- 2 Kontrollera att ActionScript 3.0 har angetts på skriptmenyn och klicka på Inställningar.
- 3 I dialogrutan Avancerade inställningar för ActionScript 3.0 klickar du på fliken Extern bibliotekssökväg.
- 4 Lägg till bibliotekssökvägen i listan Extern bibliotekssökväg. Du kan lägga till mappar eller enskilda SWC-filer i sökvägslistan.

Så här anger du en extern bibliotekssökväg på programnivå:

- 1 Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.
- 2 Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 3.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i listan Extern bibliotekssökväg.

Villkorlig ActionScript-kompilering

Du kan använda villkorlig kompilering i ActionScript 3.0 på samma sätt som i C++ och andra programmeringsspråk. Du kan t.ex. använda villkorlig kompilering för att aktivera eller inaktivera kodblock i ett helt projekt, såsom kod som implementerar en viss funktion eller kod som används för felsökning.

Med hjälp av config-konstanter som du definierar i publiceringsinställningarna kan du ange om vissa rader med ActionScript-kod har kompilerats eller inte. Varje konstant har följande format:

```
CONFIG::EXEMPEL_KONSTANT
```

Här är CONFIG värdet för config namespace och EXEMPEL_KONSTANT är den konstant som du anger true eller false för i publiceringsinställningarna. När värdet för konstanten är true kompileras den kodrad som följer efter konstanten i ActionScript-koden. Om värdet är falskt kompileras inte den kodrad som följer efter konstanten.

Exempel: I följande funktion finns två kodrader som endast kompileras om värdet för den föregående konstanten har angetts som true i publiceringsinställningarna:

```
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.");  
    }  
}
```

Så här definierar du en config-konstant med hjälp av dialogrutan Publiceringsinställningar:

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
- 2 I dialogrutan Publiceringsinställningar klickar du på Flash-fliken.
- 3 Kontrollera att värdet för Skript är ActionScript 3.0 och klicka på knappen Inställningar bredvid värdet.
- 4 I dialogrutan Avancerade inställningar för ActionScript 3.0 klickar du på fliken Config-konstanter.
- 5 Klicka på knappen Lägg till för att lägga till en konstant.
- 6 Skriv namnet på den konstant som du vill lägga till. Standardvärdet för config namespace är CONFIG och standardkonstantnamnet är CONFIG_CONST.

Obs! Värdet `CONFIG` för `config namespace` deklarerar automatiskt av kompileraren i Flash. Du kan lägga till egna `config namespace`-värden genom att ange ett värde med ett konstantnamn i publiceringsinställningarna och lägga till dem i ActionScript-koden med följande syntax:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

- 7 Ange det värde som ska användas för konstanten: true eller false. Du ändrar värdet när du vill aktivera eller inaktivera kompilering av specifika kodrader.

Anpassa snabbmenyer i Flash-dokument

Du kan anpassa standardsnabbmenyn och snabbmenyn för textredigering som visas för SWF-filer i Flash Player 7 och senare versioner.

- Standardsnabbmenyn visas när en användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) i ett område i en SWF-fil i Flash Player, som inte är ett redigerbart textfält. Du kan lägga till anpassade alternativ och dölja inbyggda alternativ på menyn (dock inte Inställningar och Felsökning).
- Snabbmenyn för textredigering visas när en användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) i ett redigerbart textfält i en SWF-fil i Flash Player. Du kan lägga till anpassade alternativ på den här menyn. Det går inte att dölja inbyggda alternativ.

Obs! I Flash Player visas också en snabbmeny för fel när en användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) i Flash Player och ingen SWF-fil är inläst. Det går inte att anpassa den här menyn.

Anpassa snabbmenyer i Flash Player 7 genom att använda objekten `ContextMenu` och `ContextMenuItem` i ActionScript 2.0. Mer information om hur du använder de här objekten finns under `ContextMenu` i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Kom ihåg följande villkor när du skapar anpassade snabbmenyalternativ för Flash Player:

- Anpassade alternativ läggs till i en snabbmeny i samma ordning som de skapas. Det går inte att ändra ordningen efter att alternativen har skapats.
- Du kan aktivera anpassade alternativ och ange om de ska visas.
- Anpassade snabbmenyalternativ kodas automatiskt med Unicode UTF-8-textkodning.

Konfigurationsmappar installerade med Flash

Flash placerar flera konfigurationsmappar på datorn när du installerar programmet. I konfigurationsmapparna ordnas filer som är associerade med programmet efter lämpliga åtkomstnivåer. Du bör kontrollera innehållet i dessa mappar när du arbetar med ActionScript® och komponenter. Konfigurationsmapparna för Flash är som följer:

Konfigurationsmappen på programnivå

Eftersom den tillhör programnivån har bara användare som är administratörer skrivåtkomst till mappen. Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- I Microsoft Windows XP och Microsoft Windows Vista går du till `startenheten\Program\Adobe\Adobe Flash CS3\språk\Configuration\`.
- På Macintosh går du till `Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/`.

Startmapp

Denna mapp befinner sig på samma nivå som konfigurationsmappen på programnivå och underlättar delning av konfigurationsfiler mellan användare av samma dator. Mapper och filer i mappen First Run kopieras automatiskt till konfigurationsmappen på användarnivå. Alla nya filer som placeras i mappen First Run kopieras till konfigurationsmappen på användarnivå när du startar programmet.

Här är några vanliga sökvägar till mappen First Run:

- I Windows XP och Vista går du till *startenheten*\Program\Adobe\Adobe Flash CS3\språk\First Run\.
- På Macintosh går du till *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS3/First Run/.

Konfigurationsmappen på användarnivå

Den här mappen finns i samma område av användarprofilen och den aktuella användaren har alltid skrivåtkomst till mappen. Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- I Windows XP och Vista går du till *startenheten*\Documents and Settings\användarnamn\Lokala inställningar\Application Data\Adobe\Flash CS3\språk\Configuration.
- På Macintosh går du till *Macintosh HD*/Users/användarnamn/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/språk/Configuration/.

Konfigurationsmappen på nivån Alla användare

Den här mappen finns i samma område av användarprofilen och är en del av standardinstallationerna av Windows- och Macintosh-operativsystemen. De delas av alla användare av en dator. Operativsystemet gör alla filer som placeras i mappen tillgängliga för alla användare. Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- I Windows XP och Vista går du till *startenheten*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\språk\Configuration\.
- På Macintosh går du till *Macintosh HD*/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/språk/Configuration/.

Konfigurationsmappen på begränsad nivå

För användare med begränsade behörigheter på en arbetsstation är det i en nätverksmiljö normalt bara systemadministratörer som har administrativ åtkomst till arbetsstationer. Alla andra användare får begränsad åtkomst, vilket normalt innebär att användarna inte kan skriva till filer på programnivå (t.ex. mappen Program i Windows och mappen Applications i Macintosh OS X).

Kapitel 16: Publicera och exportera

När du är klar att leverera Adobe® Flash® CS4 Professional-innehåll till en publik kan du publicera det för uppspelning eller exportera det till en mängd olika format. I det här kapitlet beskrivs olika publicerings- och exportalternativ som kan användas för distribution av Flash-innehåll.

Publicera Flash-dokument

Översikt över publicering

Som standard skapas en SWF-fil för Flash och ett HTML-dokument där Flash-innehållet infogas i ett webbläsarfönster med kommandot Publicera. Kommandot Publicera skapar också och kopierar identifieringsfiler för Macromedia Flash 4 från Adobe och senare. Om du ändrar publiceringsinställningar sparas ändringarna med dokumentet i Flash. När du har skapat en publiceringsprofil kan du exportera den så att den kan användas i andra dokument eller av andra som arbetar i samma projekt.

Flash® Player 6 och senare versioner har stöd för Unicode-textkodning. Med Unicode-stöd kan användare visa flerspråkig text, oavsett vilket språk det är på operativsystemet där Player körs.

Du kan publicera FLA-filen i andra filformat – GIF, JPEG, PNG och QuickTime® – med den HTML-kod som behövs för att visa dem i webbläsarfönstret. Med hjälp av alternativa filformat kan animeringar och interaktioner i SWF-filen visas i webbläsaren för användare som inte har den avsedda Adobe Flash Player installerad. När du publicerar ett Flash-dokument (FLA-fil) i ett alternativt filformat lagras inställningarna för filformatet med FLA-filen.

Du kan exportera FLA-filen till olika format, precis som FLA-filer kan publiceras i alternativa filformat, men inställningarna för filformaten sparas inte med FLA-filen.

Du kan också skapa ett anpassat HTML-dokument med en HTML-redigerare och inkludera de taggar som behövs för att visa en SWF-fil.

Om du vill testa hur SWF-filen fungerar innan du publicerar den, använder du Testa filmen (Kontroll > Testa filmen) och Testa scenen (Kontroll > Testa scenen).

Se även

”[Använda publiceringsprofiler](#)” på sidan 405

”[Inställningar för publicering](#)” på sidan 390

”[Konfigurera en server för Flash Player](#)” på sidan 389

”[Skapa text på flera språk](#)” på sidan 267

Spela upp Flash SWF-filer

Flash SWF-filformatet används för att distribuera Flash-innehåll.

Du kan spela upp innehållet på följande sätt:

- I Internet-webbläsare som har Flash Player
- Med Flash Xtra i Director® och Authorware® från Adobe®

- Med Flash ActiveX-kontroll i Microsoft Office och andra ActiveX-värdar
- Som en del av QuickTime-video
- Som fristående program, kallat projektor

Flash SWF-filformatet är en öppen standard som stöds av andra program. Mer information om Flash-filformat finns i www.adobe.com/go/flashplayer_se.

HTML-dokument

Du behöver ett HTML-dokument för att spela upp en SWF-fil i en webbläsare och ange webbläsarinställningar. Om en SWF-fil ska visas i en webbläsare måste taggarna `object` och `embed` användas med rätt parametrar i HTML-dokumentet.

Obs! Du kan generera ett HTML-dokument med rätt `object`- och `embed`-taggar med hjälp av dialogrutan *Publiceringsinställningar*, och markera HTML-alternativet. Mer information finns i ”[Ange publiceringsinställningar för HTML-dokument](#)” på sidan 392.

HTML-dokumentet kan skapas automatiskt i Flash när du publicerar en SWF-fil.

Publicera för mobila enheter

Med Adobe® Flash® Lite® kan Flash-användare skapa spännande innehåll för mobiltelefoner med skriptspråket ActionScript®, ritverktyg och mallar. Detaljerad information om utveckling för mobila enheter finns i *Utveckla program i Flash Lite* och Content Development Kits på Mobile and Devices Development Center på www.adobe.com/go/devnet_devices_se.

Obs! Beroende på vilken typ av mobil enhet du utvecklar för, kan det förekomma begränsningar för vilka ActionScript-kommandon och ljudformat som stöds. Mer information finns i *Mobile Articles* på Mobile and Devices Development Center.

Adobe tillhandahåller även Adobe Device Central som är ett nytt sätt att testa innehåll som skapats med Adobe-produkter på emulerade mobila enheter. När du skapar ett nytt mobildokument av något slag, starta från Device Central. I Device Central kan du välja en målenhet i början av utvecklingsprocessen. Du får då en förklaring av vad en enhets begränsningar innebär.

Publicera säkra Flash-dokument

Flash Player 8 och senare innehåller följande funktioner med vars hjälp du kan säkerställa dina Flash-dokument:

Skydd mot buffertspill

Funktionen aktiveras automatiskt och förhindrar oavsiktlig användning av externa filer Flash-dokument som kan skriva över användarens minne eller införa skadlig kod eller virus. Detta förhindrar att ett dokument läser eller skriver data utanför dokumentets avsedda minnesutrymme på användarens system.

Exakt domänmatchning för delning av data mellan Flash-dokument

Flash Player 7 och senare tillämpar en strängare säkerhetsmodell än tidigare versioner. Det har skett två stora förändringar i säkerhetsmodellen mellan Flash Player 6 och Flash Player 7:

Exakt domänmatchning Med Flash Player 6 kan SWF-filer från liknande domäner (till exempel www.adobe.com och store.adobe.com) kommunicera fritt med varandra och med andra dokument. I Flash Player 7 måste domänen för de data som ska användas matcha dataleverantörens domän *exakt* för att domänerna ska kunna kommunicera med varandra.

HTTPS/HTTP-begränsning En SWF-fil som läses in via icke-säkra protokoll (icke-HTTPS) kan inte öppna innehåll som lästs in med säkert protokoll (HTTPS), även om båda protokollen ligger på exakt samma domän.

Mer information om hur du säkerställer att innehåll fungerar som förväntat med den nya säkerhetsmodellen finns i Introduktion till säkerhet i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Säkerhet för lokal uppspelning och nätverksuppspelning

Med säkerhetsmodellen i Flash Player 8 och senare kan du fastställa säkerheten för lokal uppspelning och nätverksuppspelning för SWF-filer som du publicerar. Som standard har SWF-filer behörighet att läsa lokala filer och nätverk. En SWF-fil med lokal behörighet kan dock inte kommunicera med nätverket, och kan inte skicka filer eller information till några nätverk.

Ge SWF-filer åtkomst till nätverksresurser genom att låta SWF-filen skicka och ta emot data. Om du beviljar SWF-filen nätverksåtkomst inaktiveras lokal åtkomst så att information på den lokala datorn skyddas från att bli överförd till nätverket.

Du väljer säkerhetsmodell för lokal uppspelning eller nätverksuppspelning för publicerade SWF-filer i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Se även

”Ange publiceringsinställningar för SWF-filer” på sidan 390

Flash Player

I Flash Player spelas Flash-innehåll upp på samma sätt som det visas i en webbläsare eller ett ActiveX-värdprogram. Flash Player installeras med programmet Flash. När du dubbelklickar på Flash-innehåll startar operativsystemet Flash Player som sedan spelar upp SWF-filen. Använd Player för att göra Flash-innehåll synligt för användare som inte använder webbläsare eller ActiveX-värdprogram.

Du styr Flash-innehåll i Flash Player med menykommandona och `fscommand()`-funktionen. Mer information finns i Skicka meddelanden till och från Flash Player i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Använd Flash Players snabbmeny för att skriva ut Flash-innehållsbildrutor.

❖ Gör något av följande:

- Om du vill öppna en ny eller befintlig fil väljer du Arkiv > Nytt, eller Öppna.
- Om du vill ändra visningen av programmet väljer du Visa > Förstoring och gör ett val.
- Om du vill styra uppspelningen av Flash-innehållet väljer du Kontroll > Spela upp, Spola tillbaka eller Spela upp slinga.

Installera om FlashPlayer

Om du har problem med Flash Player-installationen kan du installera om programmet.

- 1 Stäng webbläsaren.
- 2 Ta bort eventuella versioner av spelaren som är installerade för tillfället.

Anvisningar finns i TechNote 14157 på Adobe® Flash® Support Center på www.adobe.com/go/tn_14157_se.

- 3 Gå till http://www.adobe.com/go/getflashplayer_se när du vill starta installationen.

Installera spelaren genom att följa anvisningarna på skärmen.

Du kan också köra något av följande installationsprogram i mappen för spelaren. Installationsprogrammet på Adobes webbplats är dock vanligtvis mer aktuellt än installationsfilerna i mappen Players.

- För ActiveX-kontrollen i Windows® (Internet Explorer eller AOL) kör du installationsfilen Install Flash Player 9 AX.exe.
- För plugin-programmet för Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari eller Opera) kör du installationsfilen Install Flash Player 9.exe.
- För plugin-programmet i Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer för Macintosh, Netscape, Opera eller Safari) kör du installationsfilen för Flash Player 10 (Mac OS 10.x) eller installationsfilen för Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x).

Obs! Verifiera installationen genom att gå till <http://www.adobe.com/shockwave/welcome/> i webbläsaren.

Konfigurera en server för Flash Player

För användare som visar ditt Flash-innehåll på nätet måste webbservern vara rätt konfigurerad för att känna igen SWF-filer.

Servern kanske redan är rätt konfigurerad. Information om hur du testar konfigurationen finns i TechNote 4151 på Adobe Flash Support Center på www.adobe.com/go/tn_4151_se.

När en server konfigureras skapas korrekta MIME-typer (Multipart Internet Mail Extension) så att servern kan identifiera filer med .swf-filtillägg som Flash-filer.

En webbläsare som tar emot korrekta MIME-typer kan läsa in de rätta plugin-programmen, kontroll- eller hjälpprogrammen för att bearbeta och visa inkommande data på rätt sätt. Om MIME-typen saknas eller inte levereras korrekt av servern kan det hända att webbläsaren visar felmeddelanden eller ett tomt fönster med en pusselbitsikon.

- Om du har skapat din webbplats via en ISP (Internet-leverantör) ber du leverantören att lägga till MIME-typen i servern. program/x-shockwave-flash med filtillägget .swf.
- Om du administrerar en egen server ser du efter i webbserverns programvarudokumentation om hur du lägger till och konfigurerar MIME-typer.
- Företagssystemadministratörer kan konfigurera Flash så att Flash Player-åtkomst begränsas till resurser på det lokala filsystemet. Skapa en säkerhetskonnfigurationsfil som begränsar Flash Player-funktioner till det lokala systemet.

Säkerhetskonnfigurationsfilen är en textfil som placeras i samma mapp som Flash Player-installationsprogrammet. Flash Player-installationsprogrammet läser konfigurationsfilen under installationen och följer säkerhetsdirektiven. Flash Player visar konfigurationsfilen för ActionScript med objektet System.

Med konfigurationsfilen kan du inaktivera Flash Player-åtkomst till kamera eller mikrofon, begränsa mängden lokal lagring som kan användas av Flash Player, styra den automatiska uppdateringsfunktionen och blockera Flash Player från att läsa något på användarens lokala hårddisk.

Mer information om säkerhet finns i System i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Lägga till MIME-typer

När en webbserver öppnar filer måste den kunna identifiera filerna som Flash-innehåll för att kunna visa dem. Om MIME-typen saknas eller inte levereras korrekt av servern kan webbläsaren visa felmeddelanden eller ett tomt fönster med en pusselbitsikon.

Om servern inte har konfigurerats korrekt måste du (eller serveradministratören) lägga till SWF-filens MIME-typer i serverns konfigurationsfiler och koppla ihop följande MIME-typer med SWF-filtilläggen:

- MIME-typprogram/x-shockwave-flash har filtillägget .swf.

- MIME-typprogram/futuresplash har filtillägget .spl.

Om du administrerar en server hittar du information i serverns programvarudokumentation om hur du lägger till och konfigurerar MIME-typer. Om du inte administrerar någon server kontaktar du Internet-leverantören eller serveradministratören för att få hjälp med att lägga till MIME-typinformation.

Om webbplatsen ligger på en Mac OS-server måste du också ange följande parametrar: Funktionsmakro: Binary; Type: SWFL och Creator: SWF2.

Inställningar för publicering

Ange publiceringsinställningar för SWF-filer

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar, klicka på fliken Flash och välj en Player-version från popup-menyn Spelare. Det går inte att använda alla Adobe® Flash® CS4 Professional-funktioner i publicerade SWF-filer som är avsedda för tidigare Flash Player-versioner än Flash Player 10. Om du vill ange Flash Player-identifiering klickar du på fliken HTML och väljer Identifiera Flash-version och anger den Flash Player-version som ska identifieras.
- 2 Välj ActionScript®-versionen på snabbmenyn Skript. Om du väljer ActionScript 2.0 eller 3.0 och har skapat klasser, klickar du på Inställningar för att ställa in en relativ sökväg till klassfiler som skiljer sig från sökvägen till standardkatalogerna som har angetts i Inställningar.
- 3 Om du vill styra bitmappskomprimering justerar du skjutreglaget för JPEG-kvalitet eller skriver ett värde. Lägre bildkvalitet ger mindre filer, högre bildkvalitet ger större filer. Testa olika inställningar för att hitta en bra kompromiss mellan storlek och kvalitet. 100 ger högsta kvalitet och minst komprimering.

Om du vill att mycket komprimerade JPEG-bilder ska se jämnare ut väljer du Aktivera JPEG-blockreducering. Med det här alternativet minskas de vanliga defekter som uppstår vid JPEG-komprimering, till exempel synliga 8×8-block i bilden. I vissa JPEG-bilder kan en viss grad av detaljer gå förlorade när det här alternativet väljs.

- 4 Om du vill ställa in samplingsfrekvens och komprimering för alla direktuppspelade ljud eller händelseljud i SWF-filen, klickar du på Ange breddvid Ljudström eller Ljudhändelse och väljer alternativ efter behov.

Obs! Ett direktuppspelningsljud spelas upp så fort det finns tillräckligt mycket data för de första nedladdade bildrutorna. Det synkroniseras med tidslinjen. Ett händelseljud spelas inte upp förrän det har laddats ned helt, och fortsätter att spelas upp till det stoppas explicit.

- 5 Om du vill förbigå inställningarna för enskilda ljud som angetts i ljudavsnittet i egenskapsinspektören, markerar du Förbigå ljudinställningar. Om du vill skapa en mindre SWF-filversion med låg originalåtergivning väljer du det här alternativet.

Obs! Om alternativet Förbigå ljudinställningar inte är markerat skannar Flash in alla direktuppspelningsljud i dokumentet (inklusive ljud i importerad video) och publicerar alla direktuppspelningsljud med den högsta enskilda inställningen. Detta kan innebära att filstorleken ökar om ett eller flera direktuppspelningsljud har en hög exportinställning.

- 6 Om du vill exportera ljud som passar för enheter, inklusive mobila enheter, i stället för det ursprungliga biblioteksljudet, väljer du Exportera enhetsljud. Klicka på OK.
- 7 Om du vill ange SWF-inställningar väljer du något av följande alternativ:

Komprimera filmen (Standard) komprimerar SWF-filen för att minska filstorlek och nedladdningstid. Fungerar bäst med filer som är text- eller ActionScript-intensiva. En komprimerad fil kan bara spelas upp i Flash Player 6 eller senare.

Inkludera dolda lager (Standard) Exporterar alla dolda lager i Flash-dokumentet. Om Exportera dolda lager avmarkeras hindras alla dolda lager (inklusive lager som är inkapslade i filmklipp) från att exporteras till den resulterande SWF. På så vis kan du lätt testa olika versioner av Flash-dokument genom att göra lager osynliga.

Inkludera XMP-metadata (Standard) Exporterar alla metadata som anges i dialogrutan Filinformation. Klicka på knappen Filinformation när du vill öppna dialogrutan. Du kan också öppna dialogrutan Filinformation genom att välja Arkiv > Filinformation. Metadata kan visas när SWF-filen väljs i Adobe® Bridge.

Exportera SWC En .swc-fil exporteras, som används för att distribuera komponenter. SWC-filen innehåller ett kompilerat klipp, komponentens ActionScript-klassfil, och andra filer som beskriver komponenten.

8 Om du vill använda avancerade inställningar eller aktivera felsökning av den publicerade Flash SWF-filen, väljer du något av följande alternativ:

Generera storleksrapport Genererar en rapport med en lista över mängden data i det slutliga Flash-innehållet per fil.

Skydda från import Hindrar andra från att importera en SWF-fil och konvertera den till ett FLA-dokument. Gör att du kan använda lösenordsskydd med Flash SWF-filen.

Utelämna trace-åtgärder Leder till att Flash ignorerar ActionScript `trace`-satser i den aktuella SWF-filen. När du väljer det här alternativet visas inte information om `trace`-satser på utdatapanelen. Mer information finns i ”[Översikt över utdatapanelen](#)” på sidan 365.

Tillåt felsökning Aktiverar felsökning och tillåter fjärrfelsökning av en Flash SWF-fil. Gör att du kan använda lösenordsskydd med SWF-filen.

9 Om du använder ActionScript 2.0 och har markerat Felsökning tillåten eller Skydda från import, anger du ett lösenord i textfältet Lösenord. Om du lägger till ett lösenord måste andra användare ange det innan de kan felsöka eller importera SWF-filen. Du tar bort lösenordet genom att rensa textfältet Lösenord. Mer information om Felsökning finns i ”[Felsöka ActionScript 1.0 och 2.0](#)” på sidan 357. Om du använder ActionScript 3.0, se ”[Felsöka ActionScript 3.0](#)” på sidan 367.

10 Välj den Flash-säkerhetsmodell som ska användas från snabbmenyn Lokal uppspelningssäkerhet. Ange om du vill ge den publicerade SWF-filen lokal åtkomst eller nätverksåtkomst. Med alternativet Använd bara lokala filer kan den publicerade SWF-filen interagera med filer och resurser på det lokala systemet men inte på nätverket. Med alternativet Använd bara nätverket kan den publicerade SWF-filen interagera med filer och resurser på nätverket men inte på det lokala systemet.

11 Om du vill aktivera maskinvaruacceleration för SWF-filen väljer du något av följande alternativ på menyn Maskinvaruacceleration:

Nivå 1 - Direkt I direktläget förbättras uppspelningsprestanda genom att Flash Player kan rita direkt på skärmen i stället för att webbläsaren sköter ritningen.

Nivå 2 - GPU I GPU-läget använder Flash Player den tillgängliga datorkraften på grafikkortet för att spela upp video och sätta samman grafiklager. Detta ger andra prestandafördelar beroende på vilken maskinvara för grafik som användaren har. Använd det här alternativet om din målgrupp förväntas ha kraftfulla grafikkort.

Om uppspelningssystemet inte har tillräcklig maskinvara för att acceleration ska kunna användas återgår Flash Player automatiskt till det normala ritläget. För bästa prestanda på webbsidor med flera SWF-filer aktiverar du enbart maskinvaruacceleration för en av SWF-filerna. Maskinvaruacceleration används inte i läget Testa film.

När du publicerar en SWF-fil innehåller HTML-filen som bäddar in den en HTML-parameter av typen `wmode`. När du väljer Nivå 1 eller Nivå 2 för maskinvaruacceleration anges värdet för HTML-parametern `wmode` till `"direct"` respektive `"gpu"`. När du aktiverar maskinvaruacceleration åsidosätts den inställning för Fönsterläge som du har valt på fliken HTML i dialogrutan Publiceringsinställningar, eftersom den också lagras i parametern `wmode` i HTML-filen.

12 Om du vill ange en maxtid för hur länge det får ta för skript att köras i SWF-filen anger du ett värde i Tidsgräns för skript. Körningen av skript avbryts för de skript som överskrider gränsen.

Se även

["Använda publiceringsprofiler"](#) på sidan 405

["Ljud"](#) på sidan 277

["Använda ljud i Flash Lite"](#) på sidan 281

Ange publiceringsinställningar för HTML-dokument

Om Flash-innehåll ska spelas upp i en webbläsare måste det finnas ett HTML-dokument som aktiverar SWF-filen och anger webbläsarinställningar. Med kommandot Publicera genereras automatiskt ett sådant dokument från HTML-parametrar i ett malldokument.

Malldokumentet kan vara vilken textfil som helst som innehåller rätt mallvariabler, till exempel en vanlig HTML-fil, en fil som innehåller kod för särskilda tolkar som ColdFusion® eller Active Server Pages (ASP), eller en mall som medföljer Flash.

Om du vill ange HTML-parametrar manuellt för Flash eller anpassa en inbyggd mall använder du en HTML-redigerare.

HTML-parametrar fastställer var innehållet visas i fönstret, bakgrundsfärg, storlek på SWF-filen och så vidare, samt anger attributen för `object`- och `embed`-taggarna. Du kan ändra de här och andra inställningarna på HTML-panelen i dialogrutan Publiceringsinställningar. Om du ändrar inställningarna åsidosätts de alternativ du valt i SWF-filen.

Se även

["Översikt över publicering"](#) på sidan 386

["Konfigurera en server för Flash Player"](#) på sidan 389

["Publiceringsmallar för HTML"](#) på sidan 414

["Använda publiceringsprofiler"](#) på sidan 405

["Använd enhetsteckensnitt"](#) på sidan 262

Ange inställningar

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på Format. HTML-filtypen är markerad som standard.
- 2 Använd standardfilnamnet, som matchar dokumentnamnet, eller skriv ett unikt namn med filtillägget .html.
- 3 Om du vill visa HTML-inställningar och välja en installerad mall som du vill använda klickar du på HTML på popup-menyn Mall. Om du vill visa en beskrivning av mallen klickar du på Info. Standardinställningen är Endast Flash.
- 4 Om du valde en annan HTML-mall än Image Map eller QuickTime, och du anger Flash Player 4 eller senare som version på Flash-fliken, markerar du Identifiera Flash-version.

Obs! Med alternativet Identifiera Flash-version konfigureras dokumentet till att identifiera vilken Flash Player-version användaren har och skickar en alternativ HTML-sida om användaren inte har avsedd spelare.

- 5 Markera ett alternativ i Dimensioner och ange värden för attributen width och height i taggarna `object` och `embed`:

Matcha filmen (Standard) Använder SWF-filens storlek.

Pixlar Anger antalet pixlar för bredd och höjd.

Procent Anger den procentandel av webbläsarfönstret som SWF-filen upptar.

6 Du kan styra SWF-filens uppspelning och funktioner genom att markera alternativ för Uppspelning:

Paus vid start Pausar SWF-filen tills en användare klickar på en knapp eller markerar Spela upp på kortkommandomenyn. (Standard) Alternativet är avmarkerat och innehållet spelas upp så fort det lästs in (parametern `PLAY` ställs in på `true`).

Slinga Upprepar innehållet när den sista bildrutan nås. Avmarkera det här alternativet om du vill stoppa innehållet när den sista bildrutan nås. (Standard) Parametern `LOOP` är på.

Visa meny Visar en kortkommandomeny när användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) på SWF-filen. Om du bara vill visa Om Flash på kortkommandomenyn avmarkerar du det här alternativet. Alternativet är markerat som standard (parametern `MENU` är inställd på `true`).

Enhetsteckensnitt (Endast Windows) Byter ut kantutjämnade systemteckensnitt mot teckensnitt som inte är installerade på användarens system. När enhetens teckensnitt används är det lättare att läsa tecken i små storlekar. Storleken på SWF-filen kan minska. Alternativet påverkar endast SWF-filer som innehåller statisk text (text som du skapar när du utvecklar en SWF-fil och som inte ändras när innehållet visas) som är avsedd att visas med enhetsteckensnitt.

7 Fastställ en balans mellan bearbetningstid och utseende enligt följande lista, genom att markera alternativ för Kvalitet. De här alternativen ställer in parametervärdet `QUALITY` i taggarna `object` och `embed`.

Low Prioriterar uppspelningshastigheten framför utseendet. Ingen kantutjämning används.

Automatiskt låg Prioriterar i första hand hastigheten, men förbättrar utseendet när det är möjligt. Uppspelningen startar med kantutjämning inaktiverad. Om Flash Player upptäcker att processorn kan hantera kantutjämning, aktiveras det automatiskt.

Automatiskt hög Prioriterar i första hand uppspelningshastighet och utseende, men offrar om nödvändigt utseendet för hastigheten. Uppspelningen startar med kantutjämning aktiverad. Om den faktiska bildrutehastigheten hamnar under den angivna bildrutehastigheten, inaktiveras kantutjämning till förmån för uppspelningshastigheten. Använd den här inställningen om du vill emulera kantutjämningsinställningen på menyn Visa.

Mellan Tillämpar viss kantutjämning men utjämnar inte bitmappar. Inställningen Mellan ger bättre kvalitet än Låg, men lägre kvalitet än Hög.

High (Standard) Prioriterar utseende framför uppspelningshastighet. Kantutjämning används alltid. Om SWF-filen inte innehåller animering utjämnas bitmappar. Om filen innehåller animering utjämnas inte bitmappar.

Bäst Ger bäst visningskvalitet och tar inte hänsyn till uppspelningshastighet. Alla utdata kantutjämnas och bitmappar utjämnas alltid.

8 Välj ett alternativ för Fönsterläge, som styr HTML-attributet `wmode` i taggarna `object` och `embed`. Fönsterläget ändrar relationen mellan å ena sidan innehållets begränsningsram eller det virtuella fönstret, å andra sidan innehållet på HTML-sidan enligt följande lista:

Fönster (Standard) Bäddar inte in några fönsterrelaterade attribut i taggarna `object` och `embed`. Innehållets bakgrund är ogenomskinlig och HTML-bakgrundens färg används. HTML-koden kan inte återges ovanför eller under Flash-innehållet.

Ogenomskinlig fönsterlös Gör Flash-innehållets bakgrund ogenomskinlig. Allt under innehållet skymms. HTML-innehållet kan visas ovanför eller längst upp i innehållet.

Genomskinlig fönsterlös Gör Flash-innehållets bakgrund genomskinlig. HTML-innehållet kan visas ovanför och under innehållet. Om du har en webbläsare med stöd för fönsterlösa lägen kan du läsa mer i ”[Parametrar och attribut för taggarna object och embed](#)” på sidan 394.

Om du aktiverar maskinvaruacceleration på fliken Flash i dialogrutan Publiceringsinställningar ignoreras den inställning för Fönsterläge som har valts och standardinställningen Fönster används.

Obs! Ibland kan avancerad återgivning i läget Genomskinligt fönsterlös leda till långsammare animering om även HTML-bilderna är komplexa.

9 Du placerar SWF-filen i webbläsarfönstret genom att markera ett av följande alternativ för HTML-justering:

Standard Centrerar innehållet i webbläsarfönstret och beskär kanterna om webbläsarfönstret är mindre än programmet.

Vänster, Höger, Överkant eller Underkant Justerar SWF-filer längs motsvarande kant i webbläsarfönstret och beskär de tre resterande sidorna efter behov.

10 Om du vill placera innehållet inom angivna gränser om du har ändrat dokumentets ursprungliga bredd och höjd, markerar du ett alternativ för Skala. Med alternativet Skala anges parametern `SCALE` i taggarna `object` och `embed`.

Standard (Visa alla) Visar hela dokumentet i det angivna området utan förvrängning samtidigt som SWF-filernas ursprungliga proportioner bevaras. Kantlinjer kan visas på programmets sidor.

Ingen kantlinje Skalar dokumentet så att det fyller det angivna området. SWF-filens ursprungliga proportioner bevaras utan förvrängning, och filen beskärs om det behövs.

Exakt passning Visar hela dokumentet i det angivna området utan att bevara de ursprungliga proportionerna, vilket kan orsaka förvrängning.

Ingen skala Hindrar dokumentet från att skalas när du ändrar storlek på Flash Player-fönstret.

11 Du kan ange hur innehållet ska placeras i programfönstret och hur det ska beskäras, genom att markera alternativet för Flash-justering. Alternativet anger parametern `SALIGN` i taggarna `object` och `embed`.

12 Om du vill att varningsmeddelanden ska visas om det uppstår en tagginställningskonflikt, om exempelvis en mall innehåller kodreferenser till en alternativ bild som inte har angetts, markerar du Visa varningsmeddelanden.

13 Om du vill spara inställningarna med den aktuella filen klickar du på OK.

Parametrar och attribut för taggarna `object` och `embed`

Följande taggattribut och parametrar beskriver den HTML-kod som skapas av kommandot Publicera. Använd den här listan när du skriver egen HTML-kod för att visa Flash-innehåll. Om inget annat anges gäller alla objekt både taggarna `object` och `embed`. Valfria poster noteras. Internet Explorer känner igen parametrar som används med taggen `object`. Netscape känner igen taggen `embed`. Attribut används med båda taggarna `object` och `embed`. När du anpassar en mall kan du ersätta en mallvariabel (identifieras i avsnittet Värde för varje parameter i följande lista) för värdet.

Obs! Attributen och parametrarna i det här avsnittet visas i gemener i enlighet med XHTML-standarden.

devicefont-attribut/parameter (Valfritt) Anger om statiska textobjekt ska återges med enhetsteckensnitt, även om alternativet Enhetsteckensnitt inte är markerat. Attributet gäller när de nödvändiga teckensnitten är tillgängliga från operativsystemet.

Värde: `true` | `false`

Mallvariabel: `$DE`

src-attribut Anger namnet på den SWF-fil som ska läsas in. Gäller endast för `embed`-taggen.

Värde: `movieName.swf`

Mallvariabel: `$MO`

movie-parameter Anger namnet på den SWF-fil som ska läsas in. Gäller endast för `object`-taggen.

Värde: `movieName.swf`

Mallvariabel: `$MO`

classid-attribut Identifierar ActiveX-kontrollen för webbläsaren. Värdet måste anges exakt som det visas. Gäller endast för `object`-taggen.

Värde: `clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

width-attribut Anger programmets bredd i antingen pixlar eller procent av webbläsarfönstret.

Värde: `n` eller `n%`

Mallvariabel: `$WI`

height-attribut Anger programmets höjd i antingen pixlar eller procent av webbläsarfönstret.

Obs! Eftersom Flash-program är skalbara försämras inte kvaliteten vid olika storlekar om proportionerna behålls. (Följande storlekar har exempelvis alla proportionerna 4:3: 640 x 480 pixlar, 320 x 240 pixlar och 240 x 180 pixlar.)

Värde: `n` eller `n%`

Mallvariabel: `$HE`

codebase-attribut Identifierar platsen för Flash Player ActiveX-kontrollen så att den kan laddas ned automatiskt av webbläsaren om den inte redan är installerad. Värdet måste anges exakt som det visas. Gäller endast för `object`-taggen.

Värde: `http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

pluginspage-attribut Identifierar platsen för Flash Player-pluginprogrammet så att användaren kan ladda ned det om det inte redan är installerat. Värdet måste anges exakt som det visas. Gäller endast för `embed`-taggen.

Värde: `http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

swliveconnect-attribut (Valfritt) Ange om webbläsaren ska starta Java™ när Flash Player startas första gången. Standardvärdet är `false` om attributet utelämnas. Om du använder JavaScript och Flash på samma sida, måste Java köras för att `fscommand()`-funktionen ska kunna användas. Men om du bara använder JavaScript för webbläsaridentifiering eller i något annat syfte som inte har med `fscommand()`-åtgärder att göra, kan du hindra Java från att starta genom att ställa in `SWLIVECONNECT` på `false`. Du kan tvinga Java att starta när du inte använder JavaScript, genom att explicit ställa in `SWLIVECONNECT`-attributet på `true`. När Java startas ökar uppstartningstiden betydligt för en SWF-fil. Ställ bara in den här taggen på `true` om det är nödvändigt. Gäller endast för `embed`-taggen.

Använd `fscommand()`-åtgärden för att starta Java från en fristående projektorfil.

Värde: `true` | `false`

play-attribut/parameter (Valfritt) Anger om programmet ska börja spela upp direkt när det har lästs in i webbläsaren. Om Flash-programmet är interaktivt kan du låta användaren starta uppspelningen genom att klicka på en knapp eller utföra någon annan åtgärd. Ställ i så fall in attributet `play` på `false` för att hindra att programmet startar automatiskt. Standardvärdet är `true` om attributet utelämnas.

Värde: `true` | `false`

Mallvariabel: `$PL`

loop-attribut/parameter (Valfritt) Anger om innehållet ska upprepas i oändlighet eller stanna vid den sista bildrutan. Standardvärdet är `true` om attributet utelämnas.

Värde: `true` | `false`

Mallvariabel: `$LO`

quality-attribut/parameter (Valfritt) Anger vilken nivå av kantutjämning som ska användas. Eftersom kantutjämning kräver snabbare processor för att jämna ut varje bildruta i SWF-filen innan den återges på användarens skärm, väljer du ett av följande värden, baserat på om du prioriterar hastighet eller utseende:

- **Low** Prioriterar uppspelningshastigheten framför utseendet. Kantutjämning används aldrig.
- **Autolow** Prioriterar i första hand hastigheten, men förbättrar utseendet när det är möjligt. Uppspelningen startar med kantutjämning inaktiverad. Om Flash Player upptäcker att processorn kan hantera kantutjämning, aktiveras det. Obs! Värdet `autolow` känns inte igen av SWF-filer som har skapats med ActionScript 3.0.
- **Autohigh** Prioriterar i första hand både uppspelningshastighet och utseende, men offrar om nödvändigt utseendet för hastigheten. Uppspelningen startar med kantutjämning aktiverad. Om bildrutehastigheten hamnar under den angivna bildrutehastigheten, inaktiveras kantutjämning till förmån för uppspelningshastigheten. Använd den här inställningen för att emulera kommandot Kantutjämning (Visa > Förhandsgranskningsläge > Kantutjämning).
- **Mellan** Tillämpar viss kantutjämning men utjämnar inte bitmappar. Inställningen ger bättre kvalitet än Låg, men lägre kvalitet än Hög.
- **High** Prioriterar utseende framför uppspelningshastighet. Kantutjämning används alltid. Om SWF-filen inte innehåller animering utjämnas bitmappar. Om filen innehåller animering utjämnas inte bitmappar.
- **Bäst** Ger bäst visningskvalitet och tar inte hänsyn till uppspelningshastighet. Alla utdata kantutjämnas och alla bitmappar utjämnas.

Standardvärdet för `quality` är `high` om attributet utelämnas.

Värde: `low` | `medium` | `high` | `autolow` | `autohigh` | `best`

Mallvariabel: `$QU`

bgcolor-attribut/parameter (Valfritt) Anger programmets bakgrundsfärg. Använd det här attributet för att skriva över bakgrundsfärgsinställningen som anges i SWF-filen. Det här attributet påverkar inte HTML-sidans bakgrundsfärgen.

Värde: `#RRGGBB` (hexadecimalt RGB-värde)

Mallvariabel: `$BG`

scale-attribut/parameter (Valfritt) Definierar hur programmet ska placeras i webbläsarfönstret när värdena `width` och `height` anges i procent.

- **Showall (Standard)** Gör att hela innehållet blir synligt utan förvrängning i det angivna området, samtidigt som programmets ursprungliga bildformat bevaras. Kantlinjer kan visas på programmets sidor.
- **Noborder** Skalar innehållet så att det angivna området fylls, utan förvrängning men eventuellt med beskärning, samtidigt som programmets ursprungliga bildformat bevaras.
- **Exactfit** Gör att hela innehållet blir synligt i det angivna området utan att det ursprungliga bildformatet bevaras. Förvrängning kan förekomma.

Standardvärdet är `showall` om attributet utelämnas (och värdena `width` och `height` anges i procent).

Värde: `showall` | `noborder` | `exactfit`

Mallvariabel: `$SC`

align-attribut Anger `align`-värdet för taggarna `object`, `embed` och `img` och fastställer hur SWF-filen placeras i webbläsarfönstret.

- **Standard** Centrerar programmet i webbläsarfönstret och beskär kanterna om webbläsarfönstret är mindre än programmet.

- **L, R, T och B** Justera programmet längs webbläsarfönstrets vänstra, högra, övre och nedre kant och beskär de resterande tre sidorna om det behövs.

Värde: Default | L | R | T | B

Mallvariabel: \$HA

salign-parameter (Valfritt) Anger var en skalad SWF-fil ska placeras i området som definieras av inställningarna för width och height.

- **L, R, T och B** Justera programmet längs webbläsarfönstrets vänstra, högra, övre och nedre kant och beskär de resterande tre sidorna om det behövs.
- **TL och TR** Justerar programmet mot webbläsarfönstrets övre vänstra hörn och övre högra hörn och beskär den nedersta delen av sidan och resterande höger och vänster sida om det behövs.
- **BL och BR** Justerar programmet mot webbläsarfönstrets nedre vänstra hörn och nedre högra hörn och beskär den övre sidan och resterande höger och vänster sida om det behövs.

Om attributet utelämnas centreras innehållet i webbläsarfönstret.

Värde: L | R | T | B | TL | TR | BL | BR

Mallvariabel: \$SA

base-attribut (Valfritt) Anger om baskatalogen eller webbadressen ska användas för att lösa alla relativa sökvägssatser i SWF-filen. Attributet är användbart när SWF-filen ligger i en annan mapp än dina andra filer.

Värde: baskatalog eller webbadress

menu-attribut eller -parameter (Valfritt) Anger vilken typ av meny som ska visas när användaren högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) i programområdet i webbläsaren.

- **true** visar hela menyn, vilket ger användaren flera möjligheter att förbättra eller styra uppspelningen.
- **false** visar en meny som endast innehåller alternativen Om Adobe Flash Player 6 och Inställningar.

Standardvärdet är true om attributet utelämnas..

Värde: true | false

Mallvariabel: \$ME

wmode-attribut eller -parameter (Valfritt) Gör att du kan använda det genomskinliga Flash-innehållet, absolut positionering och lagerfunktionerna i Internet Explorer 4.0. En lista över webbläsare som har stöd för det här attributet eller parametern finns i ”Publicera Flash-dokument” på sidan 386. Parametern wmode används också för maskinvaruacceleration i Flash Player 9 och senare.

- **Window** Spelar upp programmet i dess egna rektangulära fönster på en webbsida. Fönster visar att Flash-programmet inte kan interagera med HTML-lager och att det alltid är det översta objektet.
- **Opaque** Gör att programmet döljer allting bakom det på sidan.
- **Transparent** Gör att bakgrunden på HTML-sidan visas genom alla genomskinliga delar av programmet och kan minska animeringsprestanda.
- **Opaque windowless och Transparent windowless** Båda interagerar med HTML-lager så att lager ovanför SWF-filen blockerar programmet. Transparent tillåter genomskinlighet så att HTML-lager under SWF-filen kan synas igenom om en del av SWF-filen innehåller genomskinlighet. Detta sker inte med Opaque.
- **Direkt** Nivå 1 - Maskinvaruacceleration i direktläge aktiveras. De andra fönsterlägesinställningarna kan endast användas när maskinvaruacceleration är inaktiv.

- **GPU** Nivå 2 - Maskinvaruacceleration i GPU-läge aktiveras. De andra fönsterlägesinställningarna kan endast användas när maskinvaruacceleration är inaktiv.

Mer information om maskinvaruacceleration finns i ”[Ange publiceringsinställningar för SWF-filer](#)” på sidan 390.

Standardvärdet är Window om attributet utelämnas. Gäller endast för object-taggen.

Värde: Fönster | Ogenomskinlig | Genomskinlig | Direkt | GPU

Mallvariabel: \$WM

allowscriptaccess-attribut eller -parameter Använd allowscriptaccess för att låta Flash-programmet kommunicera med den HTML-sida som är värd för det. Operationerna `fscommand()` och `getURL()` kan leda till att JavaScript använder behörigheten för HTML-sidan, vilken kan skilja sig från behörigheten för Flash-programmet. Detta kan få stora konsekvenser för korsdomsäkerheten.

- **always** Tillåter skript när som helst.
- **never** Förbjuder alla skriptåtgärder.
- **samedomain** Tillåter endast skriptåtgärder om Flash-programmet kommer från samma domän som HTML-sidan.

Standardvärdet som används av alla HTML-publiceringsmallar är `samedomain`.

Värde: `always` | `never` | `samedomain`

SeamlessTabbing-parameter (Valfritt) Du kan ange att ActiveX-kontrollen ska utföra jämn tabbning så att användaren kan lämna ett Flash-program genom att använda en tabb. Parametern fungerar endast i Windows med Flash Player ActiveX-kontroll version 7 eller högre.

- **true** (eller utelämnad) Anger att ActiveX-kontrollen ska utföra jämn tabbning: När användarna har bläddrat genom Flash-programmet med tabbtangenten gör nästa tabbtangenttryckning att fokus flyttas från Flash-programmet till det omgivande HTML-innehållet eller till webbläsarens statusfält om inget kan fokuseras i det HTML-innehåll som följer Flash-programmet.
- **false** Anger att ActiveX-kontrollen ska fungera som i version 6 och tidigare: När användarna har bläddrat genom Flash-programmet med tabbtangenten gör nästa tabbtangenttryckning att fokus växlar till början av Flash-programmet. I det här läget kan du inte använda tabbtangenten för att flytta fram fokus till efter Flash-programmet.

Värde: `true` | `false`

Exempel med object- och embed-taggar

För object finns fyra inställningar (`height`, `width`, `classid` och `codebase`) som är attribut och som visas i taggen `object`. Alla andra är parametrar som visas i separata taggar med namnet `param`, som i följande exempel:

```
<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="movienamne.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

För taggen `embed` är alla inställningar (t.ex. `height`, `width`, `quality` och `loop`) attribut som visas inom den inledande `embed`-taggens hakparenteser, som i följande exempel:

```
<embed src="movienamename.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>
```

Om du vill använda båda taggarna placerar du embed-taggen före den avslutande object-taggen, som i följande exempel:

```
<object classid="clsid:d27c6b6e-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="movienamename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="movienamename.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>
```

Obs! Om du använder taggarna *object* och *embed*, använder du identiska värden för varje attribut eller parameter för att säkerställa att uppspelningen är konsekvent i alla webbläsare. Parametern *swflash.cab#version=9,0,0,0* är valfri. Utelämnar den bara om du inte vill leta efter versionsnummer.

Webbläsare som kan hantera fönsterlösa lägen

Operativsystem	Internet Explorer	Netscape	Annat
Macintosh OS X 10.1.5 och 10.2	5.1 och 5.2	7.0 och senare	- Opera 6 eller senare - Mozilla 1.0 eller senare - AOL/CompuServe
Windows	5.0, 5.5 och 6.0	7.0 och senare	- Opera 6 och senare - Mozilla 1.0 och senare - AOL/CompuServe

Ange publiceringsinställningar för identifiering av Flash Player

Flash Player-identifiering finns endast för publiceringsinställningar för Flash Player 4 eller senare, och för SWF-filer som är inbäddade i mallarna Endast Flash och Flash HTTPS.

Obs! Flash Player 5 och senare installeras på 98 % av alla Internet-anslutna datorer, vilket gör Flash Player-identifiering till en bra metod för att se efter att användarna har rätt Flash-version installerad för att visa ditt innehåll.

Om du vill säkerställa att Flash Player finns innan du tillåter en webbläsare att visa SWF-filer som använder följande mallar, skapar du en separat HTML-sida med en egen SWF-fil som identifierar Flash Player, innan du omdirigerar webbläsare till HTML-sidan med Flash-innehållet.

Följande HTML-mallar har inte stöd för Flash Player-identifiering eftersom det JavaScript som finns i mallarna hamnar i konflikt med det JavaScript som används för att identifiera Flash Player.

- Flash för PocketPC 2003

- Flash med AICC-uppföljning
- Flash med FSCCommand
- Flash med namngiven ankarpunkt
- Flash med SCORM-uppföljning

Obs! *Image Map och QuickTime HTML-mallar har inte stöd för Flash Player-identifiering eftersom de inte bäddar in Flash Player.*

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på HTML.
- 2 Välj antingen Endast Flash eller Flash HTTPS i snabbmenyn Mall. Mallarna har stöd för identifieringspaketet med en enda HTML-sida. Båda mallarna aktiverar kryssrutan Identifiera Flash-version och textfälten med versionsnummer.
- 3 Markera kryssrutan Identifiera Flash-version. Din SWF-fil är inbäddad i en webbsida som innehåller Flash Player-identifieringskoden. Om identifieringskoden hittar ett godtagbar version av Flash Player på användarens dator, spelas SWF-filen upp som avsett.
- 4 (Valfritt) Om du vill ange exakta revideringar av Flash Player använder du textfälten Större ändring och Mindre ändring. Ange exempelvis Flash Player version 7.0.2 om den innehåller en särskild funktion för att visa din SWF-fil.

När du publicerar SWF-filen, skapar Flash en enda HTML-sida som du kan bädda in SWF-filen i Flash Player-identifieringskoden. Om användaren inte har den version av Flash som du angett för att visa SWF-filen, visas en HTML-sida med en länk för att ladda ned den senaste versionen av Flash Player.

Ange publiceringsinställningar för GIF-filer

Använd GIF-filer för att exportera teckningar och enkla animeringar för webbsidor. Standard-GIF-filer är komprimerade bitmappar.

En animerad GIF-fil (även kallad GIF89a) är ett enkelt sätt att exportera korta animeringssekvenser. Flash optimerar en animerad GIF-fil och lagrar endast ändringar bildruta-till-bildruta.

Flash exporterar den första bildrutan i SWF-filen som GIF-fil, såvida du inte markerar en annan bildruta för export genom att ange bildruteetiketten **#Static** i egenskapsinspektören. Flash exporterar alla bildrutor i den aktuella SWF-filen till en animerad GIF-fil, såvida du inte anger ett intervall av bildrutor för export genom att ange bildruteetiketterna **#First** och **#Last** i passande bildrutor.

Flash kan generera ett bildschema för en GIF-fil för att behålla webbadresslänkar för knappar i originaldokumentet. Använd egenskapsinspektören för att placera bildruteetiketten **#Map** i den nyckelbildruta där bildschemat ska skapas. Om du inte skapar någon bildruteetikett skapar Flash ett bildschema med knapparna i den sista bildrutan i SWF-filen. Skapa bara ett bildschema om mallvariabeln `$IM` finns i den mall du valt.

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar, klicka på Format och markera GIF-bild.
- 2 Använd standardfilnamnet för GIF-filnamnet eller skriv ett nytt filnamn med filtillägget .gif.
- 3 Klicka på GIF.

Dimensioner Ange värden för bredd och höjd i pixlar för den exporterade bitmapps-bilden, eller välj Matcha filmen om du vill ha GIF-filen i samma storlek som SWF-filen och behålla originalbildens proportioner.

Uppspelning Fastställer om Flash skapar en stillbild (Statisk) eller animerad GIF-bild (Animerad). Om du väljer Animerad markerar du Kontinuerlig slinga eller anger antal upprepningar.

4 Du kan ange utseendeställningar för den exporterade GIF-filen genom att välja något av följande:

Optimera färger Tar bort eventuella oanvända färger från GIF-filens färgtabell. Med det här alternativet minskar filstorleken utan att bildkvaliteten påverkas men minneskraven ökar något. Alternativet påverkar inte anpassningsbara paletter. (En anpassningsbar palett analyserar färgerna i bilden och skapar en unik färgtabell för den markerade GIF-filen).

Sammanflätning Visar den exporterade GIF-filen i en webbläsare medan den stegvis laddas ned. Användaren kan se grundläggande grafiskt innehåll innan filen har laddats ned helt, och kan ladda ned filen snabbare med en långsam nätverksanslutning. Sammanfläta inte en animerad GIF-bild.

Jämna ut Tillämpar kantutjämning på en exporterad bitmapp för att få en bitmappsbild av högre kvalitet och bättre visningskvalitet. Utjämning kan dock orsaka en haloeffekt med gråa pixlar runt en bild som placerats på en färgad bakgrund, och det ökar storleken på GIF-filen. Exportera en bild utan kantutjämning om en haloeffekt uppstår eller om du placerar en genomskinlig GIF-bild mot en flerfärgad bakgrund.

Rastrera färger Tillämpar gitter på heltäckande färger och övertoningar.

Ta bort övertoningar (Standard är inaktiverat) Konverterar alla övertoningsfyllningar i SWF-filen till täckande färger med den första färgen i övertoningen. Övertoningarna ökar storleken på en GIF-fil och är ofta av dålig kvalitet. Du kan undvika oönskade resultat genom att noga välja den första färgen för övertoningarna.

5 Om du vill fastställa genomskinligheten för programbakgrunden och det sätt alfainställningarna ska konverteras till GIF, väljer du ett av följande alternativ för Genomskinlighet:

Opaque Ger bakgrunden en heltäckande färg.

Transparent Gör bakgrunden genomskinlig.

Alfa Ger delvis genomskinlighet. Ange ett tröskelvärde mellan 0 och 255. Lägre värde ger större genomskinlighet. Värdet 128 motsvarar 50 % genomskinlighet.

6 Du kan ange hur pixlar i olika tillgängliga färger ska kombineras för att simulera färger som inte finns på den aktuella paletten, genom att välja ett alternativ för Gitter. Gitter kan ge bättre färgkvalitet, men filstorleken ökar.

Inget Användning av gitter inaktiveras. Färger som inte finns i basfärgstabellen ersätts med heltäckande färg från den tabell som mest liknar den angivna färgen. Utan gitter får du mindre filer men dålig kvalitet på färgerna.

Ordnad Ger bra gitterkvalitet och den minsta ökningen av filstorlek.

Diffusion Ger bäst gitterkvalitet men ökar filstorleken och bearbetningstiden. Fungerar bara när palettypen webbsäkra 216 är vald.

7 Om du vill definiera bildens färgpalett väljer du en av följande palettyper:

Webbsäkra 216 Använder den webbsäkra standardpaletten med 216 färger för att skapa GIF-bilden. Det ger god bildkvalitet och snabbast bearbetning på servern.

Adaptiv Analyserar färgerna i bilden och skapar en unik färgtabell för den markerade GIF-filen. Passar bäst för system som kan visa tusentals eller miljontals färger. Skapar den mest exakta färgen för bilden men medför ökad filstorlek. Om du vill minska storleken på en GIF-fil med en adaptiv palett kan du minska antalet färger på paletten med hjälp av alternativet Max färger.

Webbsäkra adaptiva Är detsamma som palettalternativet Adaptiv, förutom att färger konverteras på liknande sätt som med den webbsäkra paletten med 216 färger. Den resulterande färgpaletten optimeras för bilden, men när det är möjligt använder Flash färger från den webbsäkra paletten med 216 färger. Detta ger bättre färger i bilden när 216-färgers webbsäkra paletten är aktiv på ett 256-färgers system.

Anpassad Anger en palett som du optimerar för den valda bilden. Den anpassade paletten bearbetas i samma hastighet som den webbsäkra paletten med 216 färger. Om du ska använda det här alternativet måste du känna till hur

du skapar och använder anpassade paletter. Du väljer en anpassad palett genom att klicka på mappikonen för paletter (mappikonen som visas i änden av textfältet Palett) och markerar en palettfil. Flash har stöd för paletter som sparas i ACT-format, som vissa grafikprogram exporterar.

- 8 Om du vill ange antalet färger som ska användas i GIF-bilden om paletten Adaptiv eller Webbsäkra adaptiva är markerad, anger du ett värde i Max färger. Ett mindre antal färger kan ge en mindre fil men kan försämra kvaliteten på färgerna i bilden.
- 9 Klicka på OK.

Se även

[”Skapa en bildschema för att ersätta en SWF-fil”](#) på sidan 418

[”Använda publiceringsprofiler”](#) på sidan 405

[”Färgpaletter för import och export”](#) på sidan 128

Ange publiceringsinställningar för JPEG-filer

Med JPEG-formatet kan du spara en bild som en mycket komprimerad 24-bitars bitmapp. I allmänhet passar GIF-format bättre för att exportera teckningar och JPEG-format bättre för bilder med kontinuerliga toner, till exempel foton, övertoningar och inbäddade bitmappar.

Flash exporterar den första bildrutan i SWF-filen som JPEG-fil, såvida du inte markerar en annan bildruta för export genom att ange bildruteetiketten `#Static`.

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar, klicka på Format och markera JPEG-bild.
- 2 Använd standardfilnamnet för JPEG-filnamnet eller skriv ett nytt filnamn med filtillägget .jpg.
- 3 Klicka på fliken JPEG.

Dimensioner Ange värden för bredd och höjd i pixlar för den exporterade bitmapps-bilden, eller välj Matcha filmen om du vill att JPEG-bilden ska ha samma storlek som scenen och att originalbildens proportioner sak behållas.

Kvalitet Du kan styra mängden JPEG-komprimering genom att dra i skjutreglaget eller ange ett värde. Ju lägre bildkvalitet, desto mindre fil, och tvärtom. Testa dig fram för att hitta den bästa balansen mellan storlek och kvalitet.

Obs! Om du vill ändra objektets komprimeringsinställningar anger du bitmappsexportkvalitet per objekt i dialogrutan *Egenskaper för bitmapp*. Med standardkomprimeringsalternativet i dialogrutan *Egenskaper för bitmapp* tillämpas alternativet JPEG-kvalitet, i Publiceringsinställningar.

Progressiv Progressiva JPEG-bilder visas stegvis i en webbläsare, vilket gör att bilderna kan visas snabbare vid inläsning med en långsam nätverksuppkoppling. Liknande sammanflätning i GIF- och PNG-bilder.

- 4 Klicka på OK.

Se även

[”Använda publiceringsprofiler”](#) på sidan 405

[”Ange bitmappsegenskaper”](#) på sidan 86

Ange publiceringsinställningar för PNG-filer

PNG är det enda bitmapsformatet för flera plattformar som stödjer genomskinlighet (som alfakanal). Det är också det interna filformatet för Adobe® Fireworks®.

Flash exporterar den första bildrutan i SWF-filen som PNG-fil, såvida du inte markerar en annan bildruta för export genom att ange bildruteetiketten `#Static frame`.

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar, klicka på Format och markera PNG-bild.
- 2 Använd standardfilnamnet för PNG-filnamnet eller skriv ett nytt filnamn med tillägget .png.
- 3 Klicka på PNG.

Dimensioner Ange värden för bredd och höjd i pixlar för den exporterade bitmapps-bilden, eller välj Matcha filmen om du vill att PNG-bilden ska ha samma storlek som SWF-filen och att originalbildens proportioner ska behållas.

Bitdjup Ange antalet bitar per pixel och färger som ska användas när bilden skapas. Ju större bitdjup, desto större fil.

- 8 bitar, per kanal (bpc) för en bild med 256 färger
- 24 bitar, för tusentals färger
- 24 bitar med alfa, för tusentals färger med genomskinlighet (32 bitar per kanal)

- 4 Om du vill ange utseendeställningar för den exporterade PNG-bilden väljer du bland följande:

Optimera färger Tar bort oanvända färger i en PNG-fils färgtabell vilket innebär att filstorleken minskar med 1 000 till 1 500 byte, utan att bildkvaliteten påverkas. Minneskraven ökar dock något. Påverkar inte anpassningsbara paletter.

Sammanflätning Visar den exporterade PNG-filen i en webbläsare medan den stegvis laddas ned. Användaren kan se grundläggande grafiskt innehåll innan filen har laddats ned helt, och kan ladda ned filen snabbare med en långsam nätverksanslutning. Sammanfläta inte en animerad PNG-fil.

Jämna ut Tillämpar kantutjämning på en exporterad bitmapp för att få en bitmapps-bild av högre kvalitet och bättre visningskvalitet. Utjämning kan dock orsaka en haloeffekt med gråa pixlar runt en bild som placerats mot en färgad bakgrund, och storleken på PNG-filen ökar. Exportera en bild utan kantutjämning om en haloeffekt uppstår eller om du placerar en genomskinlig PNG-bild mot en flerfärgad bakgrund.

Rastrera färger Använder gitter på heltäckande färger och övertoningar.

Ta bort övertoningar (Standard är inaktiverat) Konverterar alla övertoningsfyllningar i programmet till heltäckande färger med den första färgen i övertoningen. Övertoningarna ökar storleken på en PNG-fil och är ofta av dålig kvalitet. Du kan undvika oönskade resultat genom att noga välja den första färgen för övertoningarna.

- 5 Om du valde ett bitdjup på 8 bitar, väljer du ett gitteralternativ som anger hur pixlar i olika tillgängliga färger kan kombineras för att simulera färger som inte finns på den aktuella paletten. Gitter kan ge bättre färgkvalitet, men innebär att filstorleken ökar. Välj bland följande alternativ:

Inget Användning av gitter inaktiveras. Färger som inte finns i basfärgstabellen ersätts med heltäckande färg från den tabell som mest liknar den angivna färgen. Utan gitter kan du få du mindre filer men dålig kvalitet på färgerna.

Ordnad Ger bra gitterkvalitet och den minsta ökningen av filstorlek.

Diffusion Ger bäst gitterkvalitet men ökar filstorleken och bearbetningstiden. Fungerar bara när den webbsäkra paletten med 216 färger är vald.

- 6 Välj en av följande palettyper för att definiera färgpalett för PNG-bilden:

Webbsäkra 216 Använder den webbsäkra standardpaletten med 216 färger för att skapa PNG-bilden. Det ger god bildkvalitet och snabbast bearbetning på servern.

Adaptiv Analyserar färgerna i bilden och skapar en unik färgtabell för den markerade PNG-filen. Passar bäst för system som visar tusentals eller miljontals färger. Skapar den mest exakta färgen för bilden men ger en större filstorlek än en PNG som har skapats med den webbsäkra paletten med 216 färger.

Webbsäkra adaptiva Är detsamma som palettalternativet Adaptiv, förutom att färger konverteras på liknande sätt som den webbsäkra paletten med 216 färger. Den resulterande färgpaletten optimeras för bilden, men när det är möjligt använder Flash färger från den webbsäkra paletten med 216 färger. Detta ger bättre färger i bilden när den webbsäkra paletten med 216 färger är aktiv på ett 256-färgers system. Om du vill minska storleken på en PNG-fil med en adaptiv palett kan du minska antalet palettfärger med hjälp av alternativet Max färger.

Anpassad Anger en palett som du optimerar för den valda bilden. Den anpassade paletten bearbetas i samma hastighet som den webbsäkra paletten med 216 färger. Om du ska använda det här alternativet måste du känna till hur du skapar och använder anpassade paletter. Du väljer en anpassad palett genom att klicka på mappikonen för paletter (mappikonen som visas i änden av textfältet Palett) och markerar en palettfil. Flash har stöd för paletter som sparas i ACT-format, som exporteras av ledande grafikprogram.

7 Om du markerade paletten Adaptiv eller Webbsäkra adaptiva, anger du ett värde i Max färger för att bestämma hur många färger som ska användas i PNG-bilden. Ett mindre antal färger kan ge en mindre fil men kan försämra kvaliteten på färgerna i bilden.

8 Om du vill välja en filtreringsmetod per rad och göra PNG-filen mer komprimeringsbar, och experimentera med olika alternativ för en viss bild, väljer du något av följande i Filteralternativ:

Inget Inaktiverar filtrering.

Sub Överför skillnaden mellan varje byte och värdet för motsvarande byte i föregående pixel.

Upp Överför skillnaden mellan varje byte och värdet för motsvarande byte i pixeln direkt ovanför.

Medel Använder genomsnittsvärdet för två intilliggande pixlar (vänster och över) för att beräkna ett pixelvärde.

Bana Beräknar en enkel linjär funktion med tre intilliggande pixlar (vänster, ovanför, längst upp till vänster) och väljer den pixel som ligger närmast det uträknade värdet som färguträknare.

Adaptiv Analyserar färgerna i bilden och skapar en unik färgtabell för den markerade PNG-filen. Passar bäst för system som visar tusentals eller miljontals färger. Skapar den mest exakta färgen för bilden men ger en större filstorlek än med en PNG som skapats med webbsäker palett med 216 färger. Minskar storleken på en PNG-fil som skapats med en adaptiv palett genom att minska antalet färger på paletten.

9 Klicka på OK.

Se även

["Använda publiceringsprofiler"](#) på sidan 405

["Färgpaletter för import och export"](#) på sidan 128

Förhandsvisa publiceringsformat och inställningar

Med kommandot Publicera förhandsgranskning exporteras filen och öppnar förhandsvisningen i standardwebbläsaren. Om du förhandsvisar en QuickTime-video startar kommandot QuickTime-videospelaren. Om du förhandsvisar en projektor startar Flash projektorn.

❖ Välj Arkiv > Publicera förhandsgranskning och välj det filformat som ska förhandsvisas.

Med de aktuella publiceringsinställningarna skapar Flash en fil i det angivna filformatet på samma plats om FLA-filen. Filen ligger kvar på samma plats tills du skriver över eller raderar den.

Se även

["Översikt över publicering"](#) på sidan 386

Använda publiceringsprofiler

Med publiceringsprofiler kan du:

- Spara en publiceringsinställningskonfiguration, exportera den och importera publiceringsprofilen till andra dokument så att andra kan använda den.
- Importera publiceringsprofiler som ska användas i dokumentet.
- Skapa profiler som ska publiceras i olika medieformat.
- Skapa en publiceringsprofil för intern användning som skiljer sig från det sätt du publicerar filer för en kund.
- Skapa en standardpubliceringsprofil för ditt företag för att säkerställa att alla filer publiceras på samma sätt.

Publiceringsprofiler sparas på dokumentnivå och inte på programnivå.

Se även

”[Översikt över publicering](#)” på sidan 386

Skapa en publiceringsprofil

- 1 I dialogrutan Publiceringsinställningar klickar du på knappen Skapa ny profil .
- 2 Namnge profilen och klicka på OK.
- 3 Ange publiceringsinställningar för dokumentet och klicka på OK.

Duplicera, ändra eller radera en publiceringsprofil

- ❖ På snabbmenyn Aktuell profil (Arkiv > Publiceringsinställningar) markerar du den profil som ska användas:
 - Om du vill skapa en duplicerad profil klickar du på knappen Duplicera profil . Ange profilnamnet i textrutan Duplikatnamn och klicka på OK.
 - Om du vill ändra en publiceringsprofil anger du de nya publiceringsinställningarna för dokumentet och klickar på OK.
 - Om du vill ta bort en profil klickar du på knappen Ta bort profil  och klickar på OK.

Exportera en publiceringsprofil

- 1 På snabbmenyn Aktuell profil (Arkiv > Publiceringsinställningar) markerar du den profil som ska exporteras.
- 2 Klicka på knappen Importera/exportera profil  och välj Exportera. Exportera en publiceringsprofil som XML-fil för att importera den till andra dokument.
- 3 Acceptera standardplatsen där profilen ska sparas, eller bläddra till en ny plats och klicka på Spara.

Importera en publiceringsprofil

Andra användare kan skapa och exportera publiceringsprofiler som du kan importera och välja som publiceringsinställningsalternativ.

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar, klicka på Importera/exportera profil  och välj Importera.
- 2 Bläddra till XML-filen och klicka på Öppna.

Publicera för Adobe Air

Med Adobe® AIR™, en ny runtime-modul för flera operativsystem, kan du utnyttja lokala datorresurser och data för att skapa personligare och intressantare innehåll. På samma sätt som du arbetar med och levererar innehåll med Adobe Flash Player kan du nu nå ut till en större publik på ännu fler enheter – webben, mobila enheter och skrivbordet.

Om Adobe AIR

Adobe® AIR™ är en ny runtime-modul för flera operativsystem som gör att du kan använda dina befintliga webbutvecklingskunskaper (Adobe® Flash® CS3 Professional, Adobe® Flex™, HTML, JavaScript®, Ajax) och skapa och installera RIA-program (Rich Internet Applications) på datorn. Med hjälp av AIR kan du arbeta i välkända miljöer och använda de verktyg och metoder som du kan hantera bäst, och eftersom både Flash, Flex, HTML, JavaScript och Ajax stöds kan du skapa allt som du behöver.

Användare nyttjar AIR-program på samma sätt som de nyttjar inbyggda datorprogram. Runtime-modulen installeras en gång på användarens dator och AIR-programmen installeras sedan och körs precis som andra datorprogram. Runtime-modulen ger en konsekvent plattform och ett konsekvent ramverk för programinstallation på flera operativsystem. Det gör att testning med olika webbläsare inte behövs för att ge enhetliga funktioner och enhetlig användning på alla datorer. Du behöver inte längre utveckla för ett särskilt operativsystem utan kan i stället fokusera på runtime-modulen.

AIR förändrar hur program kan skapas, installeras och användas. Du får bättre kreativ kontroll och kan utöka dina Flash-, Flex-, HTML- och Ajax-baserade program till datorn utan att behöva lära dig traditionella utvecklingstekniker.

Mer information om utveckling av Adobe AIR™-program finns i [Utveckla Adobe AIR 1.1-program med Adobe Flash CS4 Professional](#).

Skapa en Adobe AIR-fil

Du kan skapa nya Flash-filer (Adobe AIR) på välkomstkärmen i Flash eller skapa en ny Flash-fil (ActionScript® 3.0) och konvertera den till en Adobe AIR-fil i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Om du vill skapa en Adobe AIR-fil gör du något av följande:

- Starta Flash. Välkomstkärmen visas. Om Flash redan är öppet stänger du alla öppna dokument så att du kommer tillbaka till välkomstkärmen. På välkomstkärmen väljer du Flash-fil (Adobe AIR).

Obs! Om du har inaktiverat välkomstkärmen i Flash kan du visa den igen genom att välja Redigera > Inställningar och välja Välkomstkärm från popup-menyn Vid start under kategorin Allmänt.

- Välj Arkiv > Nytt, välj Flash-fil (Adobe AIR) och klicka på OK.
- Öppna en befintlig Flash-fil och omvandla den till en AIR-fil genom att välja Adobe AIR på menyn Player på fliken Flash i dialogrutan Publiceringsinställningar (Arkiv > Publiceringsinställningar).

Som standard används ActionScript 3.0 för AIR-filer. Du kan skapa en AIR-fil av en ActionScript 2.0 FLA-fil, men en sådan fil kan inte användas med någon av de AIR-specifika API:erna, eftersom de använder ActionScript 3.0. Det här kan vara användbart om du vill konvertera äldre Flash-innehåll till AIR-program.

Obs! Om du sparar en Flash CS4 AIR-fil i Flash CS3-format, anger du Player-version manuellt till AIR 1.0 i dialogrutan Publiceringsinställningar när du öppnar filen i Flash CS3. Flash CS3 stöder endast publicering till AIR 1.0.

Förhandsgranska eller publicera ett Adobe AIR-program

Du kan förhandsgranska en Flash AIR SWF-fil så som den skulle visas i ett AIR-programfönster. Förhandsgranskning är praktiskt om du vill se hur programmets synliga delar kommer att se ut utan att behöva packa och installera hela programmet.

- 1 Kontrollera att du har valt Adobe AIR för inställningen Player setting på fliken Flash i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- 2 Välj Kontroll > Testa filmen eller tryck på Ctrl + Retur.

Om du inte har angett programinställningar i dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar, skapas en programbeskrivningsfil (*swfname-app.xml*) automatiskt i samma mapp som SWF-filen skrevs. Om du har angett programinställningar i dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar, kommer programbeskrivningsfilen att återspegla dessa inställningar.

Om du vill publicera en AIR-fil gör du något av följande:

- Klicka på knappen Publicera i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- Klicka på knappen Publicera AIR-fil i dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar.
- Välj Arkiv > Publicera.
- Välj Arkiv > Publicera förhandsgranskning.

När du publicerar en AIR-fil skapas en SWF-fil och en programbeskrivningsfil i XML-format i Flash. Kopior av de här filerna paketeras tillsammans med andra eventuella filer som du har lagt till i programmet i en AIR-installationsfil (*swfname.air*).

Skapa program- och installationsfiler för Adobe AIR

När du är klar med utvecklingen av programmet måste du ange inställningar för de programbeskrivnings- och installationsfiler för AIR som krävs för att du ska kunna distribuera programmet. Flash skapar beskrivnings- och installationsfilerna samtidigt som SWF-filen när du publicerar en AIR-fil.

Du anger inställningarna för de här filerna i dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar. När du har skapat en AIR-fil kan du öppna den här dialogrutan från egenskapsinspektören för dokumentet eller genom att klicka på knappen Inställningar på menyn Player på fliken Flash i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Skapa program- och installationsfiler för Adobe AIR

- 1 Öppna den FLA-fil eller den uppsättning filer som Adobe AIR-programmet består av i Flash.
- 2 Du måste spara Adobe AIR FLA-filen för att kunna öppna dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar.
- 3 Välj Arkiv > AIR-inställningar.
- 4 Fyll i dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar och klicka på Publicera AIR-fil.

När du klickar på knappen Publicera AIR-fil paketeras följande filer: SWF-filen, programbeskrivningsfilen, programikonfilerna och filerna i textrutan Inkluderade filer. Om du inte redan har skapat ett digitalt certifikat visas dialogrutan Digital signatur när du klickar på Publicera AIR-fil.

Dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar har två delar: Programinställningar och Installationsinställningar. Mer information om dessa inställningar finns i följande avsnitt:

Programinställningar

Under Programinställningar i dialogrutan Program- och installationsinställningar finns följande alternativ:

Filnamn Filnamnet är namnet på programmets huvudfil. Standardvärdet är FLA-filens namn.

Namn Namnet är det namn som AIR-installationsprogrammet använder för att skapa programmets filnamn och programmappen. Namnet får bara innehålla tecken som är giltiga för filnamn eller mappnamn. Standardvärdet är SWF-filens namn.

Version Valfritt. Versionen anger programmets versionsnummer. Standardvärdet är 1.0.

ID ID identifierar programmet med ett unikt ID. Du kan ändra standard-ID om du vill. Använd inte blanksteg eller specialtecken i programmets ID. Endast 0–9, a–z, A–Z, punkt (.) och bindestreck (-) får användas, från 1 till 212 tecken. Standardvärdet är `com.adobe.example.applicationName`.

Beskrivning Valfritt. Här kan du skriva en beskrivning som visas i installationsfönstret när användaren installerar programmet. Standardvärdet är tomt.

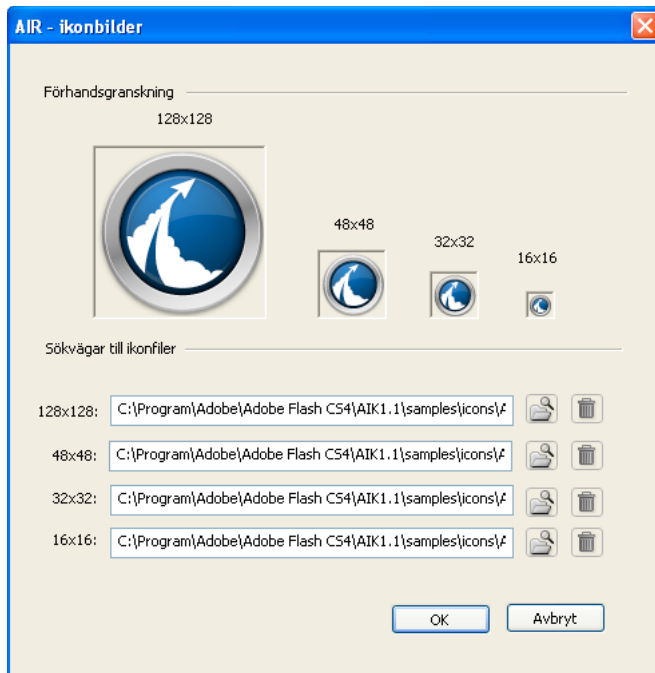
Copyright Valfritt. Här kan du skriva ett copyrightmeddelande. Standardvärdet är tomt.

Fönsterstil Fönsterstilen anger vilken färg som används i programmets användargränssnitt när användaren kör programmet i sin dator. Du kan välja Systemfärg (standard), vilket är den visuella standardstil som används i operativsystemet. Du kan också välja Anpassad färg (ogenomskinlig) eller Anpassad färg (genomskinlig). Om du vill att programmet ska visas utan systemfärg väljer du Ingen. Systemfärgen omger programmet med operativsystemets standardfönsterkontroller. Anpassad färg (ogenomskinlig) eliminerar systemets standardfärg så att du kan skapa en egen färg för programmet. (Den anpassade färgen byggs in direkt i FLA-filen.) Anpassad färg (transparent) fungerar som Anpassad färg (ogenomskinlig) förutom att sidans kanter blir genomskinliga. På så sätt behöver programfönstret inte vara fyrkantigt eller rektangulärt.

Ikon Valfritt. Med den här inställningen kan du ange en ikon för programmet. Ikonen visas när du har installerat programmet och det körs i Adobe AIR. Du kan ange fyra olika storlekar för ikonerna (128, 48, 32 och 16 pixlar) för de olika vyer som ikonerna ska visas i. Till exempel kan ikonerna visas i miniatyrvyn, listvyn och ikonvyn i webbläsaren. Den kan också visas som en skrivbordsikon och i rubrikraden i AIR-programfönstret samt på andra platser.

Som standard används AIR-programmets exempelikon om inga andra ikonfiler anges.

Klicka på knappen Välj ikonbilder i dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar när du vill välja en ikon. Dialogrutan Ikonbilder visas. Klicka på mappen för varje ikonstorlek och välj den ikonfil som ska användas. Filerna måste vara i PNG-format (Portable Network Graphics).



Dialogrutan Ikonbilder med standardprogramikonerna för Adobe AIR

Om du anger en bild måste den ha exakt rätt storlek (128 × 128, 48 × 48, 32 × 32 eller 16 × 16). Om du inte anger någon bild för en specifik ikonstorlek ändras storleken på en av de angivna bilderna automatiskt i Adobe AIR så att inga ikonstorlekar saknas.

Avancerade inställningar

Om du klickar på knappen Avancerade inställningar i dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar öppnas en separat dialogruta där du kan ange ytterligare inställningar för programbeskrivningsfilen.

I dialogrutan Avancerade inställningar kan du ange associerade filtyper som AIR-programmet ska hantera. Om du till exempel vill att programmet ska vara standardprogram för hantering av HTML-filer anger du det i textrutan Associerade filtyper.

Du kan också ange inställningar för följande programaspekter:

- Det inledande fönstrets storlek och plats
- Vilken mapp programmet installeras i
- Vilken mapp på menyn Program som programmet placeras i.

I dialogrutan finns följande alternativ:

Associerade filtyper Ange vilka associerade filtyper AIR-programmet ska hantera. Klicka på plusknappen (+) om du vill lägga en ny filtyp i textrutan. Om du klickar på plusknappen visas dialogrutan Filtypsinställningar. Om du klickar på minusknappen (-) tas ett markerat objekt bort från textrutan. Om du klickar på pennknappen visas dialogrutan Filtypsinställningar så att du kan redigera ett objekt du har markerat i textrutan. Som standard är minusknappen (-) och pennknappen nedtonade. Om du markerar ett objekt i textrutan aktiveras minusknappen (-) och pennknappen så att du kan ta bort eller redigera objektet. Standardvärdet i textrutan är Ingen.

Utgångsinställningar för applikationsfönstret Ange storlek och placering för det inledande programfönstret.

- Bredd: Anger önskad inledande bredd för fönstret i pixlar. Värdet är tomt som standard.

- Höjd: Anger önskad inledande höjd för fönstret i pixlar. Värdet är tomt som standard.
- X: Anger önskat inledande vågrätt läge för fönstret i pixlar. Värdet är tomt som standard.
- Y: Anger önskat inledande lodrätt läge för fönstret i pixlar. Värdet är tomt som standard.
- Maxbredd och Maxhöjd: Ange fönstrets maximala storlek i pixlar. Värdena är tomma som standard.
- Minimibredd och Minimihöjd: Ange fönstrets minimala storlek i pixlar. Värdena är tomma som standard.
- Kan maximeras: Ange om användaren kan maximera fönstret. Det här alternativet är valt (true) som standard.
- Kan minimeras: Ange om användaren kan minimera fönstret. Det här alternativet är valt (true) som standard.
- Skalbar: Ange om användaren kan ändra storlek på fönstret. Om alternativet inte är valt är alternativen Maximibredd, Maximihöjd, Minimibredd och Minimihöjd nedtonade. Det här alternativet är valt (true) som standard.
- Synlig: Anger om programfönstret ska vara synligt från början. Alternativet är valt (true) som standard.

Andra inställningar Ange följande ytterligare information om installationen:

- Installationsmapp: Anger vilken mapp programmet installeras i.
- Mapp på menyn Program (endast Windows): Anger namnet på programmets mapp på menyn Program.
- Använd anpassat gränssnitt för uppdateringar: Anger vad som ska hända när en användare öppnar en AIR-installationsfil för ett program som redan är installerat. Som standard visas en dialogruta där användaren kan uppdatera den installerade versionen med versionen i AIR-filen. Om du inte vill att användaren ska fatta det beslutet och du vill att programmet ska ha fullständig kontroll över sina uppdateringar markerar du det här alternativet. Om du markerar det här alternativet åsidosätts standardfunktionen så att programmet får fullständig kontroll över sina uppdateringar.

Filtypsinställningar

Om du klickar på plusknappen (+) eller pennknappen i avsnittet Associerade filtyper i dialogrutan Avancerade inställningar för att lägga till eller redigera associerade filtyper för programmet visas dialogrutan Filtypsinställningar.

De enda två obligatoriska fälten i dialogrutan är Namn och Filnamnställagg. Om du klickar på OK och något av fälten är tomt visas ett felmeddelande.

Du kan ange följande inställningar för en associerad filtyp:

Namn Filtypens namn (till exempel Hypertext Markup Language, Textfil eller Exempel).

Filnamnställagg Filnamnställägget (till exempel html, txt eller xml) får bestå av upp till 39 alfanumeriska tecken (A–Z, a–z, 0–9) utan inledande punkt.

Beskrivning Valfritt. En beskrivning av filtypen (till exempel Adobe-videofil).

Innehållstyp Valfritt. Anger filens MIME-typ.

Ikoninställningar för filtyp Valfritt. Ange en ikon som är associerad med filtypen. Du kan ange fyra olika storlekar för ikonerna (128 × 128, 48 × 48, 32 × 32 och 16 × 16 pixlar) för de olika vyer som ikonerna ska visas i. Till exempel kan ikonerna visas i miniatyrvyn, listvyn och ikonvyn i webbläsaren.

Om du anger en bild måste den ha den storlek du väljer. Om du inte anger en fil för varje enskild storlek kommer den bild som har närmast storlek att skalas automatiskt i AIR så att den passar.

Om du vill ange en ikon klickar du på mappen för varje ikonstorlek och markerar den ikonfil som ska användas eller anger dess sökväg och filnamn i avsedd textruta. Ikonfilen måste vara i PNG-format.

När en ny filtyp har skapats visas den i listrutan Filtyp i dialogrutan Avancerade inställningar.

Inställningar för programbeskrivningsfilen

De programinställningar som du anger i dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar sparas i filen *programmets_namn-app.xml* när du publicerar AIR-programmet. Du kan också ange att du vill använda en anpassad programbeskrivningsfil.

Använd en anpassad programbeskrivningsfil Om du väljer det här alternativet får du bläddra till en anpassad programbeskrivningsfil. Om du markerar Använd anpassad programbeskrivningsfil inaktiveras delen Programinställningar i dialogrutan. Om du vill ange var den anpassade programbeskrivningsfilen finns skriver du det i textfältet under Använd en anpassad programbeskrivningsfil eller klickar på mappikonen och bläddrar till platsen. Mer information om programbeskrivningsfilen finns i Skapa en anpassad programbeskrivningsfil i *Utveckla AIR-program*.

Installationsinställningar

I den andra delen av dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar finns inställningar som rör programinstallationen.

Digital signatur Alla Adobe AIR-program måste signeras för att kunna installeras på andra datorer. Mer information om hur du tilldelar en Flash Adobe AIR-fil en digital signatur finns i ”[Signera programmet](#)” på sidan 413.

Mål Under Mål anger du var AIR-filen ska sparas. Standardplatsen är den katalog där du sparade FLA-filen. Klicka på mappikonen om du vill välja en annan plats. Standardpaketnamnet är programnamnet med tillägget .air.

Inkluderade filer/mappar Anger vilka ytterligare filer och mappar som ska ingå i programpaketet. Klicka på plusknappen (+) om du vill lägga till filer och på mappknappen om du vill lägga till mappar. Om du vill ta bort en fil eller en mapp från listan, markerar du filen eller mappen och klickar på minusknappen (-).

Som standard läggs programbeskrivningsfilen och SWF-huvudfilen automatiskt till i paketlistan. Filerna visar filerna även om du inte har publicerat Adobe AIR FLA-filen ännu. Filer och mappar visas i platt struktur i paketlistan. Filer som finns i en mapp listas inte och fullständiga sökvägar till filer visas, men de trunkeras om det behövs.

Ikonfiler är inte med i listan. När filen paketeras kopieras ikonfilen till en temporär mapp i förhållande till placeringen av SWF-filen. Mappen tas bort automatiskt i Flash när paketeringen är slutförd.

Det gick inte att skapa program- och installationsfiler

I följande fall går det inte att skapa program- och installationsfiler:

- Strängen Program-ID har felaktig längd eller innehåller ogiltiga tecken. Strängen Program-ID får vara mellan 1 och 212 tecken och kan innehålla följande tecken: 0–9, a–z, A–Z, . (punkt), - (bindestreck).
- Filerna i listan Filer som ingår finns inte.
- De anpassade ikonfilerna har fel storlekar.
- AIR-målmappen har inte skrivåtkomst.
- Du har inte signerat programmet eller har inte angett att det är ett Adobe AIR-program som ska signeras senare.

Skapa en anpassad programbeskrivningsfil

Programbeskrivningsfilen är en XML-fil som du kan redigera med en textredigerare. Beskrivningsfilen skapas i Flash utifrån de inställningar som du har angett i dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar. Du kan också välja att skapa en egen beskrivningsfil eller redigera den fil som skapas i Flash.

Om du vill skapa en anpassad programbeskrivningsfil ändrar du värdena till de värden du vill använda. Standardvärdena visas här:

- id = com.adobe.example.swfname

- version = 1.0
- filename = *swfname*
- description = blank
- name = *swfname*
- copyright = blank
- initialWindow
 - content=*swfname.swf*
 - systemChrome = standard, type = normal
 - transparent = false
 - visible = true
- ikon
 - image128x128 = icons/AIRApp_128.png
 - image48x48 = icons/AIRApp_48.png
 - image32x32 = icons/AIRApp_32.png
 - image16x16 = icons/AIRApp_16.png
- customUpdateUI = false
- allowBrowserInvocation = false

Du kan anpassa egenskaperna *description* och *name* för att inkludera andra språk än engelska.

Så här anger du *name* eller *description* för ytterligare språk:

- 1 Ta bort standardelementet för *name* eller *description*.
- 2 Byt ut det mot exempelelementet för *name* eller *description* som finns i standardbeskrivningsfilen.

Exempelelementet för *name* ser ut så här:

```
<!-- Om du vill lokalisera namnet använder du följande format för name-elementet.

<name>

<text xml:lang="en">engelskt programnamn här</text>

<text xml:lang="fr">franskt programnamn här</text>

<text xml:lang="ja">japanskt programnamn här</text>

</name>

-->
```

Attributet `xml:lang` för varje `text`-element anger en språkkod enligt definitionerna i RFC4646 (<http://www.ietf.org/rfc/rfc4646.txt>).

- 3 När du är klar med att lägga till eller ta bort `text`-element tar du bort kommentarsindikatorerna (`<!--` och `-->`) som omger `name`-elementet.

Mer information om programbeskrivningsfilen och dess egenskaper finns i Ange AIR-programegenskaper i *Utveckla AIR-program* på http://www.adobe.com/go/go/learn_air_se.

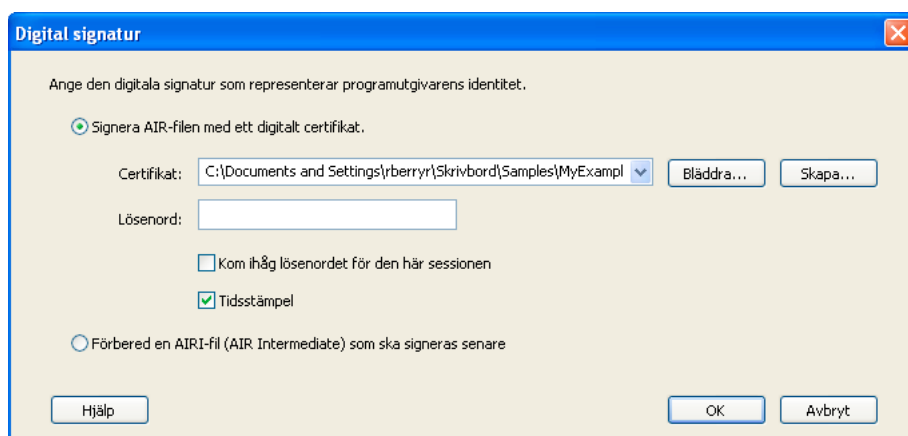
Signera programmet

Alla Adobe AIR-program måste signeras för att kunna installeras på andra datorer. Med Flash kan du emellertid skapa osignerade Adobe AIR-installationsfiler så att programmet kan signeras senare. Dessa osignerade Adobe AIR-installationsfiler kallas för ett AIRI-paket (AIR Intermediate). Denna möjlighet är avsedd för fall där certifikatet finns på en annan dator eller där signeringen hanteras separat från programutvecklingen.

Signera ett Adobe AIR-program med ett köpt digitalt certifikat från en rotcertifikatutfärdare

- 1 Klicka på knappen Ange digital signatur i dialogrutan AIR – program- och installationsinställningar. Dialogrutan Digital signatur öppnas.

I den dialogrutan finns två alternativ. Du kan antingen signera Adobe AIR-programmet med ett digitalt certifikat eller förbereda ett AIRI-paket. Om du signerar AIR-programmet kan du antingen använda ett digitalt certifikat från en rotcertifikatutfärdare eller skapa ett självsignerat certifikat. Ett självsignerat certifikat är lätt att skapa men inte lika tillförlitligt som ett certifikat från en rotcertifikatutfärdare.



Dialogrutan Digital signatur används för att signera AIR-program

- 2 Välj en certifikatfil på popup-menyn eller klicka på Bläddra och bläddra efter en certifikatfil.
- 3 Välj certifikatet.
- 4 Ange ett lösenord.
- 5 Klicka på OK.

Mer information om signering av AIR-program finns i Signera en AIR-fil digitalt i *Utveckla AIR-program*.

Skapa ett självsignerat digitalt certifikat

- 1 Klicka på Skapa. Dialogrutan Självsignerat digitalt certifikat öppnas.
- 2 Fyll i uppgifterna Utgivarnamn, Organisationsenhet, Organisationsnamn, Land, Lösenord och Bekräfta lösenord. För Land kan du välja ett värde i listan eller ange en landskod med två bokstäver som inte visas på menyn. En lista med giltiga landskoder finns på http://www.iso.org/iso/country_codes.
- 3 Ange certifikattyp.
Alternativet Typ avser säkerhetsnivån för certifikatet: för 1024-RSA används en 1024-bitars nyckel (mindre säkert) och för 2048-RSA används en 2048-bitars nyckel (säkrare).
- 4 Spara informationen i en certifikatfil genom att fylla i Spara som eller genom att klicka på Bläddra och bläddra till en mapp.

5 Klicka på OK.

6 Ange lösenordet du ställde in i det andra steget i dialogrutan Digital signatur. Klicka på OK.

När du har angett ett digitalt certifikat ändras knappen Ange till Ändra.

Om du vill att Flash ska komma ihåg lösenordet du använde för den här sessionen klickar du på Kom ihåg lösenordet för den här sessionen.

Om alternativet Tidsstämpel är avmarkerat när du klickar på OK visas en dialogruta med en varning om att det inte kommer att gå att installera programmet när det digitala certifikatet upphör att gälla. Om du klickar på Ja i den här dialogrutan inaktiveras tidsstämpling. Om du klickar på Nej markeras alternativet Tidsstämpel automatiskt och tidsstämpling aktiveras.

Mer information om hur du skapar ett självsignerat digitalt certifikat finns i Signera en AIR-fil digitalt i *Utveckla AIR-program*.

Du kan också skapa ett AIR Intermediate-program (AIRI) utan digital signatur. Användare kan i så fall inte installera programmet på sina datorer förrän du har lagt till en digital signatur.

Förbereda ett AIRI-paket som ska signeras senare

❖ Välj Förbered en AIRI-fil som ska signeras senare i dialogrutan Digital signatur. Klicka på OK.

Den digitala signaturens status ändras för att reflektera att du har valt att förbereda ett AIRI-paket som ska signeras senare och knappen Ange ändras till Ändra.

Om du väljer att signera programmet senare måste du använda kommandoradsverktyget för AIR-utveckling som ingår i Flash och i AIR SDK. Mer information finns i [Utveckla Adobe AIR 1.1-program med Adobe Flash CS4 Professional](#).

Publiceringsmallar för HTML

Om publiceringsmallar för HTML

En Flash HTML-mall är en fil som innehåller statistisk HTML-kod och flexibel mallkod som består av en speciell typ av variabler (som skiljer sig från ActionScript-variabler). När du publicerar en SWF-fil ersätter Flash variablerna med de värden du väljer på HTML-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar. En HTML-sida skapas med SWF-filen inbäddad.

Flash innehåller mallar som passar de flesta användare och som eliminerar behovet av att skapa en HTML-sida manuellt för att visa SWF-filen. Mallen Endast Flash kan exempelvis användas för att testa filerna i en webbläsare. SWF-filen placeras då på HTML-sidan så att du kan visa den i en webbläsare om Flash Player är installerat.

Om du vill publicera en ny HTML-sida använder du samma mall och ändrar inställningarna. Du kan skapa anpassade mallar med vilken HTML-redigerare som helst. Skapa mallar är samma sak som att skapa en vanlig HTML-sida förutom att du ersätter SWF-filens specifika värden med variabler som inleds med ett dollartecken (\$).

Flash HTML-mallar har följande kännetecken:

- En enradig titel som visas på snabbmenyn Mall på HTML-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- En längre beskrivning som visas när du klickar på Info på HTML-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- Mallvariabler med inledande dollartecken (\$) som anger var parametervärden ska bytas ut när Flash genererar utdatafilen.

Obs! Använd kombinationen bakvänt snedstreck och dollartecken (\ \$) om du vill använda dollartecken i andra syften i dokumentet.

- HTML-taggar `object` och `embed` som uppfyller taggkraven i Microsoft Internet Explorer och Netscape® Communicator® eller Navigator®. Om en SWF-fil ska visas korrekt på en HTML-sida bör dessa taggkrav uppfyllas. I Internet Explorer används HTML-taggen `object` för att öppna en SWF-fil. I Netscape används taggen `embed`.

Se även

”[Exempel med object- och embed-taggar](#)” på sidan 398

Anpassa publiceringsmallar för HTML

Du kan ändra HTML-mallvariablerna om du vill skapa ett bildschema, en textrapport eller webbadressrapport, eller lägga till egna värden för några av de vanligaste parametrarna Flash för HTML-taggar `object` och `embed` (för webbläsare som använder ActiveX-kontroller respektive ActiveX-tillägg).

Flash-mallar kan innehålla HTML-innehåll för programmet eller till och med kod för tolkar som ColdFusion och ASP.

1 Öppna Flash HTML-mallen med hjälp av en HTML-redigerare om du vill ändra. Mallarna finns på följande platser:

- Windows XP eller Vista: *startenhet*:\Documents and Settings*användarnamn*\Lokala inställningar\Application Data\Adobe\Flash CS4*språk*\Configuration\HTML\ Mappen Application Data är vanligtvis dold, och du kan behöva ändra inställningarna i Utforskaren för att kunna se den här mappen.
- Mac OS X 10.3 och senare: *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS4/*språk*/First Run/HTML.

Startenheten är den enhet som Windows 2000 eller Windows XP startat från (oftast C:). *användare* är namnet på den person som är inloggad på operativsystemet Windows 2000 eller Windows XP. *språk* är inställt på en förkortning av ett språk. I USA är exempelvis *language* inställt på "en" som i engelska.

2 Redigera mallen.

3 Spara mallen i samma mapp som du hämtade den från.

4 Du tillämpar mallinställningarna på SWF-filen genom att välja Arkiv > Publiceringsinställningar, klicka på HTML och markera den mall du har ändrat. Flash ändrar bara mallvariabler i den markerade mallen.

5 Välj de resterande publiceringsinställningarna och klicka på OK.

Se även

”[Översikt över publicering](#)” på sidan 386

HTML-mallvariabler

I följande tabell visas mallvariabler som känns igen i Flash.

Attribut/parameter	Mallvariabel
Malltitel	\$TT
Template description start	\$DS
Template description finish	\$DF
Flash (SWF file) titel	\$T1
Flash (SWF file) title for search engine metadata	\$TL

Attribut/parameter	Mallvariabel
Description for search engine metadata	\$DC
Metadata XML string for use with search engines	\$MD
Bredd	\$WI
Height	\$HE
Movie	\$MO
HTML alignment	\$HA
Looping	\$LO
Parameters for object	\$PO
Parameters for embed	\$PE
Play	\$PL
Kvalitet	\$QU
Skala	\$SC
Salign	\$SA
Wmode	\$WM
Devicefont	\$DE
Bgcolor	\$BG
Movie text (område där filmtext ska skrivas)	\$MT
Movie URL (placering av SWF-filens webbadress)	\$MU
Image width (ospecificerad bildtyp)	\$IW
Image height (ospecificerad bildtyp)	\$IH
Image filename (ospecificerad bildtyp)	\$IS
Image map name	\$IU
Image map tag location	\$IM
QuickTime width	\$QW
QuickTime height	\$QH
QuickTime filename	\$QN
GIF width	\$GW
GIF height	\$GH
GIF filename	\$GN
JPEG width	\$JW
JPEG height	\$JH
JPEG filename	\$JN

Attribut/parameter	Mallvariabel
PNG width	\$PW
PNG height	\$PH
PNG filename	\$PN

Använda stenografiska mallvariabler

Mallvariablerna \$PO (för object-taggar) och \$PE (för embed-taggar) är användbara stenografiska element. Varje variabel gör att Flash lägger till icke-standardvärden för några av de vanligaste object- och embed-parametrarna, inklusive PLAY (\$PL), QUALITY (\$QU), SCALE (\$SC), SALIGN (\$SA), WMODE (\$WM), DEVICEFONT (\$DE) och BGCOLOR (\$BG) i en mall.

Exempel-HTML-mall

Följande Default.HTML-mallfil i Flash innehåller många av de vanligaste mallvariablerna:

```
$TTFash Only
$DS
Display Adobe SWF file in HTML.
$DF
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
$CS
<title>$TI</title>
</head>
<body bgcolor="$BG">
<!--url's used in the movie-->
$MU
<!--text used in the movie-->
$MT
<object classid="clsid:d27c6b6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0"
width="$WI" height="$HE" id="$TI" align="$HA">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
$PO
<embed $PEwidth="$WI" height="$HE" name="$TI" align="$HA" allowScriptAccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer" />
</object>
</body>
</html>
```

Se även

”[Ange publiceringsinställningar för HTML-dokument](#)” på sidan 392

Skapa en bildschema för att ersätta en SWF-fil

Flash kan generera ett bildschema för att visa en bild och ha kvar funktionerna för de knappar som länkar till webbadresser. När en HTML-mall innehåller mallvariabeln `$IM` infogar Flash bildschemats kod. Variabeln `$IU` identifierar namnet på GIF-, JPEG- eller PNG-filen.

- 1 Välj nyckelbildruta för bildschemat i dokumentet och ge den etiketten **#Map** i egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper). Använd en nyckelbildruta med knappar som har kopplade ActionScript 1.0- eller 2.0-getURL-åtgärder.

Om du inte skapar någon bildruteetikett skapar Flash ett bildschema med knapparna i den sista bildrutan i SWF-filen. Med det här alternativet genereras ett inbäddat bildschema, inte en inbäddad SWF-fil.

- 2 Gör något av följande om du vill välja vilken bildruta som ska visa bildschemat:
 - För PNG- eller GIF-filer ger du bildrutan etiketten **#Static**.
 - För JPEG-filer placerar du under publiceringsåtgärden spelhuvudet på den bildruta som ska användas för visning.
- 3 Öppna den HTML-mall som du ändrar i en HTML-redigerare.
- 4 Spara mallen.
- 5 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar, klicka på Format, välj format för bildschemat och klicka på OK.

Lägg exempelvis till följande kod i en mall:

```
$IM  
<img src=$IS usemap=$IU width=$IW height=$IH BORDER=0>
```

Detta kan generera följande kod i HTML-dokumentet som skapas med kommandot Publicera:

```
<map name="mymovie">  
<area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">  
</map>  

```

Skapa text och URL-rapporter

Mallvariabeln `$MT` gör att Flash infogar all text i den aktuella SWF-filen som en kommentar i HTML-koden. Detta är användbart vid indexering av innehållet i en SWF-fil och när det görs synligt för sökmotorer.

Mallvariabeln `$MU` gör att Flash genererar en lista över de webbadresser som åtgärder i den aktuella SWF-filen refererar till, och infogar en lista vid den aktuella platsen som en kommentar. Genom denna åtgärd kan länkverifieringsverktyg identifiera och kontrollera länkarna i SWF-filen.

Bädda in metadata för sökning

Med mallvariablerna `$TL` (SWF-filtitel) och `$DC` (beskrivning av metadata) kan du ta med metadata för sökning i HTML-filen. Denna möjlighet gör SWF-filen mer synlig för sökmotorer och ger relevanta sökresultat. Använd mallvariabeln `$MD` för att ta med metadata för sökning som XML-sträng.

Exportera från Flash

Exportera SWF-filer

Exportera-kommandona i Flash sparar inte inställningar för export separat med varje fil som kommandot Publicera gör. (Använd kommandot Publicera för att skapa alla filer som du behöver för att lägga ut Flash-innehåll på webben.)

Alternativet Exportera film exporterar ett Flash-dokument till ett stillbildaformat, skapar en numrerad fil för varje bildruta i dokumentet och exporterar ljudet i ett dokument till en WAV-fil (endast Windows).

- 1 Öppna Flash-dokumentet som du vill exportera eller markera bildrutan eller bilden som ska exporteras i det aktuella dokumentet.
- 2 Välj Arkiv > Exportera > Exportera film eller Arkiv > Exportera > Exportera bild.
- 3 Ange ett namn för utdatafilen.
- 4 Välj filformat och klicka Spara. Om det krävs mer information för det format som du valt visas dialogrutan Exportera.
- 5 Ställ in exportalternativ för det format som du valde. Se ”Exportera filformat” på sidan 419.
- 6 Klicka på OK och sedan på Spara.

Se även

”Publicera Flash-dokument” på sidan 386

”Skapa text på flera språk” på sidan 267

Exportera filformat

Kom ihåg följande:

- Om det krävs mer information för det format som du valt visas dialogrutan Exportera.
- Om du sparar en Flash-bild som en bitmappsbild i GIF-, JPEG-, PICT- (Macintosh) eller BMP-filformat (Windows), förlorar bilden sin vektorinformation och sparas med enbart pixelinformation. Du kan redigera bilder som exporterats som bitmappsbilder i bildredigeringsprogram som till exempel Adobe® Photoshop®, men du kan inte längre redigera dem i vektorbaserade ritprogram.
- Om du exporterar en Flash-fil i SWF-formatet kodas texten som Unicode, vilket stödjer internationella teckenuppsättningar, inklusive dubbelbyte-teckensnitt. Flash Player 6 och senare versioner stöder Unicode-kodning.

Flash-innehåll exporteras som sekvenser, och bilder exporteras som individuella filer. PNG är det enda bitmappsformatet för flera plattformar som stödjer genomskinlighet (som en alfakanal). En del exportformat som inte är bitmapp stödjer inte alfaeffekter (genomskinlighet) eller maskeringslager.

I följande tabell visas en lista över de format som du kan exportera Flash-innehåll och bilder till:

Filtyp	Filnamnstilllägg	Windows	Macintosh
”Adobe Illustrator-sekvens och Illustrator-bild” på sidan 422	.ai	•	•
”Animerad GIF, GIF-sekvens och GIF-bild” på sidan 422	.gif	•	•
”BMP-sekvens och BMP-bild” på sidan 422	.bmp	•	
”DXF-sekvens och AutoCAD DXF-bild” på sidan 423	.dxf	•	•

Filtyp	Filnamnstillägg	Windows	Macintosh
"Enhanced Metafile (Utökad metafil) (EMF) Sekvens och bild (Windows)" på sidan 423	.emf	•	
"Encapsulated PostScript (EPS) 3.0 med förhandsgranskning" på sidan 423	.eps	•	•
"Flash-dokument (SWF)" på sidan 423	.swf	•	•
"JPEG-sekvens och JPEG-bild" på sidan 421	.jpg	•	•
"PICT-sekvens och PICT-bild(Macintosh)" på sidan 421	.pct		•
"PNG-sekvens och PNG-bild" på sidan 421	.png	•	•
"Exportera QuickTime" på sidan 424	.mov	•	•
"WAVE-ljud (Windows)" på sidan 426	.wav	•	
"Windows AVI (Windows)" på sidan 425	.avi	•	
"Windows-metafilbild och Windows-metafilsekvens" på sidan 423	.wmf	•	

Uppdatera SWF-filer för Dreamweaver

Om du vill lägga till innehåll på sidan exporterar du SWF-filer direkt till en Adobe® Dreamweaver®-plats. Dreamweaver genererar all HTML-kod som du behöver. Du kan starta Flash från Dreamweaver om du vill uppdatera innehåll. I Dreamweaver kan du uppdatera Flash-dokumentet (FLA-filen) och exportera det uppdaterade innehållet igen automatiskt.

Mer information om att arbeta med Dreamweaver finns i *Använda Dreamweaver* i Dreamweaver.

- 1 I Dreamweaver öppnar du den HTML-sida som innehåller Flash-innehållet.
- 2 Gör något av följande:
 - Markera Flash-innehållet på HTML-sidan och klicka på Redigera.
 - I designvyn trycker du på Control (Windows) eller Command (Macintosh) och dubbelklickar på Flash-innehållet.
 - I designvyn högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på Flash-innehållet och väljer Redigera med Flash.
 - I designvyn, på platspanelen, högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på Flash-innehållet och väljer Öppna med Flash.
- 3 Om FLA-filen för den exporterade filen inte öppnas visas dialogrutan Öppna fil. Navigera till FLA-filen och klicka på Öppna.
- 4 Om användaren har använt Dreamweaver-funktionen för att ändra länken överallt på platsen visas en varning. Klicka på OK för att använda länkändringar i SWF-filen. Klicka på "Visa inte den här varningen igen" för att förhindra att varningsmeddelandet visas när du uppdaterar SWF-filen.
- 5 Uppdatera den FLA-fil som du behöver i Flash.
- 6 Om du vill spara FLA-filen och återigen exportera den till Dreamweaver, gör du något av följande:
 - Om du vill uppdatera filen och stänga Flash klickar du på knappen Stäng ovanför det övre vänstra hörnet på scenen.
 - Om du vill uppdatera filen och låta Flash vara öppet väljer du Arkiv > Uppdatera för Dreamweaver.

Exportera bilder och grafik

JPEG-sekvens och JPEG-bild

Dessa alternativ överensstämmer med alternativen för JPEG-publiceringsinställningar med ett undantag: Matcha skärmen gör att den exporterade bilden överensstämmer med storleken för Flash-innehållet som det visas på din skärm. Matcha filmen överensstämmer med JPEG-bilden för Flash-innehållet och bibehåller bildformatet för den ursprungliga bilden.

Se även

”[Ange publiceringsinställningar för JPEG-filer](#)” på sidan 402

PICT-sekvens och PICT-bild(Macintosh)

Standardgrafikformatet för Macintosh kan innehålla bitmapps- eller vektorinformation. Använd dialogrutan Exportera PICT för att ställa in följande alternativ:

Dimensioner Ställer in storleken för den exporterade bitmapps-bilden angiven i pixlar. Storleken som du anger har alltid samma proportioner som din ursprungliga bild.

Upplösning Ställer in upplösningen i dpi och räknar automatiskt ut bredden och höjden baserat på storleken på din teckning. Välj Matcha skärmen för att ställa in upplösningen så den överensstämmer med din skärm. Bitmapp PICT-bilder ser vanligen bäst ut på skärmar med en upplösning på 72 dpi.

Inkludera Exportera minimal bildyta eller ange full dokumentstorlek.

Färgdjup Anger om PICT-filen är objektbaserad eller bitmapp. Objektbaserade bilder ser generellt bättre ut vid utskrift och skalning påverkar inte utseendet. Bitmapp PICT-bilder ser normalt bäst ut på skärm och kan manipuleras i program som till exempel Adobe Photoshop. Du kan även välja en mängd olika färgdjup med bitmapp PICT-filer.

Inkludera PostScript Tillgänglig endast för en objektbaserad PICT-fil för att inkludera information som optimerar utskrift på en PostScript-skrivare. Den här informationen gör filen större och den känns eventuellt inte igen av alla program.

Utgjämna bitmapp Tillgänglig enbart för bitmapp PICT-bilder. Detta alternativ använder kantutjämning för att utjämna taggiga kanter i en bitmapps-bild.

PNG-sekvens och PNG-bild

Alternativen för PNG-exportinställningar liknar alternativen för PNG-publiceringsinställningar (som du också kan använda), med följande undantag:

Dimensioner Ställer in storleken på den exporterade bitmapps-bilden till antalet pixlar som du anger i fälten Bredd och Höjd.

Upplösning Ange en upplösning i dpi. Välj Matcha skärmen för att använda skärmutplösningen och bibehålla proportionerna för den ursprungliga bilden.

Färger Samma som alternativet för bitdjup på PNG-publiceringsinställningar-fliken och ställer in antalet bitar per pixel som ska användas när bilden skapas. För en bild med 256 färger väljer du 8 bitar, för tusentals färger väljer du 24 bpc, för tusentals färger med genomskinlighet (32 bpc) väljer du 24 bpc med alfa. Ju större bitdjup, desto större fil.

Inkludera Används till att exportera minimal bildyta eller ange full dokumentstorlek.

Filter Alternativen överensstämmer med de på PNG-publiceringsinställningar-fliken.

Se även

[”Ange publiceringsinställningar för PNG-filer”](#) på sidan 402

Adobe Illustrator-sekvens och Illustrator-bild

Om du exporterar en Flash-bild som en vektorgrafikfil (i Adobe® Illustrator®-format) bevaras vektorinformationen för filen. Du kan redigera dessa filer i andra vektorbaserade ritprogram, men du kan inte importera dessa bilder till de flesta sidlayout- och ordbehandlingsprogram.

Flash har stöd för export av Adobe Illustrator 88-, 3-, 5- och 6-format. Flash har inte stöd för Photoshop EPS-format eller EPS-filer som genereras av kommandot Skriv ut. Välj Adobe Illustrator-versionen i dialogrutan Exportera Adobe Illustrator.

Äldre Adobe Illustrator-format än version 5 har inte stöd för övertoningsfyllningar och endast version 6 har stöd för bitmapp.

Se även

[”Importera Adobe Illustrator-filer”](#) på sidan 73

Animerad GIF, GIF-sekvens och GIF-bild

Inställningarna är samma som de som finns på GIF-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar, med följande undantag:

Upplösning Anges i dpi (punkter per tum). Om du vill använda skärmapplösningen kan du ange en upplösning eller klicka på Matcha skärmen.

Inkludera Exportera minimal bildyta eller ange full dokumentstorlek.

Färger Ange antalet färger som kan användas för att skapa den exporterade bilden. Du kan välja mellan: Svartvitt, 4, 6, 16, 32, 64, 128 eller 256 färger eller standardfärg (den webbsäkra standardpaletten med 216 färger).

Animering Endast tillgängligt för exportformatet animerade GIF. Ange antalet repetitioner, där 0 innebär oändlig upprepning.

Se även

[”Ange publiceringsinställningar för identifiering av Flash Player”](#) på sidan 399

BMP-sekvens och BMP-bild

Skapa bitmappsbilder som ska användas i andra program. I dialogrutan för exportering av bitmapp finns följande alternativ:

Dimensioner Ställer in storleken för den exporterade bitmappsbilden i pixlar. Storleken som du anger har alltid samma proportioner som din ursprungliga bild.

Upplösning Ställer in upplösningen för den exporterade bitmappsbilden i dpi (punkter per tum) och räknar automatiskt ut bredden och höjden baserat på storleken på din teckning. Välj Matcha skärmen för att ställa in upplösningen så den överensstämmer med din skärm.

Färgdjup Anger bildens bitdjup. En del Windows-program stöder inte det nya 32 bitar per kanal-djupet för bitmappsbilder. Om du har problem med att använda ett 32 bitar per kanal-format, kan du använda 24 bitar per kanal-formatet i stället.

Jämna ut Använder kantutjämning på den exporterade bitmappen. Kantutjämning ger en bitmappsbild med högre kvalitet men den kan skapa en haloeffekt med gråa pixlar runt en bild som placerats på en färgad bakgrund. Avmarkera detta alternativ om en haloeffekt uppstår.

DXF-sekvens och AutoCAD DXF-bild

Exportera som AutoCAD DXF 10-filer för ytterligare redigering i ett DXF-kompatibelt program.

Detta format saknar definierbara exportalternativ.

Enhanced Metafile (Utökad metafil) (EMF) Sekvens och bild (Windows)

Ett grafiskt format som finns i Windows XP® och Windows Vista® som sparar både vektor- och bitmappsinformation. EMF stöder kurvorna som finns i Flash-teckningar bättre än det gamla Windows Metafil-formatet. En del program stödjer emellertid inte detta grafiska format.

Detta format saknar definierbara exportalternativ.

Windows-metafilbild och Windows-metafilsekvens

Det här standardgrafikformatet för Windows, vilket de flesta program stödjer, ger bra resultat vid import och export av filer.

Detta format saknar definierbara exportalternativ.

Encapsulated PostScript (EPS) 3.0 med förhandsgranskning

Du kan exportera bildrutan som en EPS 3.0-fil för placering i ett annat program, som till exempel ett sidlayoutprogram. En PostScript-skrivare kan skriva ut en EPS-fil. Du kan inkludera en förhandsgranskning av en bitmapp med den exporterade EPS-filen, för program som kan importera och skriva ut EPS-filer (till exempel Microsoft® Word® och Adobe® InDesign®) men som inte kan visa dem på skärmen.

Detta format saknar definierbara exportalternativ.

Flash-dokument (SWF)

Om du vill placera Flash-innehållet i ett annat program, som till exempel Dreamweaver, exporterar du hela dokumentet som en SWF-fil. Flash exporterar SWF-filen med de inställningar som har angetts för FLA-filen i Publiceringsinställningar på Flash-fliken.

Se även

[”Publicera Flash-dokument”](#) på sidan 386

Exportera video och ljud

Adobe Flash Player-video (FLV)

Importera eller exportera ett statiskt videoflöde med kodat ljud. Detta format är avsett för användning med kommunikationsprogram, som till exempel videokonferenser eller filer som innehåller kodade data som exporterats från Adobes Macromedia Flash Media Server.

Om du exporterar videoklipp med direktuppspelat ljud i FLV-format komprimeras ljudet med inställningarna för direktuppspelningsljud.

Filer i FLV-format komprimeras med Sorensen-codec.

Se även

”[Ange publiceringsinställningar för SWF-filer](#)” på sidan 390

”[Videokodekarna H.264, On2 VP6 och Sorenson Spark](#)” på sidan 289

Exportera en FLV-fil

- 1 Markera videoklipppet på bibliotekspanelen.
- 2 Välj Bibliotek > Egenskaper och klicka på Exportera.
- 3 Ange ett namn för den exporterade filen. Välj en plats som du vill spara den på, klicka på Spara och på OK.

QuickTime

I Flash finns det två metoder för att exportera Flash dokument som QuickTime:

QuickTime-export Exporterar en QuickTime-fil som kan distribueras som en direktuppspelningsvideo, på en DVD, eller användas i ett videoredigeringsprogram som till exempel Adobe® Premiere Pro®. QuickTime-export är avsedd för användare som vill distribuera Flash-innehåll, till exempel animering, i QuickTime-videoformatet.

Tänk på att den prestanda som används för att exportera QuickTime-video kan påverka kvaliteten på videon. Om det inte går att exportera varje bildruta i Flash hoppas bildrutor över vilket resulterar i sämre videokvalitet. Om du upptäcker att bildrutor utesluts kan du använda en snabbare dator med mer minne, eller så försöker du minska bildrutorna per sekund i Flash-dokumentet.

Publicera som QuickTime Skapar ett program med ett Flash-spår i samma QuickTime-format som finns installerat på din dator. Detta gör att du kan kombinera de interaktiva funktionerna för Flash med multimedia- och videofunktionerna i QuickTime i en enda QuickTime 4-film, som alla som har QuickTime 4 eller senare kan titta på.

Om du importerar ett videoklipp (i vilket format som helst) till ett dokument som en inbäddad fil kan du publicera dokumentet som en QuickTime-film. Om du importerar ett videoklipp i QuickTime-format till ett dokument som en länkad fil kan du även publicera dokumentet som en QuickTime-film.

Du måste ställa in publiceringsinställningarna i Flash 5 eller tidigare om du vill publicera QuickTime med Flash-spår. Det innebär att du inte kan använda Flash-funktioner som implementerats efter Flash 6.

Obs! Från och med QuickTime 7.1.3 inaktiverades Flash-spår som standard. Om du vill publicera en QuickTime-fil med ett Flash-spår i QuickTime 7.1.3 eller senare väljer du Redigera > Inställningar > QuickTime-inställningar > Avancerade mediatyper i QuickTime och aktiverar användning av Flash-spår.

Exporterar alla lager i Flash-dokumentet som ett enskilt Flash-spår, om dokumentet inte innehåller en importerad QuickTime-film. Den importerade QuickTime-filmen förblir i QuickTime-format i det exporterade programmet.

Exportera QuickTime

- 1 Välj Arkiv > Exportera > Exportera film.

- 2 Ange inställningar för QuickTime-film som ska exporteras. I QuickTime skapas som standard en film med samma dimensioner som käll-Flash-dokumentet och hela Flash-dokumentet exporteras. I dialogrutan för att exportera QuickTime-video finns följande alternativ:

Dimensioner Bredden och höjden i pixlar för bildrutorna i QuickTime-filmen. Du kan endast ange bredd eller höjd, den andra dimensionen ställs in automatiskt för att bibehålla bildformatet för det ursprungliga dokumentet. Avmarkera Behåll proportioner för att ställa in både bredd och höjd oberoende av varandra.

***Obs!** Om dimensionerna i videon är särskilt stora (till exempel 740 × 480 pixlar) kanske du måste ändra bildrutehastigheten för filmen för att undvika att bildrutor utesluts.*

***Obs!** De dimensioner som du anger i dialogrutan för QuickTime-exportinställningar är bredd och höjd för FLA-filen som exporteras som video. De dimensioner som du anger i dialogrutan för QuickTime-inställningar anger storleken på den exporterade QuickTime-filmen. Om du inte ändrar storlek i dialogrutan som öppnas senare förblir den "aktuell"; därför behöver du inte ändra den.*

Ignorera scenfärg Skapar en alfakanal med scenfärgen. Alfakanalen är kodad som ett genomskeinligt spår, vilket innebär att du kan täcka över den exporterade QuickTime-filmen på annat innehåll om du vill ändra på bakgrunden eller scenen.

Om du vill skapa en QuickTime-video med en alfakanal måste du välja en videokomprimeringstyp som har stöd för 32-bitars kodning med en alfakanal. Codecarn som har stöd för detta är Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF eller TGA. Du måste välja Miljoner färger+ från inställningen för kompressor/djup. Om du vill ange komprimeringstypen och färgdjupet klickar du på inställningsknappen i videokategorin i dialogrutan för filminställningar.

Vid den sista bildrutan Exporterar hela Flash-dokumentet som en filmfil.

När tiden har gått ut Den tid det tar för Flash-dokumentet att exporteras i timmar:minuter:sekunder:millisekunder.

QuickTime-inställningar Öppnar dialogrutan för avancerade QuickTime-inställningar. Med de avancerade inställningarna kan du ange anpassade QuickTime-inställningar. Vanligtvis bör du använda QuickTime-standardinställningarna, eftersom de ger optimal uppspelningsprestanda för de flesta program. Information om hur du ändrar på QuickTime-inställningarna finns i dokumentationen som medföljer Apple QuickTime Pro för de tillgängliga videoparametrarna.

- 3 Klicka på exportera.

Windows AVI (Windows)

Exporterar ett dokument som en Windows-video men tar bort all interaktivitet. Bra för att öppna en Flash-animering i ett videoredigeringsprogram. Eftersom AVI är ett bitmapbaserat format kan dokument som innehåller långa animeringar eller animeringar med hög upplösning snabbt bli mycket stora.

I dialogrutan Exportera Windows AVI finns följande alternativ:

Dimensioner Anger en bredd och höjd i pixlar för bildrutorna i en AVI-film. Ange endast bredd eller höjd, den andra dimensionen ställs in automatiskt för att bibehålla bildformatet för det ursprungliga dokumentet. Avmarkera Behåll proportioner för att ställa in både bredd och höjd.

Videoformat Väljer ett färgdjup. En del program stöder inte ännu Windows 32 bitar per kanal-bildformatet. Om du har problem med att använda detta format använder du det gamla 24 bitar per kanal-formatet.

Komprimera video Välj AVI-standardkomprimeringsalternativ.

Jämna ut Använder kantutjämning på den exporterade AVI-filmen. Kantutjämning ger en bitmapsbild med högre kvalitet men den kan göra att en haloeffekt med gråa pixlar visas runt en bild när den placerats på en färgad bakgrund. Avmarkera detta alternativ om en haloeffekt uppstår.

Ljudformat Gör att du kan ställa in samplingsfrekvensen och storleken för ljudspåret samt om det ska exporteras i mono eller stereo. Ju lägre samplingsfrekvens och storlek, desto mindre blir den exporterade filen, med eventuellt försämrad ljudkvalitet.

Se även

”[Komprimera ljud för export](#)” på sidan 282

WAVE-ljud (Windows)

Exporterar endast ljudfilen i det aktuella dokumentet till en enda WAV-fil. Du kan ange ljudformatet för den nya filen.

Välj Ljudformat, för att fastställa samplingsfrekvensen, bithastigheten och stereo- eller monoinställningen för det exporterade ljudet. Välj Ignorera händelseljud för att exkludera händelseljud från den exporterade filen.

Kapitel 17: God praxis

Adobe® Flash® CS4 Professional innehåller en stor mängd funktioner och egenskaper som gör det till ett flexibelt verktyg och det finns mer än ett sätt att göra en sak i Flash. Med tiden har Flash-användarna utarbetat de bästa sätten att utföra många vanliga uppgifter.

För god praxis krävs konsekvens när du arbetar i Flash- eller ActionScript®-dokument, delar FLA- eller ActionScript-filer, arbetar med program och när du lär dig eller lär ut Flash och ActionScript.

Strukturerar FLA-filer

Organisera tidslinjer och biblioteket

Bildrutor och lager i en tidslinje visar var resurserna finns och avgör hur dokumentet fungerar. Hur en tidslinje och biblioteket är konstruerade och används påverkar hela FLA-filen och dess övergripande användbarhet. Följande riktlinjer hjälper dig att skriva innehåll på ett effektivt sätt och gör att andra som använder dina FLA-dokument lättare kan förstå hur dokumentet är strukturerat.

- Ge varje lager ett självförklarande lagernamn och placera relaterade resurser tillsammans på samma plats. Undvik att använda standardlagernamn (som Lager 1, Lager 2).

Beskriv syftet eller innehållet tydligt i varje lager eller mapp när du namnger dem.

Placera dina lager med ActionScript och ett lager för bildruteetiketter högst upp i lagerstapeln i tidslinjen. Ge till exempel lagret som innehåller ditt ActionScript namnet åtgärder.

- Använd lagermappar för att gruppera och organisera liknande lager så att det blir lättare att hitta de lager som innehåller kod och etiketter.
- Lås lager som du inte använder eller inte vill ändra. Lås ActionScript-lagret direkt så att symbolförekomster och medieresurser inte placeras i det lagret.
- Placera aldrig några förekomster eller resurser i ett lager som innehåller ActionScript. Detta kan orsaka konflikter mellan resurser på scenen och ActionScript som refererar till dem. Ha därför alltid koden i ett eget åtgärds-lager och lås det när du har skapat det.
- Använd bildruteetiketter i en FLA-fil i stället för att använda bildrutenummer i ActionScript-koden om du refererar till bildrutor i koden. Om bildrutorna ändras senare när du redigerar tidslinjen och du använder bildruteetiketter och flyttar dem på tidslinjen, behöver du inte ändra några referenser i koden.
- Använda biblioteksmappar.

Använd mappar i biblioteket för att ordna liknande element (till exempel symboler och medieresurser) i en FLA-fil. Om du namnger biblioteksmappar på ett konsekvent sätt varje gång du skapar en fil blir det lättare att komma ihåg var du har lagt resurserna. Vanliga mappnamn är Knappar, Filmklipp, Grafik, Resurser, Komponenter och ibland Klasser.

Använda scener

Att använda scener fungerar ungefär som att använda flera SWF-filer för att skapa en större presentation. Varje scen har en tidslinje. När spelhuvudet kommer till den sista bildrutan i en scen fortsätter det till nästa scen. När du publicerar en SWF-fil kombineras tidslinjerna för varje scen till en enda tidslinje i SWF-filen. Efter att SWF-filen kompilerats fungerar den som om du skapade FLA-filen med en scen. På grund av detta bör du undvika att använda scener av följande orsaker:

- Scener kan göra att dokument blir förvirrande att redigera, särskilt i en miljö med flera författare. Alla som använder FLA-dokumentet kan behöva söka flera scener i en FLA-fil för att hitta kod och objekt. Du bör överväga att läsa in innehåll eller använda filmklipp i stället.
 - Scener ger ofta stora SWF-filer.
 - Scener gör att användaren måste ladda ned hela SWF-filen progressivt i stället för att bara läsa in de resurser han eller hon vill se eller använda. Om du undviker scener kan användaren styra vilket innehåll som ska laddas ned när de går framåt i SWF-filen. Användaren får mer kontroll över hur mycket som laddas ned, vilket förbättrar bandbreddshantering. En nackdel är att fler FLA-dokument måste hanteras.
 - Scener kombinerat med ActionScript kan ge oväntade resultat. Eftersom alla sceners tidslinjer komprimeras till en enda tidslinje kan du få problem med ActionScript och scener, vilket ofta leder till extra, komplicerad felsökning.
- Om du skapar långa animeringar kan det vara bra att använda scener. Om nackdelarna gäller för ditt dokument kan det vara bättre att använda flera FLA-filer eller filmklipp för att bygga en animering i stället för scener.

Spara filer och versionskontroll

När du sparar FLA-filer bör du namnge dina dokument på ett konsekvent sätt. Det är särskilt viktigt om du sparar flera versioner av ett enda projekt.

Om du bara arbetar med en FLA-fil och inte sparar versioner när du skapar filen kan vissa problem uppstå. Filerna kan bli större på grund av historiken som sparas i FLA-filen, och filerna kan bli skadade (precis som all programvara du använder) när du arbetar med filen.

Om du sparar flera versioner under arbetets gång har du alltid en tidigare version om du behöver gå tillbaka.

Ge filerna intuitiva namn som är lätta att läsa och förstå och som fungerar bra online:

- Använd inte mellanslag, stora bokstäver eller specialtecken.
- Använd bara bokstäver, siffror, bindestreck och understreck.
- Om du sparar flera versioner av samma fil ger du dem namn med ett konsekvent siffersystem som meny01.swf, meny02.swf och så vidare.
- Använd bara små bokstäver i filnamnen eftersom vissa serverprogram är skiftlägeskänsliga.
- Det kan vara bra att använda ett namngivningssystem med en kombination av substantiv och verb eller adjektiv och substantiv, till exempel klassplanering.swf och mittprojekt.swf.

Spara nya versioner av en FLA-fil på följande sätt när du arbetar med ett omfattande projekt:

- Välj Arkiv > Spara som och spara en ny version av dokumentet.
- Använd programvara för versionskontroll eller projektpanelen för att kontrollera dina Flash-dokument.

Det finns flera sätt att spara en fil: Spara, Spara som och Spara och komprimera. När du sparar en fil analyserar Flash inte alla data innan en optimerad version av dokumentet skapas. I stället läggs ändringarna du gör i dokumentet till i slutet av FLA-filens data, vilket gör att det går snabbare att spara dokumentet. När du använder Spara som skriver Flash en ny och optimerad version av filen, vilket ger mindre filstorlek. När du använder Spara och komprimera skapar Flash en ny optimerad fil (och tar bort ångringshistoriken) och tar bort originalfilen.

Viktigt! Om du väljer Spara när du arbetar med ett dokument kan du även ångra åtgärder som gjordes innan du sparade. Eftersom Spara och komprimera tar bort den tidigare versionen av filen och ersätter den med den optimerade versionen går det inte att ångra tidigare ändringar.

Om du inte använder program för versionskontroll för att skapa säkerhetskopior av FLA-filen, använder du Spara som och anger ett nytt namn för dokumentet vid varje milstolpe i projektet.

I många programpaket kan användaren använda versionskontroll för sina filer så att arbetsgrupper kan arbeta effektivt och minska antalet fel (till exempel överskrivna filer eller arbete med äldre versioner av dokument). Liksom med andra dokument kan du använda dessa program för att ordna Flash-dokument utanför Flash.

Organisera ActionScript i ett program

Hålla ihop åtgärder

Placera om möjligt all ActionScript® på en enda plats. Om du har all kod på ett ställe blir det lättare att redigera projekt effektivt eftersom du inte behöver leta på olika ställen när du felsöker eller ändrar ActionScript-koden. Om du lägger in ActionScript-kod i en FLA-fil ska den vara i bildruta 1 eller 2 i ett lager som heter *åtgärder* i tidslinjens översta lager. Du kan också lägga all kod i ActionScript-filer. Vissa Flash-program placerar inte all kod på ett enda ställe (särskilt ActionScript 2.0-baserade program som använder skärmar eller beteenden).

Du kan oftast placera all kod på samma ställe (i en bildruta eller i ActionScript-filer), vilket ger följande fördelar:

- Det är lätt att hitta koden i en potentiellt komplex källfil.
- Det är lätt att felsöka koden.

Se även

["Bifoga kod till objekt"](#) på sidan 429

["Beteendekonventioner"](#) på sidan 430

["Använda designmönstret MVC"](#) på sidan 437

["Organisera filer och spara kod"](#) på sidan 437

Bifoga kod till objekt

Undvik att bifoga ActionScript i objekt i en FLA-fil, även i enkla SWF-filer. (Endast ActionScript 1.0 och 2.0 kan bifogas till objekt; ActionScript 3.0 kan det inte.) Att bifoga kod i ett objekt innebär att du väljer en filmklipps-, komponent- eller knappförekomst, öppnar ActionScript-panelen och lägger till ActionScript-kod med hjälp av `on()` - eller `onClipEvent()` -hanterarfunktionerna.

Att bifoga ActionScript-kod i objekt rekommenderas inte av följande orsaker:

- ActionScript-kod som är bifogad i objekt är svår att hitta och FLA-filerna är svåra att redigera.
- Det är svårt att felsöka.
- ActionScript-kod som har skrivits i en tidslinje eller i klasser är elegantare och lättare att bygga på.
- Det leder till sämre kodstil.
- Kontrasten mellan de två kodstilarna kan vara förvirrande för personer som håller på att lära sig ActionScript. Det gör att studenter och läsare måste lära sig olika kodstilar, mer syntax och en dålig och begränsad kodstil.

Undvik att bifoga ActionScript 2.0 till en knapp med namnet `myButton_btn`, som ser ut på följande sätt:

```
on (release) {
    //do something
}
```

Om ActionScript 2.0-kod med samma syfte i stället placeras i tidslinjen (vilket rekommenderas) ser den ut så här:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    //do something
};
```

Obs! Andra rutiner gäller för beteenden, vilket ibland innebär att kod bifogas i objekt.

Se även

”[Jämföra tidslinjekod med objektkod](#)” på sidan 430

Beteendekonventioner

Om beteendekonventioner

Beteenden är färdiga ActionScript 2.0-kodstycken som du kan lägga till i delar av en FLA-fil. Många utvecklare skriver ActionScript-kod i en eller flera bildrutor på huvudtidslinjen eller i externa ActionScript-filer. När du använder beteenden placeras ibland kod direkt på symbolförekomster (till exempel knappar, filmklipp eller komponenter) i stället för på tidslinjen.

Beteenden stöds inte av ActionScript 3.0.

Jämföra tidslinjekod med objektkod

Undvik problem med utspridd ActionScript 2.0-kod genom att planera dokument med beteenden noggrant. Många utvecklare placerar inte ActionScript-kod på symbolförekomster utan i stället på tidslinjen (tidslinjekod) eller i klasser. Eftersom beteenden lägger till kod på många ställen i en FLA-fil blir inte ActionScript-koden samlad och kan vara svår att hitta. När koden är utspridd är det svårt att förstå hur kodstyckena interagerar och det är omöjligt att skriva elegant kod. Utspridd kod kan leda till problem med felsökning och redigering.

Om du använder beteenden kan du underlätta arbetet med följande funktioner för beteenden och utspridd ActionScript:

Skriptnavigeraren gör det lätt att hitta och redigera tidslinjekod eller kod i enskilda objekt på åtgärdspanelen.

Sök och ersätt gör att du kan söka efter och ersätta strängar i en FLA-fil.

Fäst skript använder du för att fästa flera skript från olika objekt och arbeta med dem samtidigt på åtgärdspanelen. Metoden fungerar bäst med skriptnavigeraren.

Filmutforskaren gör att du kan visa och organisera innehållet i en FLA-fil och välja element (inklusive skript) att ändra ytterligare.

När beteenden ska användas

Den viktigaste skillnaden mellan en FLA-fil med beteenden och en FLA-fil utan beteenden är den arbetsgång du måste använda när du redigerar projektet. Om du använder beteenden måste du markera varje förekomst på scenen eller markera scenen och öppna åtgärdspanelen eller beteendepanelen och göra ändringarna. Om du skriver egen ActionScript-kod och lägger all kod på huvudtidslinjen måste du bara göra ändringarna på tidslinjen.

Om du har en FLA-fil med symboler kan du markera en av förekomsterna på scenen och använda menyn Lägg till på beteendepanelen för att lägga till beteende i den förekomsten. Beteendet du väljer lägger automatiskt till kod som bifogas i förekomsten med objektкод som `on()` -hanteraren. Du kan även välja en bildruta på en tidslinje och lägga till olika beteenden i en bildruta på beteendepanelen.

Bestäm hur FLA-filen ska struktureras. Ta reda på var och hur beteenden och ActionScript ska användas i FLA-filen. Tänk på följande frågor:

- Vilken kod finns i beteendena?
- Kommer du att behöva ändra beteendekoden? I så fall hur mycket? Om du vill ändra beteendekoden i någon utsträckning ska du inte använda beteenden. Det går oftast inte att ändra beteenden på beteendepanelen om du gör ändringar i ActionScript-koden. Om du vill göra större ändringar i beteenden på åtgärdspanelen är det oftast lättare att skriva all ActionScript-kod själv på en central plats.
- Vilken annan ActionScript-kod behöver du, och behöver annan ActionScript-kod kunna interagera med beteendekoden? Felsökning och ändring är lättare att göra på en central plats. Om koden på tidslinjen till exempel interagerar med beteenden som placerats i objekt, ska du undvika beteenden.
- Hur många beteenden behöver du använda och var i FLA-filen planerar du att placera dem? Om alla dina beteenden placeras på en tidslinje kanske de fungerar bra i dokumentet. Arbetsgången kanske heller inte påverkas om du bara använder ett fåtal beteenden. Om du använder många beteenden i många objektförekomster kanske det däremot är effektivare att skriva egen kod på tidslinjen eller i externa ActionScript-filer.

Kom ihåg att beteenden inte stöds i ActionScript 3.0.

Använda beteenden konsekvent

Använd beteenden på ett konsekvent sätt i hela dokumentet om de är den huvudsakliga eller enda källan till ActionScript. Du bör endast använda beteenden om du har lite eller ingen annan kod i FLA-filen, eller har ett konsekvent system för hantering av de beteenden som används.

Om du lägger till ActionScript i en FLA-fil ska koden vara på samma platser som beteendena. Dokumentera hur och var du lägger till kod.

Om du till exempel placerar kod i förekomster på scenen (objektкод), på huvudtidslinjen (bildruteskript) och dessutom i externa ActionScript-filer, bör du undersöka filstrukturen. Projektet kommer att bli svårhanterat om du har kod på alla dessa ställen. Om du använder beteenden logiskt och strukturerar koden så att den fungerar på ett visst sätt runt beteendena (placera allt i objektförekomster) är åtminstone arbetsgången konsekvent. Dokumentet blir då lättare att ändra senare.

Dela filer med beteenden

Om du planerar att dela FLA-filen med andra användare och du använder ActionScript som finns på eller i objekt (till exempel filmklipp) kan det vara svårt för dem att hitta koden även om de söker i dokumentet med Filmutforskarern.

Dokumentera hur beteenden används om du arbetar med ett komplicerat dokument. Beroende på programmets storlek kan du skapa ett flödesdiagram eller skriva dokumentationskommentarer på en central plats på huvudtidslinjen.

Om du skapar en FLA-fil med kod på många platser i dokumentet och planerar att dela filen skriver du en kommentar i bildruta 1 på huvudtidslinjen så att andra användare vet var koden finns och hur filen är strukturerad. I följande exempel visas en kommentar (i bildruta 1) som informerar användarna om var ActionScript-koden finns:

```
/*  
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.  
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript  
*/
```

Obs! Den här tekniken är inte nödvändig om koden är lätt att hitta, dokumentet inte ska delas eller om all kod finns i bildrutor på huvudtidslinjen.

Videokonventioner

Om videokonventioner

Det finns många sätt att redigera video innan du importerar den till ett FLA-dokument eller läser in en FLV-fil till en SWF-fil. Flash och Adobe Media Encoder har fler kontroller för videokomprimering. Det är viktigt att komprimera video noggrant eftersom det påverkar materialets kvalitet och filens storlek. Även komprimerade videofiler är stora jämfört med andra resurser i SWF-filen.

Obs! Ge användaren kontroll över materialet i SWF-filen. Om du till exempel lägger till ljud i ett dokument med video (eller till och med en slinga med bakgrundsljud), bör du låta användaren kontrollera ljudet.

Använda video i ett program

Innan du importerar video till Flash bör du tänka på vilken videokvalitet som behövs, vilket videoformat som ska användas i FLA-filen och hur videon ska laddas ned. När du importerar video till en FLA-fil (kallas *inbäddad video*) ökar storleken på SWF-filen du publicerar. Videon börjar laddas ned progressivt till användarens dator oavsett om han eller hon visar videon.

Du kan också ladda ned videon progressivt eller direktuppspela den vid körning från en extern FLV-fil på servern. När den börjar laddas ned beror på hur du strukturerar programmet.

Obs! Video laddas ned progressivt från servern precis som SWF-filer, vilket inte egentligen är direktuppspelning. Att läsa in innehåll dynamiskt ger klara fördelar jämfört med att ha allt innehåll i en enda SWF-fil. Filerna blir till exempel mindre och går snabbare att läsa in. Användaren laddar ned bara de delar av programmet han eller hon vill se eller använda.

Du kan visa extern FLV-video med en komponent eller ett videoobjekt. Med en komponent blir det enkelt att utveckla program med FLV-video eftersom videokontrollerna är färdiga. Du behöver bara ange en sökväg till en FLV-fil för att innehållet ska spelas upp. För att SWF-filen ska bli så liten som möjligt visar du video i ett videoobjekt och skapar egna resurser och egen kod att styra videon med. Du kan också överväga att använda komponenten FLVPlayback i Adobe® Flash® CS4 Professional. Den är mindre än mediekomponenter (Flash MX Professional 2004 och senare).

Det är en bra idé att ge användarna viss kontroll (till exempel möjlighet att stoppa, pausa, spela upp och fortsätta spela upp videon och ställa in volymen) över videon i en SWF-fil.

Om du vill ha specifika typer av flexibilitet för videon, till exempel att ändra den med animering eller synkronisera olika delar av den med en tidslinje, bäddar du in videon i SWF-filen i stället för att läsa in den med ActionScript eller någon av mediekomponenterna.

Om du vill ha mer kontroll över en videoförekomst än vad som är möjligt med klassen Video, placerar du videon i en filmklippsförekomst. Videons tidslinje spelas då upp oberoende av en Flash-tidslinje. Du kan placera innehållet inuti ett filmklipp för att kontrollera tidslinjerna. Du behöver inte utöka huvudtidslinjen med så många bildrutor för att videon ska få plats, vilket annars kan göra det svårt att arbeta med FLA-filen.

Se även

”Video” på sidan 287

Exportera, komprimera och lägga upp FLV-filer

Du kan exportera FLV-filer från Adobe® Flash® CS4 Professional-redigeringsmiljöer. När du har importerat video till dokumentet visas den som en videosymbol i biblioteket. Om du vill exportera videon som en FLV-fil markerar du den och väljer Bibliotek > Egenskaper. Om du vill ställa in exportalternativ klickar du på Exportera i dialogrutan Egenskaper för inbäddad video.

FLV QuickTime Exporter komprimerar video från andra tillverkares videoredigeringsprogram. Du kan också använda Flash 8 Video Encoder, ett fristående program som du kan skapa FLV-filer med. Eftersom du kan styra exportinställningarna får FLV-filer som skapas med dessa verktyg bättre kvalitet än video som exporteras direkt med Flash.

Kom ihåg följande rekommendationer när du komprimerar video:

- Komprimera inte om videofiler.
Om video komprimeras om försämras kvaliteten, till exempel med grafikdefekter. Använd okomprimerat material eller material som är så lite komprimerat som möjligt.
- Gör videon så kort som möjligt.
Klipp ned början och slutet av videon och redigera den så att allt onödigt innehåll tas bort. Det kan du göra direkt i Flash med guiden Importera video.
- Justera komprimeringsinställningarna.
Om du komprimerar materialet och det ser bra ut kan du prova att ändra inställningarna så att filen blir mindre. Testa materialet och ändra det tills du hittar bästa möjliga inställningar för videon du komprimerar. All video har olika attribut som påverkar komprimering och filstorlek. Varje video behöver sina egna inställningar för att resultatet ska bli så bra som möjligt.
- Begränsa effekter och snabba rörelser.
Använd mindre rörelser om filstorleken är ett problem. All rörelse, särskilt med mycket färg, ökar filstorleken. Effekter (korstoningar, oskärpa och så vidare) ökar filstorleken eftersom videon då innehåller mer information.
- Välj lagom mått.
Om målgruppen har en långsam Internetanslutning (till exempel telefonmodem) gör du videons mått mindre, till exempel 160 x 120 pixlar. Om besökarna har snabba anslutningar kan du ha större mått (till exempel 320 x 240 pixlar).
- Välj lämplig bildrutehastighet (bildrutor per sekund, fps).
Om målgruppen förväntas ha äldre processorer väljer du en låg bildrutehastighet (ungefär 7 till 15 fps). Om målgruppen förväntas ha nyare datorer kan du använda högre bildrutehastighet (ungefär 15 till 30 fps). Välj alltid en bildrutehastighet som den ursprungliga bildrutehastigheten är delbar med. Om den ursprungliga bildrutehastigheten var 30 fps komprimerar du till 15 eller 7,5 fps.
- Välj ett lämpligt antal nyckelbildrutor.

Nyckelbildrutor för video är annorlunda än nyckelbildrutor i Flash. Varje nyckelbildruta är en bildruta som ritas när videon komprimeras, så ju fler nyckelbildrutorna är desto bättre kvalitet får videon. Fler nyckelbildrutor innebär också en större fil. Om du väljer 30 ritas en nyckelbildruta var trettionde bildruta. Om du väljer 15 blir kvaliteten högre eftersom en nyckelbildruta ritas var femtonde bildruta och pixlarna i materialet blir mer trogna originalet.

- Minska bruset.

Brus (spridda pixlar i materialet) ökar filstorleken. Minska bruset med videoredigeringen så att videofilen blir mindre. Mer täckande färger i videon minskar filstorleken.

När du lägger upp FLV-filer på en server använder de FLV-MIME-typen `video/x-flv`. Om du får problem med att visa FLV-filer efter att du har lagt upp dem, kontrollerar du vilken MIME-typ som är inställd på servern. FLV-filer är binära. I vissa program som du skapar måste undertypen `program/oktett-stream` även anges. Mer information om specifikationerna för Flash Player finns på www.adobe.com/go/flashfileformat_se.

Felsöka video

När du har skapat ett program stöter du ibland på problem efter att du har överfört den till servern.

- Kontrollera att du har rätt version av Flash Player.

Om du till exempel kodade filerna med kodeken On2 måste du ha Flash Player 8 eller senare installerat för webbläsarna du använder för att visa Flash-innehållet.

Obs! Information om Flash Player- och FLV-kompatibilitet finns i *Använda FLV-video i Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash*.

- Kontrollera att servern stöder MIME-typen för FLV. Mer information om FLV-filer på en server finns i Konfigurera servern för FLV-filer i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).
- Läs riktlinjerna för säkerhet.

Om du läser in FLV-filer från en annan server måste du ha rätt filer eller rätt kod för att kunna läsa in från den externa servern. Mer information om policyfiler finns i *Serversidespolicyfiler som ger behörighet till data i Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash*. Mer information om inläsning och säkerhet finns i *Introduktion till säkerhet i Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash*.

- Kontrollera att målsökvägarna till videon är korrekta. Om du använder relativa sökvägar (till exempel `/video/water.flv`) provar du med absoluta sökvägar (`http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv`). Om programmet inte fungerar med en relativ sökväg, men ändå fungerar med en absolut sökväg, korrigerar du den relativa sökvägen.

Riktlinjer för utveckling av SWF-program

Om riktlinjer för SWF-program

Vilket som är det bästa sättet att skapa Flash-program beror på programmet du skapar och vilken teknik du använder för att konstruera programmet.

I ett onlineprogram kan en användare påverka en webbplats genom att interagera med den. Programmet kanske samlar in information från användaren (till exempel ett användarnamn och ett lösenord för registrering), information kan läggas till på webbplatsen (som på ett forum) eller så kan användaren interagera med andra webbplatsbesökare i realtid (som i ett chattrum eller på en interaktiv anslagstavla). Resultat från servern visas ofta i SWF-filen, beroende på interaktionen. Följande exempel är program som involverar användaren och olika typer av serverinteraktion. En webbplats som inte använder besökarinformation eller besökardata är inte ett program (till exempel en webbplats med en portfolio, en tecknad animering eller statisk information). Flash-program innehåller en interaktiv process mellan användaren, ett webbprogram och en server. Grundprocessen är följande:

- 1 En användare matar in information i en SWF-fil.
- 2 Informationen konverteras till data.
- 3 Data formateras och skickas till en webbserver.
- 4 Data samlas in av webbservern och skickas till en programserver (till exempel ColdFusion, PHP eller ASP).
- 5 Data behandlas och skickas tillbaka till webbservern.
- 6 Webbservern skickar resultatet till SWF-filen.
- 7 SWF-filen tar emot formaterade data.
- 8 Din ActionScript-kod behandlar data så att programmet kan använda dem.

När du skapar ett program måste du välja ett protokoll som ska användas för att överföra data. Protokollet meddelar programmet när data skickas och tas emot, i vilket format data överförs och hur serverns svar ska hanteras. När data har tagits emot i SWF-filen måste de ändras och formateras. Om du använder ett protokoll behöver du inte oroa dig för att data kan vara i ett oväntat format. När du överför data med namnvärdespar kan du kontrollera hur data är formaterade. Kontrollera att dina data har rätt format så att du inte får XML-formaterade data och så att SWF-filen vet vilket dataformat den ska arbeta med.

Samla in och formatera data

Program kräver att användaren interagerar med en SWF-fil. Detta sker ofta genom att användaren skriver in data i formulär. I Flash finns många sätt att ange och formatera data i Flash-program. Denna flexibilitet beror på möjligheten till animeringar, kreativ kontroll över gränssnittet och felsökning och validering med ActionScript.

Fördelarna med att skapa formulär för datainsamling med Flash är bland annat:

- ökad designkontroll
- minskat eller inget behov av att uppdatera sidan
- återanvändning av vanliga resurser.



Spara information från användaren i ett delat objekt på användarens dator. Delade objekt gör att du kan spara data på användarens dator på ungefär samma sätt som med en cookie. Mer information om delade objekt finns under klassen SharedObject i Språkreferens för ActionScript 2.0 eller Språkreferens för komponenter i ActionScript 3.0.

Skicka och behandla data

Oftast måste du behandla informationen innan den skickas till servern så att den har ett format som servern förstår. När servern tar emot dina data kan de manipuleras på ett antal sätt och skickas tillbaka till SWF-filen i ett format den kan ta emot, vilket kan vara allt från namnvärdespar till komplexa objekt.

Obs! Din programserver måste ha MIME-typen för utdata inställd på `application/x-www-urlform-encoded`. Om MIME-typen saknas kommer resultatet oftast att vara oanvändbart när det kommer fram till Flash.

I följande tabell visas flera alternativ för att skicka data till en server och ta emot data med Flash:

Sänd data	Beskrivning
<code>LoadVars.send</code> och <code>LoadVars.sendAndLoad</code>	Skickar namnvärdespar till ett skript på servern för behandling. <code>LoadVars.send</code> skickar variabler till ett skript på en fjärrplats och ignorerar eventuella svar. <code>LoadVar.sendAndLoad</code> skickar namnvärdespar till en server och läser in eller tolkar svaret till ett <code>LoadVars</code> -målobjekt.
<code>XML.send</code> och <code>XML.sendAndLoad</code>	Liknar <code>LoadVars</code> , men <code>XML.send</code> och <code>XML.sendAndLoad</code> skickar XML-paket i stället för namnvärdespar.
<code>getUrl</code>	Med funktionen <code>getURL()</code> eller metoden <code>MovieClip.getURL</code> kan du skicka variabler från Flash till en bildruta eller ett popup-fönster.
Flash Remoting	Gör att du enkelt kan utväxla komplicerad information mellan Flash och ColdFusion, ASP.NET, Java med mera. Du kan även använda Flash Remoting för att använda webbtjänster.
Webbtjänster	Adobe® Flash® CS4 Professional har en <code>WebServiceConnector</code> -komponent som du kan använda för att ansluta till fjärrwebbtjänster, skicka och ta emot data och binda resultat till komponenter. Det gör att Flash-utvecklare snabbt kan skapa Rich Internet Applications (RIA) utan att behöva skriva en enda rad ActionScript. Du kan använda fjärrwebbtjänster med <code>WebServiceClasses</code> , vilket kan kräva att du skriver komplicerad ActionScript.

Lägga till datainläsning och validering

Validera all information du hämtar innan du skickar några data till en server. Det minskar belastningen på fjärrservern eftersom den inte behöver hantera lika många svar om användaren inte fyller i obligatoriska fält. Förlita dig aldrig på enbart validering på klienten i något program. Validering måste även göras på servern.

Även om du skapar ett enkelt formulär för registrering eller inloggning måste du kontrollera att användaren har angett namn och lösenord. Gör valideringen innan du skickar begäran till skriptet på fjärrservern och vänta på resultatet. Förlita dig inte enbart på validering på servern. Om användaren bara anger användarnamn måste skriptet på servern ta emot begäran, validera skickade data och returnera ett felmeddelande till Flash-programmet som säger att både användarnamn och lösenord krävs. Liknande problem uppstår om valideringen bara görs på klientsidan (i SWF-filen). Användaren kan hacka SWF-filen, förbigå valideringen och försöka skicka felaktiga data till servern.

Validering på klientsidan kan vara något så enkelt som att se till att ett formulärfält är minst ett tecken långt eller att användaren anger ett numeriskt värde och inte en sträng. Du kan till exempel validera en e-postadress genom att kontrollera att textfältet i Flash inte är tomt och innehåller ett snabel-a (@) och en punkt (.). För validering på serversidan lägger du till mer komplicerad validering och kontrollerar att e-postadressen tillhör en giltig domän.

Du måste skriva ActionScript-kod som hanterar de data som läses in i SWF-filen från servern. När alla data lästs in i en SWF-fil kan de användas från den platsen. Kontrollera om alla data har lästs in med ActionScript. Du kan använda återkopplingsfunktioner eller avlyssnare för att skicka en signal om att data har lästs in i dokumentet.

När du läser in data kan de formateras på flera sätt:

- Om du läser in XML använder du metoderna och egenskaperna i klassen `XML` för att tolka och använda data. Om du använder namnvärdespar blir paren variabler och du kan manipulera dem som variabler.
- Du kan hämta data från en webbtjänst eller från Flash Remoting.

I båda dessa fall kan du hämta komplicerade datastrukturer, till exempel arrayer, objekt eller registeruppsättningar, som du måste tolka och binda på lämpligt sätt.

Använda felhantering och felsökning

Programmet måste vara stabilt nog för att kunna förutse vissa fel och hantera dem på lämpligt sätt.

Ett av de bästa sätten att hantera fel i ActionScript 2.0 är att använda `try-catch-finally`-blocken som du kan använda för att skapa och hantera anpassade fel. Om du skapar anpassade felklasser kan du återanvända kod i hela programmet utan att behöva skriva om felhanteringskoden. Mer information om hur du skapar anpassade fel finns i *Error*-klassen i *Språkreferens för ActionScript 2.0*. Mer information om `try-catch-finally`-blocken finns i `try..catch..finally` i *Språkreferens för ActionScript 2.0*.

Använd `flash.errors`-klassen för att fånga upp fel i ActionScript 3.0.

Mer information finns under "Hantera synkrona fel i ett program" i *Programmering med ActionScript 3.0*.

Organisera filer och spara kod

Tänk på följande innan du börjar organisera filer och spara kod:

- Ska du dela upp SWF-filen i flera SWF-filer och hur ska de i så fall interagera?
- Vilka resurser kan delas av SWF-filer?
- Vilka filer ska du läsa in dynamiskt?
- Hur och var ska du spara ActionScript?

När du utvecklar ett program sparar du kod och filer på servern i en logisk katalogstruktur som liknar den i ett ActionScript-paket. Om du ordnar koden på det här sättet kan du hålla den välorganiserad och minska risken för att koden skrivs över.

För större program kapslar du in kommunikation och tjänster mellan klient och server i klasser. Att använda klasser har följande fördelar:

- Du kan återanvända koden i mer än en SWF-fil.
- Du kan redigera koden på en central plats och uppdatera alla SWF-filer genom att publicera om dem.
- Du kan skapa ett enda API som kan manipulera olika gränssnittselement och andra resurser som har liknande funktion.

Använda designmönstret MVC

Designmönstret MVC används för att separera information, utdata och databehandling i programmet. Programmet är uppdelat i tre delar: modell, vy och kontrollenhet. Varje element hanterar en separat del av processen.

Modellen Modellen innehåller programmets data och regler. En stor del av programmets behandling sker i den här delen av designmönstret. Modellen innehåller också eventuella komponenter (CFC:er, EJB:er och webbtjänster) och databasen. Data som returneras är inte formaterade för programmets gränssnitt (den synliga delen) i den här delen av processen. Returnerade data kan användas i olika gränssnitt (eller vyer).

Vyn I vyn hanteras den synliga delen av programmet (gränssnittet som användaren interagerar med) och modellens innehåll visas. Gränssnittet specificerar hur modellens data presenteras och visar vyn för användaren så att användaren kan använda och ändra programmets data. Om modellen ändras uppdateras vyn så att ändringarna reflekteras genom att data antingen skickas eller begärs. Om du skapar ett hybridwebbprogram (till exempel ett där Flash interagerar med andra program på sidan) utgör de olika gränssnitten en del av vyn i designmönstret. Designmönstret MVC stöder hantering av ett antal vyer.

Kontrollenheten Kontrollenheten hanterar modellens och vynes krav på behandling och visning av data. Den innehåller oftast mycket kod. Den anropar någon del av modellen, beroende på vad användaren gör i gränssnittet (eller vyn) och innehåller kod som är specifik för programmet. Eftersom koden är programspecifik går den oftast inte att återanvända. Designmönstrets andra delar kan däremot återanvändas. Kontrollenheten behandlar inga data och ger inga utdata, men den tar emot användarens begäran och avgör vilken del av modellen eller vyn som ska anropas, var

data ska skickas och vilken formatering som ska utföras på de data som returneras. Kontrollenheten ser till att vyer kan komma åt de delar av modellens data som ska visas. Kontrollenheten överför och svarar vanligen på ändringar som har att göra med modellen och vyn.

Varje del av modellen är skapad som en fristående komponent i den övergripande processen. Om du ändrar en del av modellen (du kanske till exempel omarbetar gränssnittet) behöver processens andra delar oftast inte ändras, vilket minskar eventuella problem. Om designmönstret är skapat på rätt sätt kan du ändra vyn utan att omarbota modellen eller kontrollenheten. Om designmönstret MVC inte används i programmet kan ändringar var som helst få spridda effekter överallt i koden så att du måste göra mycket fler ändringar än om du hade använt ett specifikt designmönster.

En viktig anledning att använda mönstret MVC är att separera data och logik från användargränssnittet. Genom att separera dessa delar kan du ha flera olika grafiska gränssnitt som använder samma modell och oformaterade data. Det innebär att du kan använda programmet med olika Flash-gränssnitt, till exempel ett gränssnitt för Internet, ett för Pocket PC, ett för mobiltelefoner och kanske en HTML-version där Flash inte används alls. Att separera data från resten av programmet kan avsevärt minska tiden det tar att utveckla, testa och till och med uppdatera mer än ett klientgränssnitt. På samma sätt blir det lättare att lägga till nya synliga komponenter för samma program om det finns en befintlig modell att använda.

Använd bara MVC om du bygger ett stort och komplicerat program, till exempel en e-handelswebbplats eller ett e-utbildningsprogram. Arkitekturen kräver planering och förståelse för hur Flash och designmönstret fungerar. Tänk noga igenom hur de olika delarna interagerar med varandra. Detta innebär vanligtvis testning och felsökning. När du använder MVC är testning och felsökning svårare än med vanliga Flash-program. Om du skriver ett program där du behöver den extra komplexiteten kan det vara bra att organisera arbetet med MVC.

Skapa säkra program

Oärliga användare kan försöka hacka programmet, oavsett om du bygger en liten portalwebbplats där användare kan logga in och läsa artiklar eller en stor webbutik. Därför bör du göra följande för att programmet ska bli säkert:

- Använd HTTPS för data som behöver vara säkra. Kryptera värdena i Flash innan du skickar dem till en fjärrserver för behandling.

Viktigt! Spara aldrig information eller kod i en SWF-fil som du inte vill att användarna ska se. Det är lätt att demontera SWF-filer och visa deras innehåll med program från andra tillverkare.

- Lägg till en korsdomänsprincip som förhindrar att obehöriga domäner får åtkomst till dina resurser.

Riktlinjer för hjälpmedel

Om riktlinjer för hjälpmedel

Skärmläsare (program som användare med nedsatt syn använder för att få webbplatser upplästa) är komplicerade och det händer lätt att oväntade resultat påträffas i FLA-filer som utvecklats för att användas med skärmläsare. Text läses upp högt med särskilt utformad programvara. En skärmläsare kan bara tolka textinnehåll. Alla beskrivningar du anger för hela SWF-filen, filmklipp, bilder eller annat grafiskt innehåll läses också upp högt. Skriv beskrivningar för viktiga bilder och animeringar så att skärmläsaren även kan tolka dessa resurser i SWF-filen. Det här är SWF-filens motsvarighet till *alt*-text i en HTML-webbsida.

Obs! Flash-program måste visas i Internet Explorer för Windows eftersom Microsoft Active Accessibility-stöd (MSAA) bara fungerar för den webbläsaren.

Flash Player använder Microsoft Active Accessibility (MSAA) för att visa Flash-innehåll för skärmläsare. MSAA är en Windows-baserad teknik som ger en standardiserad plattform för informationsutbyte mellan hjälpmedelstekniker som skärmläsare och andra program. Händelser (till exempel programändringar) och objekt är synliga för skärmläsare som används av MSAA.

Obs! Flash Player 7 (och senare) fungerar inte med alla skärmläsartekniker. Tredjepartsprogrammets tillverkare måste kunna hantera informationen från MSAA.

Skapa hjälpmedelsanpassade webbplatser

Du måste göra flera olika saker för att en webbplats ska bli hjälpmedelsanpassad:

Visa informationen för skärmläsare Gör texten och bilderna realiserbara Vissa besökare kan få svårt att läsa liten text eller se små bilder. Låt användarna zooma in på dessa element och dra fördel av skalbar vektorgrafik i SWF-filer.

Lägg in ljuduppläsning Det kan vara bra att lägga in en ljuduppläsning för besökare som inte har skärmläsare, eller för innehåll som inte skärmläsare fungerar för, till exempel video.

Ange bildtexter för ljuduppläsningar Vissa besökare kanske inte kan höra ljuduppläsningen för webbplatsen eller en video. Skriv bildtexter för dessa besökare.

Förmedla inte information med färg Besökaren kan vara färgblind. Om du förmedlar information med färg (exempel: Klicka på den gröna knappen om du vill gå till sida 1. Klicka på den röda knappen om du vill gå till sida 2) måste du även ange motsvarande information med text eller tal.

Många onlinepresentationer (till exempel videor) har historiskt sett haft alternativa sätt för besökare med nedsatt syn att ta del av innehållet, till exempel i form av en textbeskrivning av en video. Flash kan dock förmedla textinformation direkt till skärmläsaren. Detta innebär visserligen att du måste göra ytterligare inställningar eller lägga till ActionScript i en FLA-fil, men du behöver inte skapa en helt ny version.

Delar av SWF-filen kan visas för skärmläsare. Textelement (textfält, statisk text och dynamisk text), knappar, filmklipp, komponenter och hela SWF-filen kan tolkas av MSAA-kompatibla skärmläsare.

Section 508 är en amerikansk lag som innehåller riktlinjer för hur information ska göras åtkomlig för personer med funktionshinder. Section 508 beskriver specifikt behovet av att webbplatser är tillgängliga på flera sätt. Vissa webbplatser, inklusive alla federala amerikanska webbplatser, måste följa dessa riktlinjer. Om en SWF-fil inte förmedlar all information till skärmläsaren är SWF-filen inte längre Section 508-kompatibel. Mer information finns på webbplatsen för Section 508.

I många länder finns specifika riktlinjer som ska följas för att göra webbplatser tillgängliga. Det finns också riktlinjer som upprättats av andra organisationer. Mer information om hjälpmedel och webbstandard finns på World Wide Web Consortiums (W3C) webbplats Web Accessibility Initiative. Standarderna och riktlinjerna beskriver de faktorer du måste ta hänsyn till när du skapar HTML-webbplatser med hjälpmedel. En del av informationen gäller även för Flash.

Visa SWF-filens struktur och navigering

Eftersom vissa SWF-filer är av visuell natur kan sidans layout och navigering vara komplicerade och svåra för skärmläsare att tolka. En övergripande beskrivning av SWF-filen är viktig för att förmedla information om dess struktur och om hur användaren ska navigera i webbplatsens struktur. Du kan lägga till beskrivningen genom att klicka på scenen och ange en beskrivning på hjälpmedelspanelen. Du kan också skapa en separat del av webbplatsen och ange beskrivningen eller översikten där.

Obs! Om du anger en beskrivning för SWF-huvudfilen kommer den att läsas upp varje gång SWF-filen uppdateras. Du kan undvika detta genom att skapa en separat informationssida.

Informera användaren om alla navigeringselement som ändras i SWF-filen. En extra knapp kanske läggs till, eller så ändras texten på knappen. Ändringen läses upp av skärmläsaren. Flash Player 7 och senare stöder uppdatering av dessa egenskaper med ActionScript. Du kan uppdatera hjälpmedelsinformation i dina program om innehållet ändras vid körning.

Se även

[”Skapa hjälpmedel med ActionScript”](#) på sidan 317

Kontrollera beskrivningar och upprepning

Designers och utvecklare kan tilldela beskrivningar för animeringar, bilder och grafik i en SWF-fil. Ange namn för grafik så att en skärmläsare kan tolka den. Om en grafik eller en animering inte förmedlar viktig information till SWF-filen (den kanske bara är dekorativ eller en upprepning) eller om du beskrev elementet i den övergripande beskrivningen av SWF-filen, behöver du inte ange en separat beskrivning för det elementet. Det kan förvirra användare med skärmläsare om det finns onödiga beskrivningar.

Obs! Om du delar upp text eller använder bilder för text i SWF-filerna anger du antingen ett namn eller en beskrivning för dessa element.

Om du har flera inkapslade filmklipp som har ett enda syfte eller förmedlar samma sak ska du göra följande:

- Gruppera dessa element i SWF-filen.
- Ange en beskrivning för det överordnade filmklippet.
- Gör alla underordnade filmklipp otillgängliga.

Detta är mycket viktigt eftersom skärmläsaren annars försöker beskriva alla irrelevanta inkapslade filmklipp, vilket förvirrar användaren och kanske gör att han eller hon lämnar webbplatsen. Detta beslut behöver du fatta varje gång du har mer än ett objekt (till exempel flera filmklipp) i en SWF-fil. Om det övergripande meddelandet förmedlas bäst med en enda beskrivning, skriver du beskrivningen för ett av objekten och gör alla andra objekt otillgängliga för skärmläsaren.

SWF-filer och program med slingor gör att skärmläsare hela tiden uppdateras eftersom skärmläsaren hela tiden identifierar nytt innehåll på sidan. Eftersom skärmläsaren tror att innehållet är uppdaterat återgår den till webbsidans topp och börjar läsa om innehållet. Alla objekt med slingor eller uppdateringar som inte behöver läsas upp ska göras otillgängliga.

Obs! Skriv ingen beskrivning i fältet *Beskrivning* på hjälpmedelspanelen för förekomster (som text) som skärmläsaren läser upp.

Se även

[”Ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare med Flash”](#) på sidan 310

Använda färg

Du måste avgöra hur färg ska användas i en hjälpmedelsanpassad fil. Du kan inte enbart använda färg för att förmedla information eller en instruktion till användaren. Färgblinda användare kan inte använda sidan om de måste klicka på en blå pil för att öppna en ny sida eller på det röda området för att höra musik. Anpassa webbplatsen för färgblinda användare genom att lägga till en textmotsvarighet på sidan eller i en alternativ version. Kontrollera också att kontrasten mellan förgrundsfärgen och bakgrundsfärgen är tillräckligt stark för att texten ska bli lättläst. Om du lägger ljusgrå text på vit bakgrund kan texten bli svår att läsa. På samma sätt kan liten text utgöra ett problem för många besökare. Text med hög kontrast mot bakgrunden och som är stor eller vars storlek kan ändras fungerar för de flesta användare, även för dem som inte har några funktionshinder.

Ordning, tabbar och tangentbordet

Läsordningen och tabbordningen är viktiga aspekter när du skapar hjälpmedelsanpassade Flash-webbplatser. När du utformar ett gränssnitt är kanske ordningen det visas i på sidan inte samma ordning som skärmläsaren beskriver förekomsterna i. Du kan styra och testa läsordningen och styra tabbordningen i SWF-filen.

Styra läsordningen

Standardläsordningen är inte förutsägbar och matchar inte alltid resursernas placering eller sidans visuella layout. En enkel layout kan hjälpa dig skapa en logisk läsordning utan att använda ActionScript. Du får däremot mer kontroll över läsordningen om du använder ActionScript och testar den i dina SWF-filer.

Viktigt! Det är viktigt att du inte missar att ange läsordning för en enda förekomst i SWF-filen. Om du gör det återgår läsordningen till (den oförutsägbara) standardläsordningen.

Styra tabbar och innehåll

Besökare som är beroende av skärmläsare använder ofta tabbar och tangentbordskontroller för att navigera i operativsystemet och på webbsidor eftersom musens användbarhet är begränsad för den som inte kan se skärmen. Använd egenskaperna `tabIndex` och `tabEnabled` med filmklipps-, knapp-, textfälts- eller komponentförekomsterna för att ange en bra tabbkontroll i hjälpmedelsanpassade SWF-filer. Förutom tabbar kan du använda andra knapptryckningar för att navigera i SWF-filen, men du måste förmedla den informationen med hjälpmedelspanelen. Använd `Key`-klassen i ActionScript to om du vill lägga till knapptryckningsskript i SWF-filen. Markera det objekt du vill använda knapptryckningsskript för och lägg till kortkommandot i fältet Kortkommando på hjälpmedelspanelen. Lägg till kortkommandon för viktiga knappar som används ofta i SWF-filen.

Obs! I ActionScript 3.0 är `tabIndex` och `tabEnabled` egenskaper i `InteractiveObject`-klassen. I ActionScript 2.0 kräver de inte en klassreferens.

Obs! Undvik osynliga knappar i hjälpmedelsanpassade SWF-filer eftersom skärmläsare inte kan identifiera sådana knappar. (Osynliga knappar är knappar som du bara definierar ett träffområde för.)

Många SWF-filer har snabb informationsföljd. Skärmläsare kan inte alltid hänga med i det tempot. Ange kontroller för SWF-filen så att användaren kan navigera i filen med knappar i sin egen takt och göra paus om det behövs.

Se även

["Skapa hjälpmedel med ActionScript"](#) på sidan 317

Hantera ljud, video och animering

När du lägger in ljuduppläsningar eller video som innehåller tal, ska du skriva bildtexter för användare som inte kan höra. Du kan använda textfält i Flash, importera video som innehåller bildtexter eller till och med använda en XML-bildtextsfil. Du kan använda videoreferenspunkter för att ange när ett textfälts textinformation ska uppdateras under körning.

Mer information om hur du använder komponenterna Hi-Caption SE och Hi-Caption Viewer finns på www.adobe.com/go/flash_extensions_se. Med detta tillägg från en annan tillverkare kan du skapa bildtexter som du sparar i en XML-fil och läser in i SWF-filen vid körning (och använda flera andra avancerade kontroller). Du kan också använda referenspunkter och ett textfält för att visa pixelinformation.

Se även

["Hjälpmedel för hörselskadade användare"](#) på sidan 309

Hjälpmedel och utökning av Flash

Med hjälp av utökningslaget i Flash kan utvecklare skapa utökningar som ger möjlighet till avancerad design. Det innebär att andra tillverkare kan utveckla tillägg som inbegriper hjälpmedel. Det finns flera alternativ för validering av SWF-filer och tillägg av bildtexter.

Ett valideringsverktyg kan till exempel användas för att kontrollera om det saknas några beskrivningar i din SWF-fil. Det kontrollerar om en beskrivning har lagts till för en grupp med förekomster eller om text har en etikett för den förekomsten och informerar dig om eventuella problem. Verktöget undersöker också läsordningen i SWF-filen och identifierar alla förekomster som måste specificeras. Du kan ange läsordningen med en dialogruta efter att SWF-filen har analyserats.

Mer information om vilka tredjepartsprogram som är tillgängliga finns på www.adobe.com/go/flash_extensions_se.

Testa filer och göra ändringar

Testa alla SWF-filer som är avsedda för skärmläsare. Testa SWF-filerna med varje ny version av Flash Player som släpps, inklusive mindre revideringar, och testa den med följande scenarier:

- Använda Window Eyes och JAWS för Windows-skärmläsare. De här programmen hanterar SWF-filer på olika sätt, vilket innebär att du kan få olika resultat.
- I en webbläsare utan skärmläsare och navigera på webbplatsen utan att använda musen.
- Stäng av bildskärmen och försök navigera på webbplatsen med enbart skärmläsaren.
- Om du använder ljuduppläsning testas du webbplatsen utan högtalare.
- Med flera användare som får representera besökare på målwebbplatsen.

Obs! Du behöver inte testa olika webbläsare eftersom tekniken som används för att visa SWF-filer för skärmläsare (MSAA) bara stöds av Internet Explorer i Windows.

Kontrollera följande när du lyssnar på SWF-filen med en skärmläsare:

- Är läsordningen korrekt?
- Har du beskrivningar för kortkommandona i SWF-filen?
- Har du fungerande och fullständiga beskrivningar för elementen i gränssnittet?
- Är beskrivningarna tillräckliga för att användaren ska kunna navigera i webbplatsens struktur?
- Läsas SWF-filens innehåll upp när den uppdateras?
- Meddelar skärmläsaren om du ändrar sammanhanget för några element på scenen (till exempel en knapp som ändras från Spela upp till Paus)?

Till skillnad från HTML finns inget officiellt verktyg för validering av SWF-filer. Det finns emellertid några verktyg från andra tillverkare som kan hjälpa dig validera filen. Mer information om dessa tillägg finns på www.adobe.com/go/flash_extensions_se.

Annonsera med Flash

Använda rekommenderade mått

Använd riktlinjerna från IAB (Interactive Advertising Bureau) när du anger mått för dina Flash-annonser. I följande tabell listas rekommenderade IMU-mått (Interactive Marketing Unit) för annonsformat:

Annonstyp	Mått (pixlar)
Bred skyskrapa	160 x 600
Skyskrapa	120 x 600
Halvsidesannons	300 x 600
Hel banderoll	468 x 60
Halv banderoll	234 x 60
Mikrofält	88 x 31
Knapp 1	120 x 90
Knapp 2	120 x 60
Lodrät banderoll	120 x 240
Fyrkantig knapp	125 x 125
Ledartavla	728 x 90
Medelstor rektangel	300 x 250
Fyrkantigt popup-fönster	250 x 250
Lodrät rektangel	240 x 400
Stor rektangel	336 x 280
Rectangle	180 x 150

När du skapar en FLA-fil från en mall (Välj Arkiv > Ny och klicka på Mallar-fliken) visas många av dessa storlekar.

Skapa annonser med SWF-filer

Använd följande riktlinjer när du skapar annonser:

- Optimera grafiken. Banderollannonser med SWF-filer bör vara högst 15 kB.
- Skapa en GIF-banderollannons i Flash som är 12 kB eller mindre.
- Begränsa banderollannonser med slingor till tre upprepningar. På många webbplatser används de standardiserade filstorlekarna som annonsspecifikationer.
- Använd kommandot GET för att skicka data mellan annonsen och en server och inte kommandot POST. Mer information om GET och POST finns i getURL-funktionen i *Språkreferens för ActionScript 2.0*.

Obs! Ge användaren kontrollen. Om du lägger till ljud i en annons bör du också lägga till en ljudavstängningsknapp. Om du skapar en genomskinlig Flash-annons som svävar över en webbplats ska du lägga till en knapp som stänger annonsen.

Se även

”Optimera grafik och animeringar” på sidan 446

Spåra annonser

Många ledande annonsnätverk har nu stöd för standardiserade spårningsmetoder i Flash SWF-filer. Följande riktlinjer beskriver spårningsmetodiken som stöds:

Skapa en knapp eller en filmklippsknapp Använd standardmått som anges av IAB. En lista med standardmått finns på IAB:s webbplats. Mer information om hur du skapar en knapp i Flash finns i ”[Skapa en knapp](#)” på sidan 164.

Lägg till ett skript för knappen Skriptet körs när användaren klickar på banderollen. Du kan använda funktionen `getURL()` för att öppna ett nytt webbläsarfönster. Följande kodavsnitt är två exempel på ActionScript 2.0-kod som du kan lägga till i bildruta 1 på tidslinjen:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    getURL(clickTAG, "_blank");  
};
```

Du kan lägga till följande kod i bildruta 1 på tidslinjen:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {  
        getURL(clickTAG);  
    }  
};
```

Funktionen `getURL()` lägger till variabeln som skickas i `object-` och `embed-`taggarna. Sedan skickas webbläsarfönstret som öppnas till den angivna platsen. Servern som annonsen finns på kan spåra klickningar på annonsen. Mer information om hur du använder funktionen `getURL()` finns i *Språkreferens för ActionScript 2.0*.

Tilldela clickTAG-kod för spårning `clickTAG`-koden spårar annonsen och hjälper annonsens nätverk att spåra var annonsen visas och när någon klickar på den.

Processen är standardmetoden för att skapa en annonskampanj för en typisk Flash-annons. Om du tilldelar banderollen funktionen `getURL()` kan du lägga till spårning i banderollen med följande process. I exemplet nedan kan du lägga till en variabel i en URL-sträng för att skicka data, vilket gör att du kan ställa in dynamiska variabler för varje banderoll i stället för att skapa en separat banderoll för varje domän. Du kan använda en enda banderoll för hela kampanjen. Alla servrar annonsen finns på kan spåra klickningar på banderollen.

I `object-` och `embed-`taggarna i ditt HTML-dokument lägger du till kod ungefär som i följande exempel (där [www.helpexamples.com](#) är annonsnätverket och [adobe.com](#) är företaget med en annons):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Lägg till följande kod i HTML-dokumentet:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http:  
//helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Mer information om avancerade spårningstekniker finns i Rich Media Advertising Center på [www.adobe.com/go/rich_media_ads_se](#).

Om du vill ladda ned Rich Media Tracking Kit, som innehåller exempel och dokumentation, går du till [www.adobe.com/go/richmedia_tracking_se](#).

Om du vill veta mer om och ladda ned Flash Ad Kit, som hjälper dig skapa integrerade och sofistikerade annonser, går du till [www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_se](#).

Testa dina annonser

Testa din SWF-filannons i de vanligaste webbläsarna, särskilt de webbläsare som målgruppen använder. Vissa användare kanske inte har installerat Flash Player, eller så har de inaktiverat JavaScript. Planera för detta genom att ange ersättande GIF-standardbild eller något annat som kan visas för dessa användare. Mer information om hur du identifierar Flash Player finns i ”[Ange publiceringsinställningar för SWF-filer](#)” på sidan 390. Ge användaren kontrollen över SWF-filen. Låt användaren reglera ljudet i annonsen. Om annonsen är en SWF-fil utan kantlinjer som svävar över en webbsida ska användaren kunna stänga annonsen direkt och under hela dess varaktighet.

Den senaste informationen om spridning av Flash Player-versioner i olika regioner finns på www.adobe.com/go/fp_version_penetration_se.

Optimera FLA-filer för SWF-utdata

Optimera Flash-dokument

När dokumentets filstorlek ökar, ökar också nedladdningstiden och tiden det tar innan den kan spelas upp. Det finns flera saker du kan göra för att dokumentet ska spelas upp optimalt. Under publiceringsprocessen gör Flash automatiskt några optimeringar i dokumenten. Innan du exporterar ett dokument kan du optimera det ännu mer genom att minska filstorleken på olika sätt. SWF-filer kan även komprimeras när du publicerar dem. Testa att dokumentet fungerar på olika datorer, operativsystem och Internet-anslutningar när du gör ändringar.

Videoexempel på hur du optimerar SWF-filer finns på www.adobe.com/go/vid0140_se.

Optimera dokument

- Använd symboler (animerade och icke animerade) för alla element som visas mer än en gång.
- Använd alltid interpolerade animeringar om det är möjligt när du skapar animeringssekvenser. Interpolerade animeringar tar mindre plats än en serie med nyckelbildrutor.
- Använd filmklipp i stället för grafiska symboler för animeringssekvenser.
- Begränsa området som ändras på varje nyckelbildruta. Låt handlingen utspela sig på minsta möjliga yta.
- Undvik animerade bitmappselement. Använd bitmappsbilder som bakgrund eller statiska element.
- Använd MP3, det minsta ljudformatet, så ofta som möjligt.

Optimera element och linjer

- Gruppera element.
- Använd lager för att separera element som ändras under animeringen från element som inte gör det.
- Använd Ändra > Form > Optimera och minimera antalet separata linjer som används för att beskriva former.
- Begränsa antalet speciallinjetyper som streckad, punktlinje, ojämn och så vidare. Heldragna linjer kräver mindre minne. Linjer som skapats med pennverktyget behöver mindre minne än penseldrag.

Optimera text och teckensnitt

- Begränsa antalet teckensnitt och teckenformat. Var sparsam med inbäddade teckensnitt eftersom de ökar filstorleken.
- Bädga bara in de tecken som behövs i stället för att ta med hela teckensnittet.

Optimera färger

- Använd menyn Färg i egenskapsinspektören för symboler och skapa flera förekomster i olika färger av en enda symbol.
- Matcha dokumentets färgpalett mot en webbläsarspecifik palett med färgpanelen (Fönster > Färg).
- Undvik övertoningar. Det krävs ungefär 50 byte mer för att fylla ett område med övertoningsfärg än med en heltäckande färg.
- Undvik alfagenomskinlighet. Det kan göra uppspelningen långsammare.

Snabba upp dokumentvisning

Gör dokumentvisningen snabbare genom att stänga av återgivningsfunktioner som kräver extra processorkraft på Visa-menyn.

Inga av dessa kommandon har någon effekt på hur Flash exporterar dokumentet. Om du vill ange visningskvaliteten för Flash-dokument i en webbläsare använder du parametrarna `object` och `embed`. Kommandot Publicera kan göra detta åt dig automatiskt.

❖ Välj Visa > Förhandsgranskningsläge och välj på följande alternativ:

Konturer Visar bara konturerna av formerna på scenen och gör att alla linjer visas som tunna linjer. Det gör det lättare att ändra formen på grafiska element och att visa komplicerade scener snabbt.

Snabb Stänger av kantutjämning och visar alla färger och linjeformat i teckningen.

Kantutjämna Stänger av kantutjämning för linjer, former och bitmappsbilder och visar former och linjer så att kanterna visas jämnare på skärmen. Bilden ritas långsammare än med alternativet Snabb. Kantutjämning fungerar bäst med grafik kort som har tusentals (16 bitar) eller miljontals (24 bitar) färger. I 16 eller 256 färgers läge utjämnas svarta linjer, men färgerna kan se bättre ut i läget Snabb.

Kantutjämna text Jämnar ut kanterna på all text. Fungerar bäst med stora teckenstorlekar och kan ta lång tid med stora textmängder. Det här är det vanligaste läget att arbeta i.

Fullständig Återger allt innehåll på scenen fullständigt. Kan göra visningen långsam.

Se även

”[Översikt över publicering](#)” på sidan 386

Optimera grafik och animeringar

Skapa en översikt över projektet och planera det innan du skapar optimerade och strömlinjeformade animeringar och grafik. Sätt upp ett mål för filstorleken och animeringens längd och testa under utvecklingens gång.

Optimera grafik och animering med hjälp av riktlinjerna nedan:

- Undvik att använda övertoningar eftersom de kräver många färger och beräkningar när de behandlas. De är svårare att återge för processorn.
- Använd av samma anledning så lite alfa och genomskinlighet som möjligt i SWF-filen.

Animerade objekt med genomskinlighet är processorintensiva och bör användas så lite som möjligt. Animerad, genomskinlig grafik över bitmappsbilder är en särskilt processorintensiv animeringstyp som måste användas så lite som möjligt eller helst undvikas helt.

Obs! Det bästa bitmapsformatet att importera till Flash är PNG, som är Macromedia Fireworks egna filformat. PNG-filer innehåller RGB- och alfa-information för varje pixel. Om du importerar en Fireworks PNG-fil till Flash kan du fortfarande redigera grafikobjekten i FLA-filen.

- Optimera bitmapsbilder utan att överkomprimera dem. Upplösningen 72 dpi är optimal för Internet. Komprimering minskar bitmapsbildens filstorlek, men för mycket komprimering försämrar grafikens kvalitet. Kontrollera att inställningarna för JPEG-kvalitet i dialogrutan Publiceringsinställningar inte överkomprimerar bilden. Det bästa är oftast att beteckna en bild som vektorgrafik. Vektorbilder minskar filstorleken eftersom bilderna skapas genom beräkningar i stället för mängder av pixlar. Begränsa antalet färger i bilden utan att försämra kvaliteten.

Obs! Undvik att göra bitmapsbilder större än originalmåtteten eftersom det både minskar bildkvaliteten och är processorintensivt.

- Ställ in egenskapen `_visible` på `false` i stället för att ändra på `_alpha`-nivån till 0 eller 1 i en SWF-fil. Att beräkna `_alpha`-nivån för en förekomst på scenen är processorintensivt. Om du inaktiverar förekomstens synlighet sparar du processorcykler och minne, vilket kan ge SWF-filerna mjukare animeringar. Låt inte resurser tas bort och läsas in igen. Ställ in stället in egenskapen `_visible` på `false`, vilket är mindre processorintensivt.
- Minska antalet linjer och punkter i en SWF-fil. Minska antalet vektorer i en ritning med dialogrutan Optimera kurvor (Ändra > Form > Optimera). Optimera ytterligare med alternativet Utför flera gånger. Grafikoptimering minskar filstorleken, men för mycket komprimering försämrar dess kvalitet. Optimering av kurvor minskar däremot filstorleken och förbättrar SWF-filens prestanda. Det finns alternativ från andra tillverkare som optimerar kurvor och punkter med olika resultat.

Det bästa resultatet får du om du provar olika sätt att skapa animerat innehåll och testat alla tillgängliga alternativ.

Högre bildrutehastighet (mäts i bildrutor per sekund eller *fps*) ger mjukare animering i en SWF-fil men kan vara processorintensivt, särskilt på äldre datorer. Testa animeringarna med olika bildrutehastigheter och använd den lägsta hastigheten som fungerar.

Ett exempel på skriptanimering finns i Flash-exemplen på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ned och expandera zip-filen Samples och gå till mappen ActionScript2.0/Animation.

Se även

”Animeringens bildrutehastighet och prestanda” på sidan 447

”Videokonventioner” på sidan 432

Animeringens bildrutehastighet och prestanda

När du lägger till animering i ett program bör du överväga vilken bildrutehastighet du anger i FLA-filen.

Bildrutehastigheten kan påverka SWF-filens och datorns prestanda. Om du anger för hög bildrutehastighet kan det medföra processorproblem, särskilt om du använder många objekt eller ActionScript för att skapa en animering.

Du måste också överväga inställningen av bildrutehastigheten, eftersom den påverkar hur jämnt din animering spelas upp. Exempel: En animering med inställningen 12 bildrutor per sekund (*fps*) i egenskapsinspektören spelar upp 12 bildrutor varje sekund. Om dokumentets bildrutehastighet är inställd på 24 *fps* verkar animeringen jämnare än om den körs med 12 *fps*. Men en animering med 24 *fps* spelas också upp mycket fortare än den som angetts till 12 *fps*, så den totala tiden (i sekunder) är kortare. Det betyder att om du vill göra en femsekundersanimering med en högre bildrutehastighet, måste du lägga till ytterligare bildrutor för att fylla dessa fem sekunder än vid en lägre bildrutehastighet (och på så sätt ökas den totala filstorleken för din animering). En femsekundersanimering med 24 *fps* har vanligtvis större filstorlek än en femsekundersanimering med 12 *fps*.

Obs! När du använder en `onEnterFrame`-händelsehanterare för att skapa skriptade animationer körs animationen med dokumentets bildrutehastighet, på ungefär samma sätt som om du skapar en rörelseinterpolering i en tidslinje. Ett alternativ till händelsehanteraren `onEnterFrame` är `setInterval` (se Språkreferens för ActionScript 2.0). I stället för att vara beroende av bildrutehastigheten, anropar du funktioner vid ett angivet intervall. Liksom för `onEnterFrame` gäller att ju oftare du använder `setInterval` för anrop av en funktion, desto mer resurser kräver animationen av processorn.

Använd den lägsta möjliga bildrutehastigheten som gör uppspelningen av animationen jämn under körningen så att påfrestningen på slutanvändarens processor minskar. Höga bildrutehastigheter (över 30 till 40 fps) belastar processorerna mycket mer och ändrar inte utseendet på animationen mycket eller överhuvudtaget under körningen.

Välj animationens bildrutehastighet så tidigt som möjligt under utvecklingsprocessen. När du testar SWF-filen bör du kontrollera längden och SWF-filens storlek för animationen. Bildrutehastigheten påverkar animeringshastigheten i hög grad.

Filter och SWF-filens prestanda

Om du använder för många filter i ett program kan stora mängder minne behövas. Det påverkar Flash Players prestanda negativt. Eftersom ett filmklipp med filter har två bitmappar som båda är 32 bitar kan dessa bitmappar göra att programmet använder en avsevärd mängd minne om du använder många bitmappar. Du kan få ett felmeddelande om att minnet är slut från datorns operativsystem. På en modern dator bör det vara sällsynt med fel av typen slut på minnet om du inte använder filtereffekter i stor omfattning i ett program (till exempel om du har tusentals bitmappar på scenen).

Om du ändå får ett fel av typen slut på minnet händer följande:

- Filterarrayen ignoreras.
- Filmklippet tecknas med hjälp av den vanliga vektoråtergivning.
- Inga bitmappar cache-lagras för filmklippet.

När ett fel av typen slut på minnet inträffar gör filmklippet inga försök att använda någon filterarray eller bitmaps-cachning. En annan faktor som påverkar spelarens prestanda är värdet som du anger i parametern `quality` för varje filter som du använder. Högre värden kräver mer processorkraft och minne för återgivningen av effekten, medan ett lägre värde för parametern `quality` kräver mindre datorresurser. Undvik därför att använda för många filter och använd en lägre `quality`-inställning när det är möjligt.

Viktigt! Om ett objekt med 100 x 100 pixlar zoomas in en gång används fyra gånger så mycket minne eftersom innehållets mått då blir 200 x 200 pixlar. Om du zoomar ytterligare två gånger, ritas formen som ett objekt med 800 x 800 pixlar, vilket innebär att 64 gånger så mycket minne används som för det ursprungliga objektet på 100 x 100 pixlar. Inaktivera menyalternativen för zoomning på SWF-filens snabbmeny när du använder filter i en SWF-fil.

Du kan påträffa fel om du använder ogiltiga parametertyper. En del filterparametrar har också ett särskilt giltighetsintervall. Om du anger ett värde utanför giltighetsintervallet ändras värdet till ett giltigt värde inom intervallet. `Quality` ska t.ex. ha ett värde från 1 till 3 för en standardoperation och kan endast anges som 0 till 15. Värden över 15 ändras till 15.

En del konstruktörer har restriktioner för längden på arrayerna som krävs som indataparametrar. Om ett faltningsfilter eller färgmatrisfilter skapas med en ogiltig array (inte rätt storlek) misslyckas konstruktören och filtret skapas inte. Om filterobjektet sedan används som en post för filterarrayen i ett filmklipp, ignoreras det.

 Om du använder ett filter för oskärpa med värden för `blurX` och `blurY` som är 2-potenser (tal som 2, 4, 8, 16 och 32), kan de beräknas snabbare och ge en prestationsförbättring på 20 till 30 %.

Bitmapps-cachning och SWF-filens prestanda

Med bitmapps-cachning kan du förbättra prestanda för filmklipp som inte ändras i ditt program. När du anger egenskaperna för `MovieClip.cacheAsBitmap` eller `Button.cacheAsBitmap` egenskap till `true`, cache-lagrar Flash Player en intern bitmappsrepresentation av filmklippet eller knappförekomsten. Det här kan förbättra prestanda för ett filmklipp som innehåller komplexa vektorer. Alla vektordata för ett filmklipp som har en cache-lagrad bitmapp ritas i bitmappen i stället för på huvudscenen.

***Obs!** Bitmappen kopieras till huvudscenen som ej utsträckta, ej roterade pixlar som fästs mot närmaste pixelgräns. Pixlar mappas en-till-en med det överordnade objektet. Om gränserna för bitmappen ändras, återskapas den i stället för att sträckas ut.*

Mer information om cachning av knapp- eller filmklippsförekomster finns i följande avsnitt:

- Cachelagring och rullning av filmklipp med ActionScript-kod i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#)
- Cachelagra ett filmklipp i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#)

Använd egenskapen `cacheAsBitmap` med filmklipp som i huvudsak har statiskt innehåll och som inte skalas eller roterar ofta. Med sådana filmklipp som använder `cacheAsBitmap`-egenskapen, kan det leda till prestandaförbättringar när filmklippet omvandlas (när dess x- och y-position ändras).

När du aktiverar cache-lagring för ett filmklipp skapas en yta. Detta medför flera fördelar, bland annat att komplexa vektoranimeringar återges snabbare. I vissa fall förbättras inte prestanda av att cache-lagring aktiveras. De kan till och med försämrats.

Övergripande prestanda för cache-lagrade data beror på hur komplexa vektordata det finns i dina förekomster, hur mycket data du ändrar och om du ställer in egenskapen `opaqueBackground` eller inte. Om du ändrar små områden är skillnaden mellan att använda en yta eller vektordata försumbar. Testa båda scenarierna innan du distribuerar programmet.

Använda bitmapps-cachning

Följande exempel är typiska scenarier då du kan se stora fördelar med att aktivera bitmapps-cachning genom att optimera vektorgrafik.

Komplex bakgrundsbild Ett program med detaljerad och komplex bakgrundsbild med vektordata. Förbättra prestanda genom att markera innehållet, lagra det i ett filmklipp och ställa in egenskapen `opaqueBackground` på `true`. Bakgrunden återges nu som en bitmapp och kan ritas om snabbare så att animeringen spelas upp snabbare.

Rullande textfält Ett program som visar mycket text i ett rullande textfält. Placera textfältet i ett filmklipp som du anger som rullningsbart med rullningsgränser (egenskapen `scrollRect`), vilket aktiverar snabb pixelrullning för den angivna förekomsten. När en användare rullar filmklippsförekomsten, förskjuts de rullade pixlarna uppåt och genererar det nyexponerade området i stället för att generera om hela textfältet.

Fönstersystem Ett program med komplexa system med överlappande fönster. Varje fönster kan öppnas och stängas (till exempel webbläsarfönster). Om du markerar varje fönster som en yta (anger att egenskapen `AsBitmap` ska vara `true`) kommer fönstren att isoleras och cache-lagras. Användarna kan dra fönstren så att de överlappar varandra utan att vektorinnehållet för varje fönster behöver genereras om.

Undvika bitmappscachning

SWF-filen kan påverkas negativt om bitmapps-cachning används i fel sammanhang. När du skapar en FLA-fil där du använder ytor ska du tänka på följande:

- Använd inte för många ytor (filmklipp med cache-lagring aktiverat). För varje yta används mer minneskapacitet än för vanliga filmklipp. Aktivera bara ytor när du vill förbättra återgivningsprestanda.

- En cache-lagrad bitmapp kan använda betydligt mer minne än en vanlig filmklippsförekomst. Om filmklippet på scenen är 250 x 250 pixlar stort skulle det vid en cache-lagring behövas 250 kB i stället för 1 kB som hade varit fallet för en vanlig (ej cache-lagrad) filmklippsförekomst.
- Undvik inzoomning i cache-lagrade ytor. Om du använder för mycket bitmappscachning förbrukas en stor mängd minne (se punkten ovan), speciellt om du zoomar in i innehållet.
- Använd ytor för filmklippsförekomster som i huvudsak är statiska (ej animerade). Du kan dra eller flytta förekomsten, men förekomstst innehåll bör inte animeras eller ändras allt för mycket. Om du till exempel roterar eller omformar en förekomst, växlar förekomsten mellan ytan och vektorinformationen. Det är en svår bearbetning som påverkar SWF-filen negativt.
- Om du blandar ytor med vektordata ökas antalet bearbetningar som behöver göras i Flash Player (och ibland i datorn). Gruppera ytorna så mycket som möjligt när du skapar fönsterhanteringsprogram.

Arbeta med komponenter i Flash Player

Med komponentramverket kan du lägga till funktioner i komponenter, men det kan också öka programmets filstorlek betydligt. Komponenter ärver varandra. En komponent ökar Flash-dokumentets storlek, men fler komponenter i samma ramverk gör inte nödvändigtvis filen ännu större. När du lägger till komponenter på scenen ökar filstorleken, men så småningom planar storleksökningen ut eftersom komponenterna använder samma klasser. De behöver inte läsa in nya versioner av dessa klasser.

Om du använder flera komponenter som inte har samma ramverk kan SWF-filens storlek öka betydligt. Komponent XMLConnector lägger till exempel till 17 kB i SWF-filen. TextInput-komponenter lägger till 24 kB. Om du lägger till komponenten ComboBox lägger den till 28 kB eftersom den inte ingår i något av dessa ramverk eller någon tidigare komponent. Eftersom databindning används i komponenten XMLConnector lägger dessa klasser till 6 kB i SWF-filen. Om du använder alla dessa komponenter i ett dokument blir filen 77 kB innan du har lagt till någonting annat. Tänk på hur SWF-filens storlek påverkas innan du lägger till nya komponenter i dokumentet.

Komponenterna måste finnas i den överordnade SWF-filens bibliotek. Ett program måste ha en kopia av komponenterna som används i sitt bibliotek, även om komponenterna krävs av underordnade SWF-filer som läses in vid körning. Detta är nödvändigt för att komponenten ska kunna fungera ordentligt, och medför en något ökad nedladdningstid för den överordnade SWF-filen. Det överordnade biblioteket ärvs eller delas emellertid inte av SWF-filer som läses in i den överordnade filen. Varje underordnad SWF-fil måste laddas ned till programmet med en egen kopia av samma komponenter.

När du planerar att publicera en SWF-fil med bakåtkompatibilitet måste du vara väl medveten om vilka komponenter som har denna funktionalitet. I följande tabell visas information om komponenttillgänglighet i olika versioner av Flash Player:

Komponenter	Flash Player 6 (6.0.65.0) eller tidigare	Flash Player 6 (6.0.65.0)	Flash Player 7 och 8	Flash Player 9
ActionScript 3.0	Stöds inte	Stöds inte	Stöds inte	Stöds
ActionScript 2.0	Stöds	Stöds	Stöds	Stöds
V2 UI-komponentuppsättningen	Stöds inte	Stöds	Stöds	Stöds
Mediekomponenter	Stöds inte	Stöds inte	Stöds	Stöds
Datakomponenter	Stöds inte	Stöds inte	Stöds	Stöds

Avmarkera alternativet Optimerat för Flash Player 6r65 i Publiceringsinställningar för att V2 UI-komponenterna ska fungera.

Optimera komponentformat och prestanda

Ett av de mest processorintensiva anropen i ett komponentramverk i ActionScript 2.0 är anropet `setStyle`. Anropet `setStyle` körs effektivt, men anropet är krävande på grund av hur det implementeras. Anropet `setStyle` är inte alltid nödvändigt i alla program, men om du använder det bör du tänka på hur det påverkar prestanda.

Du kan förbättra prestanda genom att ändra format innan de läses in, beräknas och tillämpas på objekten i SWF-filen. Om du kan ändra format innan de läses in och beräknas, behöver du inte anropa `setStyle`.

Förbättra prestanda när du arbetar med format genom att ange egenskaper för varje objekt när förekomster av objekten skapas. När du kopplar förekomsterna till scenen dynamiskt anger du egenskaper i `initObj` i anropet du gör till `createClassObject()`, vilket visas i följande ActionScript:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

För förekomster som du placerar direkt på scenen kan du använda `onClipEvent()` för varje förekomst, eller så kan du använda underklasser (rekommenderas). Mer information om underklasser finns i [Skriva en underklass i Om ActionScript 2.0 i Adobe Flash](#).

Om du måste ändra komponenternas format kan du förbättra programmets effektivitet med komponenten Loader. Om du vill implementera flera format i olika komponenter lägger du varje komponent i en egen SWF-fil. Om du ändrar format i komponenten Loader och läser in SWF-filen igen, skapas komponenterna i SWF-filen om. När komponenten skapas om töms cache-minnet med format och formatet för komponenten återställs och uppdateras igen.

Obs! Om du vill använda ett enda format på alla förekomster av en komponent i SWF-filen ändrar du formatet globalt med `_global.styles.ComponentName`.

Använda bibliotek som delas vid körning

Ibland kan nedladdningstiden förkortas med hjälp av bibliotek som delas vid körning. Dessa bibliotek behövs oftast för större program eller när flera program på en webbplats har samma komponenter eller symboler. Genom att SWF-filernas gemensamma resurser flyttas över till ett bibliotek, behöver inte samma klasser laddas ned flera gånger. Den första SWF-filen som har ett delat bibliotek tar längre tid att ladda ned eftersom både SWF-filen och biblioteket ska läsas in. Biblioteket sparas i cache-minnet på användarens dator. Alla efterföljande SWF-filer använder biblioteket. Denna process kan förkorta nedladdningstiden avsevärt för stora program.

Visa specialtecken

Operativsystem för datorer har en specifik, regional teckentabell. En dator i Japan har till exempel inte samma teckentabell som en dator i England. I Flash Player 5 och tidigare användes teckentabellen för att visa text. I Flash Player 6 och senare används Unicode. Unicode är mer tillförlitligt och standardiserat för textvisning eftersom det är en universell teckenuppsättning som innehåller tecken för alla språk. Unicode används i de flesta moderna program.

Du kan använda Unicodes escape-sekvenser för att visa specialtecken i Flash Player 6 och senare. Alla tecken visas dock inte på rätt sätt om du inte läser in text som är UTF-8- eller UTF-16-kodad (Unicode), eller om du inte använder någon escape-sekvens för att visa specialtecknet. En uppsättning Unicode-teckentabeller finns på Unicode-webbplatsen på Unicode.org. En lista med vanliga escape-sekvenser finns i tabellen i det här avsnittet.

Program som inte använder Unicode återger tecken på en sida med operativsystemets teckentabell. I detta fall anger teckentabellen vilka tecken som visas. Tecknen visas därför bara korrekt om teckentabellen i användarens operativsystem matchar programmets teckentabell. Teckentabellen som användes för att skapa SWF-filen måste matcha teckentabellen på slutanvändarens dator. Det är inte bra att använda teckentabeller för program som kan komma att användas internationellt. Använd i stället Unicode för sådana program.

Om du använder `System.useCodepage` i koden måste SWF-filen använda operativsystemets teckentabell i stället för Unicode.

Använd bara den här processen när du läser in text som inte är Unicode-kodad från en extern plats och texten är kodad med samma teckentabell som finns i användarens dator. Om båda dessa förutsättningar gäller visas texten utan problem. Om ingen av dessa förutsättningar gäller ska du formatera texten med Unicode och en escape-sekvens. Använd en escape-sekvens genom att lägga till följande ActionScript 2.0 i bildruta 1 på tidslinjen:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);  
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

ActionScript-koden skapar ett textfält och anger text som innehåller en copyright-symbol (©) i textfältet.

Du kan skapa en SWF-fil med operativsystemets teckentabell genom att ställa in egenskapen `useCodepage`. När Flash exporterar en SWF-fil är standardläget att exportera Unicode-text och `System.useCodepage` ställs in på `false`. Du kan få problem med visning av specialtecken eller text på internationella datorer där systemets teckentabell inte kan lösa problemet med text som visas felaktigt. Att använda `System.useCodePage` ska dock alltid vara sista utvägen.

Placera följande ActionScript 2.0-kodrad i bildruta 1 på tidslinjen om du vill använda operativsystemets teckentabell:

```
System.useCodepage = true;
```

Viktigt! Ett specialtecken kan bara visas om det tecknet finns i teckensnittet som används i användarens dator. Om du inte är säker bäddar du in tecknet eller teckensnittet i SWF-filen.

I följande tabell finns ett antal vanliga escape-sekvenser för Unicode.

Teckenbeskrivning	Escape-sekvens för Unicode
långt tankstreck (–)	\u2014
registrerat-tecken (®)	\u00AE
copyright-tecken (©)	\u00A9
trademark-tecken (™)	\u2122
euro-tecken (€)	\u20AC
omvänt snedstreck (\)	\u005C
snedstreck (/)	\u002F
inledande klammerparentes ({)	\u007B
avslutande klammerparentes (})	\u007D
större än (>)	\u003E
mindre än (<)	\u003C
asterisk (*)	\u002A

Testa dokumentets nedladdningsprestanda

Flash Player försöker motsvara den bildrutehastighet du ställer in, men den faktiska bildrutehastigheten kan variera från dator till dator. Om ett dokument som laddas ned når en viss bildruta innan de data som behövs för bildrutan har laddats ned, pausas dokumentet tills dessa data har laddats ned.

Om du vill visa nedladdningsprestanda grafiskt kan du använda bandbreddsprofilering, som visar hur mycket data som har skickats för varje bildruta utifrån den modemhastighet du anger.

När nedladdningshastigheten simuleras använder Flash uppskattningar av typisk Internet-prestanda, inte den exakta modemhastigheten. Om du väljer att simulera modemhastigheten 28,8 kbit/s använder Flash hastigheten 2,3 kbit/s för att reflektera typiska Internet-prestanda. Profileraren kompenserar också för extra komprimeringsstöd för SWF-filer, vilket minskar filstorleken och förbättrar direktuppspelning.

När externa SWF-filer, GIF-filer, XML-filer och variabler direktuppspelas i en spelare med ActionScript-anrop som `loadMovie` och `getUrl`, flödar data med den hastighet som angetts för direktuppspelning. Direktuppspelningshastigheten för SWF-huvudfilen minskas på grund av att den tillgängliga bandbredden minskar när ytterligare data måste hämtas. Testa dokumentet för alla hastigheter och på alla datorer som du planerar att dokumentet ska fungera på så att du är säker på att det inte överbelastar de långsammaste anslutningarna och datorerna som det är avsett för.

Du kan också skapa en rapport över de bildrutor som gör uppspelningen långsammare och sedan optimera eller ta bort en del av innehållet i dessa bildrutor.

Om du vill ändra inställningarna för SWF-filen som skapats med kommandona Testa filmen och Testa scenen använder du Arkiv > Publiceringsinställningar.

Se även

[”Optimera Flash-dokument”](#) på sidan 445

[”Översikt över publicering”](#) på sidan 386

[”Felsöka ActionScript 1.0 och 2.0”](#) på sidan 357

[”Felsöka ActionScript 3.0”](#) på sidan 367

Testa nedladdningsprestanda

1 Gör något av följande:

- Välj Kontroll > Testa scenen eller Kontroll > Testa filmen.

Om du testar en scen eller ett dokument publicerar Flash markeringen som en SWF-fil med inställningarna i dialogrutan Publiceringsinställningar. SWF-filen öppnas i ett nytt fönster och börjar redan spelas upp.

- Välj Arkiv > Öppna och välj en SWF-fil.

2 Välj Visa > Nedladdningsinställningar och välj en nedladdningshastighet för att avgöra vilken direktuppspelningshastighet som Flash ska simulera. Om du vill ange en egen inställning väljer du Anpassa.

3 När du visar SWF-filen kan du välja Visa > Bandbreddsprofilering för att visa ett diagram som beskriver nedladdningsprestanda.

På vänster sida i profileringsfönstret visas information om dokumentet, dess inställningar, dess läge och dataflöden, om det finns några i dokumentet.

I den högra delen av profileringsfönstret visas tidslinjerubriken och diagrammet. I diagrammet motsvarar varje stapel en enskild bildruta i dokumentet. Stapelns storlek motsvarar bildrutans storlek i byte. Den röda linjen under rubriken Tidslinje visar om en viss bildruta kan direktuppspelas i realtid med den modemhastighet som är inställd på Kontroll-menyn. Om stapeln går över den röda linjen måste dokumentet vänta på att bildrutan läses in.

4 Aktivera eller inaktivera direktuppspelning med Visa > Simulera nedladdning.

Om du inaktiverar direktuppspelning börjar dokumentet om utan att simulera en Internetanslutning.

5 Klicka på en stapel i diagrammet om du vill visa inställningar för motsvarande bildruta i det vänstra fönstret och stoppa dokumentet.

6 Om det behövs kan du justera diagramvisningen på något av följande sätt:

- Välj Visa > Direktuppspelningsdiagram om du vill visa vilka bildrutor som orsakar pauser.

I standardvyn visas omväxlande ljusgrå och mörkgrå block som representerar bildrutor. På sidan av varje block visas dess relativa bytestorlek. I den första bildrutan sparas en symbols innehåll, så den är ofta större än de andra bildrutorna.

- Välj Visa > Bildruta-för-bildruta-diagram om du vill visa storleken för varje bildruta.

I den här vyn kan du se vilka bildrutor som bidrar till att direktuppspelningen försenas. Om något bildruteblock sträcker sig över den röda linjen i diagrammet avbryter Flash Player uppspelningen tills hela bildrutan har laddats ned.

7 Stäng testfönstret och återgå till redigeringsmiljön.

När du har ställt in en testmiljö med bandbreddsprofilering kan du öppna SWF-filen direkt i testmiljön. Filen öppnas i ett Flash Player-fönster med bandbreddsprofilering och andra valda visningsalternativ.

Generera slutrapport

1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på Flash-fliken.

2 Välj Generera storleksrapport.

3 Klicka på Publicera.

Flash genererar en textfil med tillägget .txt. (Om dokumentfilen heter my Movie.flä heter textfilen myMovie Report.txt.) I rapporten visas storleken på varje bildruta, form, text, ljud, video och ActionScript-skript efter namn.

Tips för att skapa innehåll på mobila enheter

Skapa Flash-innehåll som ska användas på mobila enheter

När du skapar Flash-innehåll för mobila enheter ska du följa några grundläggande regler. Flash-utvecklare försöker till exempel ofta att undvika mycket komplicerad grafik och för många övergångar eller genomskinlighet.

Flash Lite-utvecklare brukar ställas inför andra utmaningar eftersom de mobila enheternas prestanda varierar så mycket. Om innehållet ska publiceras på många olika enheter, måste utvecklarna ibland skapa innehållet utifrån den minsta gemensamma nämnaren.

När du optimerar innehåll måste du ibland kompromissa. En metod kanske får innehållet att se bättre ut, medan en annan ger bättre prestanda. När du bedömer de olika kompromisserna bör du flera gånger växla mellan att testa i emulatorn och på den enhet som innehållet ska användas på. Du måste visa innehållet på den faktiska enheten för att kunna bedöma hur verklighetstroga färgerna är, läsbarheten, fysisk samverkan, hur användargränssnittet reagerar och andra aspekter av hur enheten faktiskt används.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Riktlinjer för Flash Lite vid animering för mobila enheter

När du skapar animerat innehåll för en mobil enhet måste du ta hänsyn till processorns begränsningar. Genom att följa riktlinjerna nedan undviker du att Flash Lite-innehållet körs långsamt:

- När du skapar en ny Flash Lite-fil kontrollerar du att dokumentet har konfigurerats på rätt sätt. Även om Flash-filer skalas utan problem, kan prestanda bli lidande om filen inte körs med den ursprungliga Stage-storleken utan måste skalas i spelaren. Försök att ange dokumentets Stage-storlek så att den motsvarar upplösningen på målenheten. Ställ också in Flash-spelaren på rätt version av Flash Lite och välj en lämplig enhetsprofil i Device Central.
- Flash Lite kan återge vektorgrafik med låg, medelgod och hög kvalitet. Ju högre återgivningskvalitet, desto jämnare och mer exakt återger Flash Lite vektorgrafik och desto större krav ställs på enhetens processor. Om du vill skapa en avancerad animering, experimenterar du med att ändra spelarens kvalitetsinställningar och sedan noggrant testa SWF-filen. Om du vill kontrollera en SWF-fils återgivningskvalitet använder du egenskapen `_quality` eller kommandot `SetQuality`. Du kan använda värdena `LOW`, `MEDIUM` och `HIGH` för egenskapen `_quality`.
- Begränsa antalet samtidiga övergångar. Minska antalet övergångar, eller dela upp animeringen så att en börjar när en annan slutar.
- Använd sparsamt med genomskinlighetseffekter (alfa) på symboler eftersom de tar mycket processorkraft. Undvik särskilt övergångssymboler med alfanivåer som är inte helt ogenomskinliga (mindre än 100 %).
- Undvik processorkrävande visuella effekter, till exempel stora masker, omfattande rörelser, alfablandning, omfattande övertoningar och komplicerade vektorer.
- Experimentera med kombinationer av övergångar, bildruteanimeringar och ActionScript-drivna rörelser om du vill få ett mer effektivt resultat.
- Att återge vektorovaler och -cirklar är mycket mer minneskrävande än att återge fyrhörningar. Att använda runda och ovala former tar också mer processorkraft.
- Testa animeringar ofta på de faktiska målenheterna.
- När ett animerat område ritas i Flash definieras en rektangulär markeringsram runt området. Optimera ritningen genom att göra rektangeln så liten som möjligt. Undvik överlappande övergångar, eftersom det kombinerade området tolkas som en enda rektangel vilket ger ett större totalt område. Optimera animeringen med Flash-funktionen Visa område för omritning.
- Undvik att använda `_alpha = 0` och `_visible = false` för att dölja filmklipp på skärmen. Om du bara stänger av ett filmklipp synlighet eller ändrar alfavärdet till noll, tas det ändå med i beräkningarna av linjeåtergivning, vilket kan påverka prestandan.
- Du ska heller inte försöka att dölja ett filmklipp genom att skymma det bakom annan grafik. Det tas ändå med i spelarens beräkningar. I stället ska du flytta filmklippen helt och hållet från Stage eller ta bort dem genom att anropa `removeMovieClip`.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Bitmapps- och vektorgrafik i Flash Lite på mobila enheter

Flash Lite kan återge både vektor- och bitmappsgrafik. Det finns fördelar och nackdelar med båda grafiktyperna. Vilken typ du ska välja är inte alltid uppenbart och beror på ofta på flera faktorer.

Vektorgrafik representeras på ett komprimerat sätt i SWF-filer som matematiska ekvationer och återges under körning av Flash Lite-spelaren. Bitmappsgrafik däremot representeras som matriser med bildelement (pixlar), som kräver fler bytes med data. Om du använder vektorgrafik i en fil minskar därför storleken på filen och minnesanvändningen.

Med vektorgrafik bevaras också formerna när de skalas större eller mindre. Bitmappsbilderna kan se kantiga ut, eller pixlade, när de skalas.

Jämfört med bitmappar kräver vektorgrafik mer processorkraft när de återges, speciellt vektorgrafik som består av många komplicerade former och fyllningar. Om du använder för många vektorformer kan allmänna filprestanda därför försämrats. Eftersom bitmappsgrafik inte kräver lika mycket processortid som vektorgrafik, är de ett bättre val för vissa filer, till exempel för en komplicerad vägmarta som ska animeras och bläddras i en mobiltelefon.

Lägg följande på minnet:

- Undvik att använda konturer i vektorformer. Konturer kan ha en inner- och ytterkant (fyllningar har bara en) och är dubbelt så krävande att återge.
- Hörn är enklare att återge än kurvor. När det går bör du använda jämna kanter, speciellt vid mycket små vektorformer.
- Optimering är särskilt användbart vid mindre vektorformer som ikoner. Komplicerade ikoner kan förlora sin detaljrikedom vid återgivningen, vilket gör arbetet med att återge detaljerna onödigt.
- Som allmän regel bör du använda bitmappar för mindre, komplicerade bilder (till exempel ikoner) och vektorgrafik för större och enklare bilder.
- Importera bitmappsgrafiken med rätt storlek. Importera inte stora bilder och skala ned dem i Flash, eftersom det slösar med filstorlek och minne under körningen.
- Flash Lite-spelaren kan inte jämna till bitmappar. Om en bitmapp skalas eller roteras blir den klumpig. Om du måste skala eller rotera en bild bör du använda vektorgrafik i stället.
- Text är egentligen en mycket komplicerad vektorform. Text är självklart ofta viktigt, så det går inte att undvika det helt och hållet. När text läggs till bör du undvika animering och att placera den över en animering. Du bör använda text som en bitmapp. När det gäller dynamisk text på flera rader och indatatext, cachelagras inte textsträngens radbrytning. Raderna bryts under körning och sedan beräknas brytningarna om varje gång som textfältet måste ritas om. Statiska textfält utgör inga problem, eftersom radbrytningen förberäknas under kompileringen. När det gäller dynamiskt innehåll går det inte att undvika dynamiska textfält, men du bör använda statiska textfält i stället när så är möjligt.
- Använd genomskinlighet så lite som möjligt i PNG-filer. Flash måste beräkna omritningar även för bitmappens genomskinliga delar. När det gäller en genomskinlig PNG-fil som representerar ett förgrundselement, ska du inte exportera den genomskinliga PNG-filen i hel skärmstorlek. I stället ska du exportera den i förgrundselementets faktiska storlek.
- Försök att gruppera bitmappslager tillsammans och vektorlager tillsammans. Olika återgivare måste implementeras i Flash för bitmapps- och vektorinnehåll, och det tar tid att växla mellan dem.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Ange komprimering av Flash Lite-bitmappar för mobila enheter

När du använder bitmappar kan du ange alternativ för bildkomprimering (per bild eller globalt för alla bitmappsbilder) som minskar storleken på SWF-filen.

Mer information om hur du använder Adobe Device Central med andra Adobe-produkter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Ange komprimeringsalternativ för en enskild bitmappsfil

- 1 Starta Flash och skapa ett dokument.
- 2 Markera en bitmapp i biblioteksfönstret.

- 3 Högerklicka (i Windows) eller Ctrl-klicka (i Macintosh) på bitmappsikonen i biblioteksfönstret och välj sedan Egenskaper på snabbmenyn så att dialogrutan Egenskaper för bitmappar öppnas.
- 4 Välj något av följande alternativ på snabbmenyn Komprimering:
 - Välj alternativet Fotografi (JPEG) för bilder med komplicerade färger eller variationer i färgtonerna, till exempel fotografier eller bilder med övertoningar. Med det här alternativet skapas en JPEG-fil. Markera kryssrutan Använd importerade JPEG-data om du vill använda den standardkomprimeringskvalitet som anges för den importerade bilden. Om du vill ange en ny komprimeringsinställning för kvalitet avmarkerar du kryssrutan Använd importerade JPEG-data och anger ett värde mellan 1 och 100 i rutan Kvalitet. En högre inställning skapar en bild med högre kvalitet, men filen blir också större. Anpassa värdet därefter.
 - Välj alternativet Icke förstörande (PNG/GIF) för bilder med enkla former och få färger. Med det här alternativet komprimeras bilden utan att några data försvinner.
- 5 Klicka på Testa om du vill visa resultatet av filkomprimeringen.

Jämför den ursprungliga filstorleken med den komprimerade, och bestäm dig för om den valda komprimeringsinställningen passar.

Ange komprimering för alla bitmappsbilder

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på fliken Flash så att komprimeringsalternativen visas.
- 2 Justera reglaget för JPEG-kvalitet eller ange ett värde. Ett högre värde för JPEG-kvalitet skapar en bild med högre bildkvalitet men också en större SWF-fil. En lägre bildkvalitet skapar en mindre SWF-fil. Försök med en annan inställning för att hitta den bästa kompromissen mellan storlek och kvalitet.

Optimera Flash Lite-bilder för mobila enheter

- De flesta enheter som stöder Flash Lite kan spela upp innehåll med hastigheten 15 till 20 bilder per sekund (bps). Bildhastigheten kan vara så låg som 6 bps. Under utvecklingen ska du ange dokumentbildhastigheten till målenhetens ungefärliga uppspelningshastighet. Detta visar hur innehållet kommer att köras på en enhet med begränsad prestanda. Innan du publicerar en färdig SWF-fil anger du dokumentbildhastigheten till minst 20 bps eller högre, så att prestandan inte begränsas om enheten kan använda en högre bildhastighet.
- När du använder `gotoAndPlay` bör du komma ihåg att alla bilder mellan den aktuella bilden och den begärda bilden måste initieras innan den begärda bilden spelas upp. Om många av dessa bilder har olika innehåll, kan det vara bättre att använda olika filmklipp i stället för att använda tidslinjen.
- Att läsa in allt innehåll i förväg genom att placera det i början av filerna kan fungera bättre på skrivbordet, men filkörningen kan fördröjas om du läser in i förväg på en mobil enhet. Placera innehållet med tillräckligt avstånd i filen så att filmklippen initieras allt eftersom de används.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Optimera ActionScript för Flash Lite-innehåll på mobila enheter

På grund av bearbetningshastigheten och minnesbegränsningarna på de flesta mobila enheter ska du följa riktlinjerna nedan när du utvecklar ActionScript för Flash Lite-innehåll som ska användas på mobila enheter:

- Gör filen och dess kod så enkel som möjligt. Ta bort filmklipp som inte används, ta bort onödiga bilder och kodloopar och undvik att använda för många eller ovidkommande bilder.
- Att använda `FOR`-loopar kan vara kostsamt på grund av det extraarbete som utförs när villkoret kontrolleras vid varje iteration. När kostnaderna för den extra iterationen och looparna är jämförbara, kör du åtgärderna för sig i stället för att använda en loop. Koden kanske blir längre, men prestandan blir bättre.

- Stoppa de bildbaserade looparna så fort som de inte längre behövs.
- När så är möjligt bör du undvika sträng- och matrisbearbetning eftersom de kan vara processorintensiva.
- Försök alltid att komma åt egenskaperna direkt i stället för att använda ActionScript-metoder för att hämta och ange, som är mer omständliga än andra metoder.
- Hantera händelser med förstånd. Komprimera matriserna för händelseavlyssning genom att använda villkor som kontrollerar om en lyssnare finns (är inte `null`) innan den anropas. Rensa bort alla aktiva intervall genom att anropa `clearInterval` och ta bort alla aktiva lyssnare genom att anropa `removeListener` innan innehållet tas bort med hjälp av `unloadApplication` eller `removeApplicationClip`. Flash återsamlar inte SWF-dataminnet (till exempel från intervall och lyssnare) om några ActionScript-funktioner fortfarande refererar till SWF-data när ett filmklipp inte har lästs in.
- När variablerna inte längre behövs tar du bort dem eller anger dem till `null`, så att de markeras för skräpinsamling. Om du tar bort variabler blir det enklare att optimera minnesanvändningen under körning, eftersom onödiga tillgångar då tas bort från SWF-filen. Det är bättre att ta bort variabler än att ange dem till `null`.
- Du tar bort lyssnare uttryckligen från objekt genom att anropa `removeListener` innan skräp samlas in.
- Om en funktion anropas dynamiskt och skickas som en fast uppsättning parametrar ska du använda `call` i stället för `apply`.
- Gör namnområden (till exempel sökvägar) mer komprimerade så att starttiden minskar. Alla nivåer i paketet kompileras till ett IF-uttryck och orsakar ett nytt Object-anrop, så färre nivåer i sökvägen sparar tid. Till exempel en sökväg med nivåerna `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.funktionsnamn` gör så att ett objekt instantieras för `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`. Vissa Flash-utvecklare använder preprocessorprogram för att reducera sökvägen till en unik identifierare, till exempel `58923409876.funktionsnamn`, innan SWF-koden kompileras.
- Om en fil består av flera SWF-filer som använder samma ActionScript-klasser, ska du utelämna dessa klasser från SWF-filerna under kompileringen. Då blir det enklare att förkorta filens överföringstid och minneskraven vid körningen minskar.
- Undvik att använda `Object.watch` och `Object.unwatch` eftersom varje ändring av en objektgenskap medför att spelaren måste fastställa om ett ändringsmeddelande måste skickas.
- Om ActionScript-kod som körs vid en nyckelbild i tidslinjen tar mer än 1 sekund att kompilera, bör du dela upp koden så att den körs i flera nyckelbilder.
- Ta bort `trace`-uttrycken från koden när du publicerar SWF-filen. Det gör du genom att markera kryssrutan Utelämna spårningsåtgärder på fliken Flash i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- Arv ökar antalet metoder och använder mer minne: en klass som omfattar alla funktioner som behövs är mer effektiv vid körning än en klass som ärver vissa funktioner från en överordnad klass. Därför kanske du måste kompromissa i designen mellan antalet klasser och kodens effektivitet.
- När en SWF-fil läser in en annan SWF-fil som innehåller en anpassad ActionScript-klass (till exempel `foo.bar.AnpassadKlass`) och sedan slutar läsa in SWF-filen, bevaras klassdefinitionen i minnet. Om du vill spara minne tar du uttryckligen bort alla anpassade klasser i de icke inlästa SWF-filerna. Använd uttrycket `delete` och ange det fullständiga klassnamnet, till exempel: `delete foo.bar.AnpassadKlass`.
- Begränsa användningen av globala variabler, eftersom de inte markeras för skräpinsamling om filmklippet som definierar dem tas bort.
- Undvik att använda standardkomponenter för användargränssnittet (finns i fönstret Komponenter i Flash). Dessa komponenter är till för att köras på stationära datorer och är inte optimerade för mobila enheter.
- När så är möjligt bör du undvika djupt kapslade funktioner.
- Undvik att referera till variabler, objekt eller funktioner som inte finns. I Flash Lite 2 slås referenser till variabler som inte finns upp långsammare än i skrivbordsversionen av Flash Player, vilket allvarligt kan påverka prestandan.

- Undvik att definiera funktioner genom att använda anonym syntax. Till exempel `mittObj.händelsenamn= funktion{ ... }`. Funktioner som definieras uttryckligen är mer effektiva, till exempel `funktion minFunk { ... }; mittObj.händelsenamn= minFunk;`
- Minimera användningen av matematikfunktioner och flyttal. När dessa värden beräknas blir prestandan sämre. Om du måste använda matematikrutiner bör du beräkna värdena i förväg och lagra dem i en variabelmatris. Det går mycket snabbare att hämta värden från en datatabell än att beräkna dem i Flash under körning.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Hantera filminne i Flash Lite för mobila enheter

I Flash Lite rensas minnet med jämna mellanrum från objekt och variabler som en fil inte längre refererar till. Detta kallas för skräpinsamling. Flash Lite kör skräpinsamlingen en gång per minut, eller när användningen av filminnet plötsligt ökar med 20 % eller mer.

Även om du inte kan styra hur och när Flash Lite utför en skräpinsamling kan du ändå frigöra det minne som inte behövs. När det gäller tidslinjevariabler eller globala variabler ska du använda uttrycket `delete` när du frigör minne som används av ActionScript-objekt. När det gäller lokala variabler, till exempel en variabel som definieras i en funktionsdefinition, kan du inte använda uttrycket `delete` för att frigöra ett objekts minne, men du kan ange den variabel som refererar till objektet till `null`. Då frigörs minnet som objektet använder, förutsatt att det inte finns några andra referenser till det objektet.

I de två kodexemplen nedan visas hur du frigör minne som objekten använder genom att ta bort variabeln som refererar till dessa objekt. Exemplen är identiska, utom att det första skapar en tidslinjevariabel och det andra en global variabel.

```
// 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);
```

Så som tidigare har nämnts kan du inte använda uttrycket `delete` för att frigöra minne som en lokal funktionsvariabel använder. I stället anger du variabelreferensen till `null`, vilket har samma effekt som att använda `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();
```

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Läsa in data för mobila enheter i Flash Lite

När du utvecklar filer för mobila enheter måste du minimera den mängd med data som ska läsas in vid varje tillfälle. Om du läser in externa data till en Flash Lite-fil (till exempel med `XML.load()`), kanske enhetens operativsystem skapar ett minnesfel om inte tillräckligt med minne allokeras för inkommande data. Detta kan även inträffa om det totala tillgängliga minnet inte räcker till.

Anta att en fil försöker att läsa en XML-fil som är 100 kB stor, men enhetens operativsystem bara har allokerat 30 kB för att hantera den inkommande dataströmmen. I det här fallet visas ett felmeddelande för användaren i Flash Lite, som anger att det inte finns tillräckligt med minne tillgängligt.

Om du vill kunna läsa in stora mängder data ska du gruppera data i mindre delar, till exempel i flera XML-filer, och göra flera datainläsningsanrop för varje del. Storleken på varje del med data, och därför antalet datainläsningsanrop som du måste göra, varierar efter enhet och fil. Du skapar en bra balans mellan antalet dataförfrågningar och risken för minnesfel genom att testa filerna på många olika målenheter.

Bäst prestanda får du genom att undvika att läsa in och analysera XML-filer, om det går. I stället ska du lagra data i enkla namn/värde-par och läsa in data från en textfil med `loadVars` eller från förkompilerade SWF-filer.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Undanta klasser från kompilering för Flash Lite

Om du vill minska storleken på en SWF-fil bör du undanta klasser från kompileringen men ha kvar möjligheten att komma åt och använda dem för typkontroller. Försök till exempel med detta om du utvecklar en fil som använder flera SWF-filer eller delade bibliotek, särskilt de som använder många av samma klasser. Genom att undanta klasser blir det enklare att undvika dubbeltklasser i dessa filer.

- 1 Skapa en ny XML-fil.
- 2 Ge XML-filen namnet `FLA_filnamn_exclude.xml`, där `FLA_filnamn` är namnet på FLA-filen utan filnamnstillägget `.fla`. Om till exempel FLA-filen heter `sellStocks.fla` måste XML-filnamnet vara `sellStocks_exclude.xml`.
- 3 Spara filen i samma katalog som FLA-filen.
- 4 Placera följande taggar i XML-filen:

```
excludeAssets>)\n    <asset name="className1" />\n    <asset name="className2" />\n</excludeAssets>
```

De värden som anges för namnattributen i <asset>-taggarna är namnen på klasserna som ska undantas från SWF-filen. Lägg till så många som behövs för filen. Följande XML-fil undantar klasserna `mx.core.UIObject` och `mx.screens.Slide` från SWF-filen:

```
<excludeAssets>\n    <asset name="mx.core.UIObject" />\n    <asset name="mx.screens.Slide" />\n</excludeAssets>
```

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

Index

Siffror

3D 139

- egenskapen Flyktpunkt 146
- Egenskapen Perspektivvinkel 144
- förflyttning 139, 140
- rotation 139, 142

3D-förflyttningsverktyget 140

3D-rotationsverktyget 142

A

absolut målsökväg 180

ActionScript

- formatera 346
- hjälpmedelsegenskaper 317
- identifiera skärmläsare 318
- inställningar för publicering 379
- klass för skärmar 329
- på mobila enheter 457
- skapa med hjälp av skriptassistenten 343
- skärmar och 333, 334
- tabb- och läsordning för skärmläsare 319
- ändra inställningar 342

ActionScript-redigering

- Esc-kortkommandon 348
- fästa skript 352
- importera och exportera skript 351
- kodtips 355
- kontrollera syntax 350
- radnummer 348
- syntaxmarkering 347
- sökverktyg 349
- visa dolda tecken 349

ActiveX-kontroll 387

Adaptiv, färgpalett 401

Adobe After Effects

- integration med Flash 299

Adobe AIR 405

- installationsfiler 407
- programbeskrivningsfil 411
- programfiler 407
- signera program 413

Adobe Authorware, spela upp en Flash SWF fil 387

Adobe ConnectNow 14

Adobe Director, spela upp en Flash SWF fil 387

Adobe Dreamweaver

- integration med Flash 46
- uppdatera SWF-filer för 420

Adobe Drive

- använda med Version Cue 47

Adobe Exchange 3

Adobe Fireworks

- importera filer från 66
- PNG-filer, importera 66
- redigera importerade bitmappsbilder med 87

Adobe Flash

- avsluta 45
- integration med Adobe Premiere Pro 298
- integration med After Effects 299
- integration med Dreamweaver 46
- integration med Illustrator 69
- optimera Flash-innehåll för mobila enheter 454
- skapa mobilt innehåll i 46

Adobe Flash Player

- anpassa snabbmeny 384
- felsöka version 357
- filformat 386
- hjälpmedel och 308
- importera filer till 64
- konfigurera webbserver 389
- ladda ned simulering 454
- nivåer 178
- skriva ut från snabbmeny 50
- standardläsordning för skärmläsare 314
- säkerhet 389
- textkodning 267
- Unicode-stöd 266
- ändra på eller avinstallera 388

Adobe Flex 56

Adobe FreeHand

- exportera filer 423
- importera filer 64
- importera med urklipp 125
- Import-inställningar, dialogruta 65

Adobe Illustrator

- exportera AI-filer 422
- importera 68
- importera AI-filer 73
- importera filer till Flash 70

importinställningar 72

- integration med Flash 69
- kompatibilitet med Flash 69
- kopiera och klistra in 77
- korrigera inkompatibla effekter 75
- Lagerpanelen 76
- objektimporteringsalternativ 75

Adobe Illustrator-filer

- importera 73
- importera till Flash-biblioteket 71
- importinställningar 72

Adobe Photoshop

- exportera filer 419
- importera filer 79
- importinställningar 84
- kompatibilitet med Flash 79

Adobe Premiere Pro

- integration med Flash 298

Adobe Version Cue

- om 47

Adobes produktförbättringsprogram 1

ADPCM-komprimering, för ljud 283

After Effects. *Se* Adobe After Effects

AIFF-ljud, importera 277

AI-filer. *Se* Adobe Illustrator-fil

AI-importeraren, Lagerpanelen 76

aktivera fjärrfelsökning 359, 370

aktivering av programmet 1

Alfaeffekt

- delvis genomskinlighet 401
- förekomstegenskap 153

align-attribut 396

Allmänna inställningar, Inaktivera Auto eller Lägg till Ta bort 105

Alternativet Bildrutehastighet 42

Alternativet Dölj skärm för underordnade skärmar 325

Alternativet Enkel rad, för dynamisk text 253

Alternativet Enstaka bildruta 155

Alternativet Ersätt inte befintliga objekt 161

Alternativet Exportera för körtidsdelning 162

Alternativet Flera rader, för dynamisk text 253

alternativet Fäst skript på åtgärdspanelen 352

- Alternativet Fäst, för rörelseinterpolering 216
- Alternativet Generera storleksrapport 454
- Alternativet Gör filmen tillgänglig 314
- Alternativet Gör underordnade objekt tillgängliga
 - filmklipp och 313
- alternativet Gör underordnade objekt tillgängliga
 - om 311
- Alternativet Hämta fler kommandon 30
- Alternativet Höger kanal, för ljud 279
- Alternativet Importera för körtidsdelning 163
- alternativet Kantutjämna för animering 249
- alternativet Kvalitet, för mp3-ljudkomprimering 283
- Alternativet Linjär övertoning 129
- Alternativet Lägg till hjälpmedel till objekt 313
- alternativet Lägg till hjälpmedel till objekt 311
- Alternativet Länk, för text 257
- Alternativet Länkning
 - för teckensnittssymbol 256
- Alternativet Läs in standardfärger 128
- Alternativet Markeringsbar
 - för dynamisk text 253
 - för text 262
- Alternativet Matcha innehåll 42
- Alternativet Matcha skrivare 42
- Alternativet Med stöddlinjer 217
- Alternativet Nytt teckensnitt, i bibliotekspanelen 255
- Alternativet Orientera mot bana, för rörelseinterpolering 215
- Alternativet Radiell övertoning 129
- Alternativet Rita kantlinje och bakgrund, för dynamisk text 253
- Alternativet Slinga
 - för ljud 279
- alternativet Slinga
 - om 155
- Alternativet Spela upp en gång 155
- Alternativet Standardtextorientering 254
- Alternativet Variabel för dynamisk text 253
- Alternativet Vänster kanal, för ljud 279
- animerade GIF-filer
 - importera 64
 - publicera 400
- animerade Gif-filer
 - exportera 422
- animering
 - Se även* animeringar, animeringsbildrutor
 - alternativet Enstaka bildruta 155
 - alternativet Spela upp en gång 155
 - bildruta-för-bildruta 221
 - bildrutehastigheter 184
 - bildrutor i tidslinjen 184
 - bryta länkade lager från en rörelsebana 217
 - dra ett biblioteksobjekt på en nyckelbildruta 214
 - förinställda rörelser 190
 - grafik i förhållande till filmklipp 155
 - hjälpmedel och 309
 - IK-attitydlager 233
 - infoga bildrutor 213
 - klassiska interpoleringar och rörelseinterpoleringar 189
 - konvertera till filmklippssymbol 149
 - länka lager till en rörelsebana 217
 - lökskalning 221
 - omvänd kinematik 226, 233
 - redigera bildrutor i tidslinjen 213
 - redigera flera bildrutor 222
 - rörelsebanor för 216
 - skapa nyckelbildrutor i 213
 - spara 190
 - spegelvända sekvens med 214
 - visa bildrutor som lökskalskonturer 221
 - ändra eller ta bort bildrutor i tidslinjen 213
- animering, interpolering
 - förekomster 214
 - grupper 214
 - typ 214
- animeringar
 - på mobila enheter 455
- ankarpunkter
 - dra 106
 - flytta 105
 - justera 106
 - knuffa 105
 - konvertera mellan hörn och kurva 106
 - lägga till 105, 106
 - ta bort 105
 - typer av 92
 - visa på former 110
- Anpassa verktygskommandot 19
- Anpassad, färgpalett 401
- Anpassade alternativ, för ljud 279
- anropsstacken 369
- Användarhjälp 2
- Användarsökmotor 2
- arbetsgång för symboler 70
- arbetsyta
 - om 7
- arbetsytor
 - anpassa 13
- arrayåtkomstoperator, kontrollera paruppsättning 351
- Asiatisk teckeninmatning på västerländskt tangentbord 270
- Authorware. *Se* Adobe Authorware
- AutoCAD DXF-bild 423
- AutoCAD DXF-filer, importera 66
- autoKeyNav-parameter för bildskärm 330
- automatisera uppgifter 29
- automatisk radbrytning i kod, aktivera 348
- automatiska etiketter 314
 - hjälpmedel, om 312
 - stänga av 315
- Avancerad effekt, för symbolförekomster 153
- avfasningsfilter, använda 242
- AVI-filer
 - exportera 425
- B**
- bakgrundsfärg 43
- Bandbreddsprofilering
 - inställningar 453
 - om 452
 - tidslinjediagram 453
- banor
 - interpolering längs 216
 - justera ankarpunkter i 106
 - omforma 91
 - riktningslinjer och riktningpunkter på 92
 - rita, med ritstiftsverktyget 103
- base-attribut 397
- Benverktyget 228, 229
- beteenden
 - Börja dra filmklipp 169
 - Duplicera filmklipp 169
 - Flytta bakåt 169
 - Flytta framåt 169
 - Flytta längst bak 169
 - Flytta längst fram 169
 - GotoAndPlay vid bildruta eller etikett 169
 - GotoAndStop vid bildruta eller etikett 169

- Läs in grafik 169
 - läsa in externt filmklipp 169
 - om 345
 - skärmnavigering och -kontroll 332
 - skärmövergångar 332
 - Sluta dra filmklipp 169
 - styra förekomster med 168
 - video, lägga till och konfigurera 302
 - video, styra videouppspelning 301
 - Bevakning, flik – Felsökning 360
 - bgcolor-attribut/parameter 396
 - bibliotek
 - använda delade 162
 - inkluderade i Flash 160
 - komponenter i 156
 - ljud i 277
 - lösa konflikter mellan objekt 161
 - objekt, lösa konflikter mellan 161
 - skapa permanenta 160
 - vanliga 160
 - öppna från andra Flash-filer 157
 - biblioteksobjekt
 - kortkommandon för 34
 - Bibliotekspanelen
 - alternativmeny 157
 - använda 156
 - använda ett objekt i ett annat dokument 158
 - använda mappar i 158
 - grafiskt objekt, konvertera till en symbol 158
 - lägga till ett objekt i ett dokument 157
 - mappar, använda i 158
 - söka efter oanvända objekt i 159
 - ta bort objekt i 159
 - bibliotekspanelen
 - om 23
 - visa 157
 - bibliotekssökväg 380
 - bilder
 - importera 62, 63
 - på mobila enheter 457
 - bildpresentationer 321, 322
 - bildruta-för-bildruta-animering 221
 - Bildruta-för-bildruta-diagram, i bandbreddsprofilering 454
 - bildrutehastighet
 - ange 43
 - i animering 184
 - bildrutor
 - animering, i tidslinjen 184
 - animering, redigera i 213
 - bilder, registrera i 221
 - dra i tidslinjen 213
 - infoga 172, 213
 - klistra in 213
 - konvertera nyckelbildrutor till 173, 213
 - kopiera 173, 213
 - löpskalning 221
 - nyckelbildrutor, konvertera till 213
 - redigera flera 222
 - redigera i en animering 213
 - registrera bilder i 221
 - skriva ut 50
 - ta bort 173, 213
 - testa prestanda med Bandbreddsprofilering 453
 - visa innehåll 16
 - visa miniatyrbilder 21
 - visa som löpskalskonturer 221
 - visas på tidslinjen 19, 172
 - ändra visning 21
 - Bildrutor på tidslinjen, om 213
 - bildskärmar
 - ActionScript-klass för 329
 - dokumentstruktur och 322
 - om 322
 - parametrar 330
 - standardbeteende om dold 331
 - standardnavigering 330
 - Bind-verktyget 232
 - Bithastighet, alternativ, för mp3-ljudkomprimering 283
 - Bitmappar i urklipp, inställningar 37
 - bitmappsbilder
 - ange komprimeringsalternativ för 86
 - ange komprimeringsinställningar för 86
 - bevara genomskinlighet vid importering 62
 - dela upp 88
 - importera 85, 125
 - inställningar för 86
 - jämfört med vektorgrafik 90
 - kantutjämning 86, 446
 - kantutjämning 37
 - komprimera för mobila enheter 456
 - komprimera som JPEG- eller PNG-filer 86
 - konvertera till vektorgrafik 89
 - på mobila enheter 455
 - redigera 87
 - söka efter och ersätta 60
 - ändra fyllda områden 88
 - bitmappsutfyllningar
 - omforma 133
 - tillämpa 133
 - blandningar, i importerade FreeHand-filer 65
 - blandningslägeinställningar 245
 - blandningslägen
 - använda 246
 - exempel 246
 - om 245
 - Bläckhornverktyget 132
 - BMP-filer
 - exportera 422
 - importera 64
 - bredder, för linjer 131
 - brytpunkter
 - ange och ta bort 363, 368
 - ange och ta bort på åtgärdspanelen 363
 - om 363
 - XML-fil 363
 - byta namn
 - lager och lagermappar 175
 - projekt eller projektmappar 53
 - Bädda in metadata 372
 - Börja dra filmklipp, beteende 169
- C**
- classid-attribut 395
 - codebase-attribut 395
 - config-konstanter 383
- D**
- Debug Player 357
 - Dela upp, kommando
 - bitmappar och 88
 - delade bibliotek
 - använda objekt 162
 - lägga till ljud 87
 - teckensnittssymboler 255
 - Delade bibliotek, undermeny 160
 - delade biblioteksobjekt
 - under redigering, om 162
 - uppdatera eller ersätta vid redigering 163
 - vid körning 162
 - Delmarkeringsverktyg
 - visa ankarpunkter 110

- delmarkeringsverktyget
 - justera linjesegment 106
- demor 3
- devicefont-parameter 394
- Dialogrutan Anpassa kortkommandon 40
- Dialogrutan Förekomstegenskaper 152
- Dialogrutan Linjeformat 131
- Dialogrutan Ljudegenskaper 282
- Dialogrutan Lös biblioteksobjekt 161
- Dialogrutan Växla symbol 154
- dialogrutorna Anpassad övergång till/övergång från 218
- Differens, blandningsläge 245
- dimensioner
 - ange för dokument 42
 - publicera Flash SWF-fil 392
 - standard för dokument 42
- Director. *Se* Adobe Director
- Direkteffekter, aktivera eller inaktivera 239
- direktuppspelning
 - ljud 277
 - testa prestanda 453
- Direktuppspelningsalternativ, för ljud 279
- Direktuppspelningsdiagram, i bandbreddsprofilering 454
- distribuera
 - objekt till lager 187
- distribuera Flash SWF-filer 386
- dokument
 - avslutar, spara när 45
 - bakgrundsfärg, ange 43
 - bildpresentation 321
 - bildrutehastighet, ange 42
 - dimensioner, ange 42
 - egenskaper för, ange 42
 - Egenskapsinspektören, ändra i 43
 - element och linjer, optimera 445
 - Flash Player, läsa in till 178
 - formulärprogram 321
 - full visning 446
 - färger, optimera 446
 - gör visningen snabbare 446
 - kantutjämna visning 446
 - linjalenheter, ange 43
 - läsa in till Flash Player 178
 - mall, skapa från 42
 - mall, spara som 44
 - nivåer 178
 - raderade rader och objekt, ta bort och spara 27
 - scenstorlek, ange 42
 - skapa från mall 42
 - skärmhierarki 322
 - snabb visning 446
 - snabbmeny, anpassa 384
 - spara Flash 44
 - spara i Flash MX-format 45
 - spara när du avslutar 45
 - spara som mall 44
 - storleksrapport, generera 454
 - visa konturer 446
 - ändra 42, 43
- dokument, ange
 - bakgrundsfärg 43
 - bildrutehastighet 42
 - dimensioner 42
 - egenskaper för 42
 - linjalenheter 43
 - scenstorlek 42
- dokument, öppna nytt fönster 42
- dokumentets användare 26
- dokumentklass 380
- dokumentoptimering
 - element och linjer 445
 - färger 446
 - för uppspelning 445
 - text och teckensnitt 445
- dokumentredigeringsläge 16, 149, 150
- dra
 - objekt 123
- dra in kod 346
- Dreamweaver. *Se* Adobe Dreamweaver
- duplicera
 - symboler 150
- Duplicera filmklipp, beteende 169
- DXF-sekvens, AutoCAD DXF-bild 423
- dynamisk text
 - ange alternativ 253
 - HTML-alternativ 253
 - om 248
- dynamiska textfält
 - hjälpmedelsbeskrivningar för 313
- dölja och visa
 - objekt för skärmläsare 315
- E**
- Egenskapen Flyktpunkt 146
- Egenskapen Perspektivvinkel 144
- egenskapen system.useCodepage 266
- egenskaper
 - ljud 279
 - symbolförekomst 152
- Egenskaper för bitmapp, dialogruta 86
- Egenskaper, flik – Felsökning 361
- Egenskapsinspektör
 - teckensnittsegenskaper 260
- egenskapsinspektör
 - förekomster, för 155
 - skärmar, för 329
- Egenskapsinspektören
 - kontrollerna Linje- och Fyllningsfärg i 131
 - om 22
 - video, ändra egenskaper 297
- egenskapsinspektören
 - flytta objekt 124
 - kortkommandon 31
 - ljudegenskaper 279
 - ändra dokumentegenskaper 43
 - ändra enheter i 124
- Enhanced Metafile-filer (Windows)
 - exportera 423
 - importera 64
- enhetsteckensnitt 249, 262
- Enhetsteckensnitt,
 - publiceringsinställningar 393
- EPS-filer
 - exportera 423
 - importera 64
 - i importerade FreeHand-filer 65
- ersätta
 - bitmaps-, ljud- eller videofiler 60
 - färger 58
 - teckensnitt 58
 - text 57
- ersättningsteckensnitt
 - ange 258
 - radera 258
 - stänga av varning 258
 - visa 258
- Esc-kortkommandon 348
- Exchange 3
- exportera
 - F4V 299
 - FLV 299
 - färgpaletter 128
 - genomskinlighet 402
 - skript och språkkodning 352
 - Windows-metafiler 423

- exportera filformat 419
- Extensible Metadata Platform 43
- extern bibliotekssökväg 380
- externt bildredigeringsprogram, och importerade bitmappar 88
- F**
- F4V 287, 289
 - exportera 299
- fel i kod 370
- felsöka 367, 369
 - använda utdatapanelen 365
 - fjärrfiler 370
 - från en fjärranslutning 358, 370
 - lista objekt 362
 - lista variabler 362
 - läge 367
 - med programsatsen trace 366
 - textfältsegenskaper 367
- Felsökare
 - bevakningslista 360
- felsökare aktivera fjärrfelsökning 359, 370
- felsökare för ActionScript 367
- Felsökning
 - ange brytpunkter 363
 - Egenskaper-fliken 361
 - knappar i 364
 - variabler 360
 - välja från snabbmeny 359, 371
- felsökning
 - felsöka Player 357
 - filer, skydd av lösenord 391
 - variabler 369
- felsökning *Se* felsökning
- filer
 - importera 63
- filformat
 - alternativa format 386
 - exportera 419
 - importera 64
- filmklipp
 - hjälpmedel för underordnade objekt 313
 - hjälpmedelsbeskrivningar för 313
 - kapsling 178
 - lista objekt 362
 - lista variabler 362
 - skapa symbolförekomster 152
 - styra med beteenden 168
 - styra med målsökväg 182
 - symboler 148
 - symbolförekomster, skapa 152
 - Tidslinjer i 178
 - underordnat, om 178
 - ändra egenskaper i Felsökning 361
 - överordnad-underordnad relation 178
 - överordnat, om 178
- Filmutforskaren
 - filtrera visade objekt i 25
 - förekomster i 155
 - förekomstinformation 155
 - om 24
 - Texttrutan Sök efter 25
 - visa symboldefinition 156
 - välja objekt i 25
- filmutforskaren
 - alternativmeny 25
 - för skärmar 325
 - snabbmeny 25
- filstorlek
 - minska för mobila enheter 460
- filter 242
 - animera 237
 - använda 238, 241, 242, 243, 244
 - om 237
 - Pixel Bender 238
 - prestanda i Flash Player 238
 - spara förinställningar 240
- filter för att justera färg, använda 244
- filter för oskärpa 241
- Fireworks. *Se* Adobe Fireworks
- fjärrfelsökning 358, 370
- FLA-filer
 - skriva ut 48
 - spara 44
- Flash MX-format, spara som 45
- Flash Player. *Se* Adobe Flash Player
- Flash SWF-filer
 - distribuera 386
- Flash. *Se* Adobe Flash
- Flash. *Se* Adobe Flash
- Flash-bildpresentation 322
- Flash-formulärprogram 322
- Flash-innehåll, justering och beskärning 394
- Flash-program
 - namnge för hjälpmedel 313
- Flash-projektpanel 50
- FlashType
 - alternativet Kantutjämna för läsbarhet 249
 - anpassad kantutjämning 249
- flera språk, använda i skript 352
- flerspråkig text
 - egenskapen system.useCodepage 266
 - externa filer som inte är Unicode och 266
 - kodningsspråk 266
 - komponenten XMLConnector 276
 - om 262, 271, 272
 - skapa med strängpanelen 267
 - textvariabler 276
 - åtgärden #include och 275
 - översikt 266
- Flex 56
- Flex-komponenter 371
- Flex-metadata 372
- FLV
 - exportera 299
- FLV-filer
 - exportera och importera 423
 - spela upp externa dynamiskt 301
- Flytta bakåt
 - beteenden 169
 - kommando 120
- Flytta framåt
 - beteenden 169
 - kommando 120
- Flytta längst bak
 - beteenden 169
 - kommando 120
- Flytta längst fram
 - beteenden 169
 - kommando 120
- former
 - färdigställa 112
 - fästning 122
 - gruppera 121
 - klistra in 124
 - kopiera 124
 - känna igen och rita om 96
 - markera 118
 - omforma med markeringsverktyget 110
 - rotera 116
 - skala 115
 - skeva 116
 - suddgummi 112
 - tolerans för omritning av geometri 96
 - visa ankarpunkter på 110
 - vända 117
 - ändra 112
- formtips, för forminterpolering 223
- formulärprogram 321, 322

- formulärskärmar 322
 - ActionScript-klass för 329
 - dokumentstruktur och 322
 - formulärprogram i 321
 - om 322
 - standardsynlighet 331
 - visible-parameter 331
 - FreeHand. *Se* Adobe FreeHand
 - fristående Flash Player 388
 - Funktionen targetPath 183
 - FutureSplash Player-filer, importera 64
 - fylla i
 - stänga mellanrum med färgpytsen 133
 - fyllningar
 - bitmapp 88
 - byta färg med linjefärg 131
 - dämpa kanter 112
 - färdigställa 112
 - färgpytsen, tillämpa med 133
 - kanter, dämpa 112
 - kopiera 132
 - linjer, skapa från 112
 - låst övertoning eller bitmapp, med 136
 - standardfärg, välja 131
 - text, för 259
 - tillämpa genomskinliga 131
 - övertoning 129
 - färg
 - bakgrund 43
 - Färgblandaren 128
 - färger
 - ange max 402
 - dokumentbakgrund 43
 - duplicera 132
 - i verktygslådan Åtgärder 347
 - importera och exportera paletter 128
 - interpolera 153
 - kopiera med pipettverktyget 132
 - optimera 446
 - redigera och skapa heltäckande 128
 - skapa och redigera heltäckande 128
 - sortera på färgrutepanelen 128
 - spara aktuell palett som standard 128
 - standardlinjefärg och standardfyllningsfärg, välja 131
 - standardpalett 128
 - söka efter och ersätta 58
 - ta bort 132
 - välja för text 259
 - välja heltäckande 131
 - välja med egenskapsinspektören 131
 - webbsäker palett 128
 - ändra med egenskapsinspektören 131
 - färgpalett
 - spara aktuell som standard 128
 - webbsäker 128
 - färgpaletter
 - adaptiv 401
 - importera och exportera 128
 - standard 128
 - färgpytsen
 - Inställningen Mellanrumsstorlek 133
 - tillämpa fyllningar med 133
 - Färgrutepanelen
 - alternativet Ersätt färger 128
 - alternativet Lägg till färger 128
 - alternativet Spara färger 128
 - alternativet Webbsäkra 216 128
 - läsa in standardvärden 128
 - sortera 128
 - Färgton, förekomstegenskap 153
 - Färgtonseffekt 153
 - färgväljaren, öppna 130
 - färgöverstrykning för markering, för objekt 118
 - fästa
 - mot rutnät 17
 - tolerans, ange för objekt 96
 - fästa skript, om 352
 - fästa
 - till objekt och pixlar 122
 - fästning
 - mot pixlar 123
 - fönster
 - flytta 10
 - fönster, öppna nytt 42
 - Förbigå ljudinställningar, alternativ 390
 - fördela
 - objekt mot övre kant, nedre kant, vänster, höger eller mitt 121
 - förekomster, symbol
 - beteenden 154, 168
 - bryta länk från symbol 155
 - dela upp 121
 - egenskaper, ändra 152
 - färg och genomskinlighet, ändra 153
 - information, hämta 155
 - Informationspanelen 155
 - namnge 152
 - om 147
 - skapa 152
 - växla 154
 - förekomstnamn
 - och hjälpmedelsanpassade objekt 311
 - för skärmar 333
 - förflyttning, 3D 139
 - förhandsvisa med kommandot Publicera förhandsgranskning 404
 - förinställda rörelser 190
 - exportera 192
 - importera 192
 - skapa förhandsgranskningar 193
 - förstoring (zoomning) 16
 - förvränga objekt 115
- ## G
- genomskinlighet
 - bevara i importerade bitmappsbilder 62
 - delvis 401
 - exportera 402
 - interpolera 153
 - justera enskilda färgvärden 153
 - genomskinligt fönsterlöst läge, och hjälpmedel 308
 - GIF-filer
 - exportera 422
 - GIF89a-filformat 400
 - importera 64
 - publicera 400
 - gitter av färger, GIF-filer 401, 403
 - glödfilter, använda 242
 - god praxis
 - använda scener 179, 428
 - organisera tidslinjen 427
 - GotoAndPlay vid bildruta eller etikett, beteende 169
 - GotoAndStop vid bildruta eller etikett, beteende 169
 - GPS-data (Global Positioning System) 43
 - GPS-information i filer 43
 - grafik
 - läs in beteende 169
 - skapa symbolförekomster 152
 - ställa in animeringsalternativ 155
 - grafiksymboler
 - om 147
 - styra med beteenden 168
 - grafiskt objekt, konvertera till en symbol 158
 - grupper
 - dela upp 121
 - läsa 119

markera 118
redigera 121
skapa 121
gråskalebilder
i importerade FreeHand-filer 65
göra om steg med historikpanelen 28

H

H.264 287, 289
handverktyg 16
height-attribut 392, 395
Helskärn, kommando 388
hierarki, överordnade-underordnade
filmklipp 178
historikpanel
skärmar med 328
historikpanelen
alternativet Spara som kommando 29
knappen Spela upp igen 28
spara kommandon från 29
steg, kopiera och klistra in 29
steg, upprepa 28
översikt 28

Hjälp

sammanhangsberoende 340
hjälpmedel
alternativ för Adobe Flash-program 314
animering och 309
automatiska etiketter 312
beskrivningar för hjälpmedelsanpassade
objekt 313
definiera för hela Flash-program 314
Flash Player och 308
förekomstnamn och 311
hörselskadade användare och 309
identifiera skärmläsare med
ActionScript 318
knapp- och textfältextiketter för 312
komponenter 320
konfigurationer som stöds 308
namnge knappar, textfält och objekt
för 313
genomskinliga fönsterlösa eller
genomskinliga fönsterlösa lägen
och 308
skapa egenskaper i ActionScript 317
skapa läs- och tabbordning med
ActionScript 319
skärmläsare 307
standardläsordning och
standardtabbordning 314
stänga av automatiska etiketter 315, 316

tangentbordsnavigering för 310
testa innehåll 310
titlar och beskrivningar för Flash-
program 314
för underordnade objekt i filmklipp 313
webbsidan Adobe Flash Accessibility 307

Hjälpmedelspanel

namn eller automatiska etiketter 313

Hjälpmedelspanelen

om 311

hjälpmedelspanelen

tabbordning 314

HTML

alternativ, för dynamiska textfält 253
mallar 415
publiceringsinställningar 392
publiceringsmallar 414
taggreferens 387

HTML-justering, publiceringsinställning 394

huvudverktygsfält 18

Händelsealternativ, för ljud 279

händelseljud 277

Högdagerfärg, inställningar 37

I

icke-förstörande komprimering, för
bitmappar 86

identifierare, tilldela ljud 87

ikoner

i Felsökning 364

ovanför skripttrutan 341

paneler som 12

Illustrator. Se Adobe Illustrator

importera

bitmappar med genomskinlighet 62

bitmapsbilder 85

filer till det aktuella Flash-dokumentet 63

filsekvenser 63

FLV-filer 297, 424

format som stöds i QuickTime 4 64

FreeHand- och Fireworks PNG-filer 62

färgpaletter 128

ljud 277

skript och språkkodning 352

SWF 300

TGA-filer 64

TIFF-filer 64

vektor- eller bitmapsfiler 64

Importera, kommando 63

inaktivera fästa skript i åtgärdspanelen 353

inbäddade teckensnitt

välja 263

XML-tabell 264

åtgärden #include i flerspråkig text 275

indata-text, om 248

indirekt överordnad skärm 322

indragen text 260

Infoga målsökväg, knapp 182

Infoga nyckelbildruta, kommando 172

Infoga tom nyckelbildruta, kommando 172

Infopanelen

flytta objekt med 124

Informationspanelen

förekomstinformation i 155

Inläsningsordning, alternativ 390

inlästa dokument, styra 182

inmatningsfält

hjälpmedelsbeskrivningar för 313

namnge för hjälpmedel 313

stänga av hjälpmedelsetiketter för 315

inställningar

allmänt 36

alternativ för ritinställningar 95

alternativet Visa exakta markörer 107

alternativet Visa fyllda punkter 107

alternativet Visa
linjeförhandsgranskning 107

ange 34

bitmappar i urklipp 37

FreeHand-text i urklipp 38

Högdagerfärg 37

lodrät text 254

Namngiven ankarpunkt på scen 37

PICT-inställningar för urklipp 38

PSD-filer 84

redigera 38

Ritstift 107

Skift-markera 37

Standard för teckensnittsmappning 36

tidslinje, alternativ 37

urklipp 37

Utskriftsalternativ (endast Windows) 37

varning 36

Vid start, alternativ 36

Visa knappbeskrivningar 37

Ångra nivåer 37

övertoning i urklipp 37

Inställningar för Anslut linjer 96

Inställningar för Formigenkänning 96

Inställningar för Klicknoggrannhet 96

Inställningar för Kurvutjämning 96
 Inställningar för Linjeigenkänning 96
 inställningar för publicering
 ActionScript 379
 ändra 379
 Inställningar för Visa exakta markörer 107
 Inställningar för Visa fyllda punkter 107
 Inställningar för Visa
 linjeförhandsgranskning 107
 Inställningen Mellanrumsstorlek,
 färgpytsen 133
 Inställningskommando 35
 Internet Explorer 387
 interpolera
 symbolfärger 214
 interpolerad animering 187
 interpolerade bildrutor, dra nyckelbildrutor
 i 214
 interpolering
 form 184, 222
 längs en bana 216
 rörelse 214
 rörelsebanor för 216
 interpoleringsintervall
 kopiera och klistra in 203
 redigera 200
 interpunktionsbalans, kontroll 351
 Invertera, blandningsläge 245
 IPTC 43

J

JavaScript, programsatsen alert 366
 JPEG-avkodning 390
 JPEG-filer
 importera 64
 publicera 402
 justera
 objekt 121
 textblock 260
 texttecken 259
 justering, HTML
 (publiceringsinställning) 394
 Justeringspanelen 121
 jämna ut kurvor och linjer 111
 jämförd skärm 323

K

Kalkera bitmapp, kommando 89
 kantutjämning
 bitmappsbilder 446
 former 446
 text 446
 kantutjämning
 alternativet Kantutjämna för
 läsbarhet 249
 anpassad 249
 enhetsteckensnitt 249
 exporterad GIF 401
 exporterad PNG 403
 objekt i Urklipp 124
 kerning 259
 klammerparentes, kontrollera
 paruppsättning 351
 klass, dokument 380
 klasser
 undanta från kompilering 460
 klassmallar 54
 klassnamn, för skärmar 333
 klassökväg 380
 klassökvägar 381
 klippa ut en skärm 326
 klippbord
 visa och dölja 16
 klistra in
 historiksteg 29
 objekt 124
 skärmar 327
 Klistra in bildrutor, kommando 173
 knappar
 aktivera 165
 bildrutelägen för 164
 hjälpmedelsbeskrivningar och etiketter
 för 313
 inaktivera och aktivera 165
 indatatextfält, hjälpmedelsetiketter
 för 312
 lägga till ljud i 280
 markera aktiverade 165
 namnge för hjälpmedel 313
 Ned-läge för 164
 oförenad rollover 165
 redigera och testa 165
 skapa 164
 stänga av hjälpmedelsetiketter för 315
 testa 165
 Träff-läge för 164

 Upp-läge för 164
 Över-läge för 164
 knappbeskrivning. *Se* kodtips
 Knappen Bildrutor, i Redigera omslag 281
 Knappen Hjälpmedel, i
 egenskapsinspektören 313
 knappen Hjälpmedel, i
 egenskapsinspektören, paneler
 Hjälpmedel. *Se* Hjälpmedelspanelen
 Knappen Lökskalskonturer 221
 Knappen Redigera flera bildrutor 222
 Knappen Sekunder, i Redigera omslag 281
 Knappen Skapa kopia på
 omformningspanelen 125
 knappen Testa, i dialogrutan
 Ljudegenskaper 283
 knappen Uppdatera, i dialogrutan
 Ljudegenskaper 282
 Knappen Ändra lökskalsmarkeringar 222
 knappsymboler 148
 kod
 automatisk radbrytning 348
 formatera 346
 markera en rad 363
 stega igenom rader 364
 visa radnummer 348
 kod, stega igenom 368
 kodformatering 346
 kodtips 353
 ange inställningar för 353
 använda 353
 utlösa 355, 356
 visa manuellt 355
 kommandon
 hämta 30
 köra 30
 Kommandot Aktivera enkla knappar 165
 Kommandot Avmarkera allt 119
 Kommandot Avsluta 45
 Kommandot Bildruta 172, 213
 Kommandot Dela upp
 förekomster och 121
 grupper och 121
 symbolförekomster och 155
 text och 121, 256, 257
 Kommandot Dela upp grupp 121
 Kommandot Distribuera till lager 187
 Kommandot Dokument 42
 Kommandot Duplicera symbol 150
 Kommandot Dölj markeringsramer 119
 Kommandot Fullständigt 446

- Kommandot Färdigställ fyllningar 112
- Kommandot Gruppera 121
- Kommandot Gå till 180
- Kommandot Gör om 27
- Kommandot Hämta inställningar 453
- Kommandot Infoga lager 175
- Kommandot Infoga nyckelbildruta 213
- Kommandot Infoga tom nyckelbildruta 213
- Kommandot Kantutjämna 446
- Kommandot Klipp ut 125
- Kommandot Klistra in 124
- Kommandot Klistra in bildrutor 213
- Kommandot Klistra in på plats 124
- Kommandot Konturer 446
- Kommandot Konvertera linjer till fyllningar 112
- Kommandot Konvertera till symbol 148
- Kommandot Kopiera bildrutor 213
- Kommandot Lås 119
- Kommandot Lägg till formtips 224
- Kommandot Mjuka upp fyllningens kanter 112
- Kommandot Ny symbol 149
- Kommandot Nyckelbildruta 213
- Kommandot Redigera i nytt fönster 151
- Kommandot Redigera markerade 121
- Kommandot Redigera på plats 151
- Kommandot Redigera symboler 151
- Kommandot Rensa 125
- Kommandot Rensa nyckelbildruta 213
- Kommandot Rotera och skeva 116
- Kommandot Rörelsestödlinje 216
- Kommandot Simulera nedladdning 453
- Kommandot Snabb 446
- Kommandot Spara och komprimera 27
- Kommandot Spegelvänd för animering 214
- Kommandot Ta bort bildrutor 213
- Kommandot Testa filmen 165, 358, 453
- kommandot Testa Filmen 358
- Kommandot Testa scenen 165, 453
- Kommandot Tom nyckelbildruta 213
- Kommandot Upprepa 27
- Kommandot Utskriftsformat (endast Windows) 48
- Kommandot Utskriftsmarginaler (endast Macintosh) 48
- kommandot Visa alla 16
- kommandot Visa bildruta 16
- Kommandot Visa formtips 224
- Kommandot Visa rutnät 17
- Kommandot Vänd lodrätt 117
- Kommandot Vänd vågrätt 117
- Kommandot Ångra 27
- Kommandot Öppna 42
- kompilera FLA-filer 55
- kompilera med villkor 383
- kompilerat klipp, på bibliotekspanelen 156
- kompileringsvarningar 369
- Komponenten XMLConnector
 - flerspråkig text 276
- komponenter
 - på bibliotekspanelen 156
 - hjälpmedel och 320
 - MediaController 302
 - MediaDisplay 302
 - MediaPlayback 302
 - skärmar och 334
- komponenter, skapa för Flex 371
- komprimera ljud 282
- komprimering
 - för mobila enheter 456
- Komprimeringsmenyn, för ljud 282
- konfigurationsfil 379
- konfigurera en server för Flash Player 389
- konfigurera för Flash Player 389
- kontaktkänsligt alternativ 96, 120
- Kontrollen Sluttid, för ljud 280
- Kontrollen Starttid, för ljud 280
- Kontroll-menyn, Testa scenen och Testa filmen 453
- konturer
 - visa lagerinnehåll som 177
 - ändra färg på lager 177
- Konvertera stereo till mono 283
- kopiera
 - historiksteg 29
 - innehåll i lagermapp 176
 - lager 176
 - objekt 124, 125
 - skärmar 326
- Kopiera bildrutor, kommando 173
- kortkommandon
 - anpassa 39
 - för biblioteksobjekt 34
 - för dialogrutecontroller 33
 - för egenskapsinspektören 31, 32
 - för fästa skript 352
 - för paneler 31, 32
 - för scenen 33
 - för trädcontroller 34
 - för åtgärder 344
- koda i ActionScript 316
- lägga till och ta bort 40
- skapa 316
- ta bort 40
- kurvor
 - dra tangenthandtag på 106
 - justera punkter och tangenthandtag 106
 - justera segment 106
 - omforma 91
 - optimera 112
 - rita, med ritstiftsverktyget 103
 - räta ut och jämna ut 111
- källsökväg 380
- köra kommandon med Kör kommando 30
- L**
- lager
 - bryta länkade maskeringslager 225
 - byta namn 175
 - dölja och visa 177
 - knappen Lägg till lager 174
 - kopiera 176
 - läsa 176
 - lägga till lagermapp 175
 - markera 119, 175
 - maskera ytterligare lager 225
 - maskering 224
 - om 174
 - ordna 175
 - redigera 175
 - skapa 174
 - stödlinjelager 177
 - stödlinjer 217
 - ta bort 176
 - visa 177
 - ändra höjd på 21
 - ändra konturfärg 177
 - ändra ordning på 175
- Lagerkommando 175
- lagermappar
 - byta namn 175
 - kopiera innehåll i 176
 - läsa 176
 - ordna 175
 - redigera 175
 - skapa 174
 - ta bort 176
 - ändra ordning på 175

- Lassoverktyg
 - Inställningar för trollstavsmodifieraren 88
 - Trollstavsmodifieraren 88
- Lassoverktyget
 - markera objekt med 119
 - polygonläge 119
- linjaler
 - om 16
- linjer
 - bläckhornet, ändra med 132
 - bredd på 131
 - bredd, välja 131
 - byta färg med fyllningsfärg 131
 - genomskinliga, tillämpa 131
 - konvertera till fyllningar 112
 - kopiera 132
 - linjeformat, välja 131
 - markera anslutna 118
 - markeringsverktyget, markera med 118
 - omforma 91
 - radera med suddgummi 112
 - rita, med ritstiftsverktyget 103
 - räta ut 111
 - standardfärg, välja 131
 - suddgummi, ta bort med 112
 - välja format och bredd 131
 - ändra med bläckhornet 132
- Linjeverktyget 97
- Lista objekt, kommando 362
- Lista variabler, kommando 362
- ljud
 - ADPCM-komprimering 283
 - alternativet Händelsesyntonsering 279
 - alternativet Startsyntonsering 279
 - alternativet Stoppsyntonsering 279
 - alternativet syntonsering av direktuppspelning 279
 - använda effektivt 284
 - i biblioteket 277
 - delade bibliotek, lägga till 87
 - dialogrutan Ljudegenskaper 282
 - direktuppspelning och händelser 277
 - egenskaper 279
 - filstorlek, tips för att minska 284
 - i hjälpmedelsanpassade program 307
 - händelser och direktuppspelning 277
 - importera 277
 - knappar, lägga till i 280
 - komprimera 282
 - kontrollen Sluttid 280
 - kontrollen Starttid 280
 - omslag, redigera 280
 - omslagslinjer 281
 - raw-komprimering 283
 - referenspunkt, ställa in 280
 - roundtrip-redigering 281
 - slingor 279
 - stoppunkt, ställa in 280
 - synkronisera 279
 - söka efter och ersätta 60
 - testa 283
 - tips för att minska filstorleken 284
 - upprepa för att minska filstorleken 284
 - versioner, skapa separata 390
 - återanvända för att minska filstorleken 284
- ljudalternativmeny 279
- Ljudobjekt, använda ett ljud med 87
- Ljusare, blandningsläge 245
- Ljusstyrka
 - justera i Illustrator 9
- Ljusstyrkeeffekt 153
- loadMovie, åtgärd och nivåer 178
- lodrat text
 - flöde 252
 - inställningar 254
- loop-attribut/parameter 395
- LOOP-parameter, publiceringsinställningar 393
- Lås fyllning-modifierare 136
- läsa lager 176
- länka textblock 257
- Länkningsalternativ för ljud 87
- Läs in grafik, beteende 169
- läsa in data på mobila enheter 460
- Läsa in externt filmklipp, beteende 169
- läsordning
 - i ActionScript 319
 - på hjälpmedelspanelen 314
 - standard i Flash Player 314
- löbskalning 221
- löbskalsmarkörer
 - flytta 221
 - ändra visning av 222
- lösenord
 - felsökning av filer 391
 - och fjärrfelsökning 358, 370
- M**
 - MacPaint-filer, importera 64
 - mall
 - publicera 414
 - skapa dokument från 42
 - mallar
 - exempel 417
 - interaktiv media 60
 - skapa 415
 - stenografiska variabler 417
 - variabler 415
 - mallar för interaktiv media 60
 - mappar
 - på bibliotekspanelen 158
 - byta namn, i projekt 53
 - marginaler, text 260
 - markera
 - anslutna linjer 118
 - avmarkera 119
 - dölja markeringskanter 119
 - lager 175
 - lassoverktyget, med 119
 - läsa grupper eller symboler 119
 - lägga till i en markering 119
 - markeringsområde med frihand, med 119
 - markeringsområde med raka kanter, med 119
 - markeringsram, med 119
 - nyckelbildrutor, allt mellan två 119
 - objekt 118
 - objekt, kontaktkänsligt alternativ 96, 120
 - scen, allt i 119
 - text och textblock 252
 - Markeringsverktyg
 - Utjämningsalternativ 111
 - Uträttningsmodifiering 111
 - markeringsverktyg
 - omforma med 110
 - Markeringsverktyget
 - markera objekt med 118
 - maskeringslager
 - länka ytterligare lager 225
 - om 224
 - skapa 225
 - maskinvaruacceleration 390
 - Max färger, alternativ 402
 - MediaController-komponent, om 305
 - MediaDisplay-komponent, om 305
 - MediaPlayback, komponent 305
 - menu-attribut eller -parameter 397

- MENU-parameter, publiceringsinställningar 393
- Menyn Bildrutevisning 21
- Menyn Effekter, i egenskapsinspektören 279
- menyn Kommandon
 - alternativet Hämta fler kommandon 30
 - alternativet Kör kommando 30
 - alternativet Redigera kommandolista 30
 - köra kommandon 30
 - skapa och hantera kommandon 29
 - steg som inte kan upprepas 30
 - återanvända kommandon 29
- Menyn Linjalenheter 43
- metadata 43
- metadata, Flex 372
- MIME-typer
 - Flash Player 389
 - konfigurera för 389
- minne
 - hantera i mobila enheter 459
- mittpunkt 113
- mobila enheter
 - optimera Flash-innehåll för 454
- movie-parameter 394
- mp3, ljud, importera 277
- MSAA (Microsoft Active Accessibility) 308
- Multiplicera, blandningsläge 245
- målsökvägar
 - absoluta 180
 - ange 182
 - infoga 353
 - nivånamn 180
 - om 181
 - relativa 181
 - uttryck 183
- Mörkare, blandningsläge 245
- N**
 - namn, välja för hjälpmedel 312
 - Namngiven ankarpunkt på scen, inställningar 37
 - namnkonventioner, variabler 355
 - namnutrymmen, config 383
 - navigera till fel 370
 - nedladdningar
 - uppdateringar, plugin-program och demor 3
 - nedladdningshastighet, för testning 453
 - Ned-läge för knappar 164
 - Netscape Navigator 387
 - nivåer
 - absolut sökväg 180
 - i Flash Player 178
 - namnge i målsökväg 180
 - nyckelbildruta
 - infoga 213
 - Nyckelbildruta, kommando 172
 - nyckelbildrutor
 - animering, bildruta-för-bildruta 221
 - använda 172
 - bildruta-för-bildruta-animering 221
 - bildrutor, konvertera till 213
 - dra i interpolerade bildrutesekvenser 214
 - infoga 172
 - konvertera till bildrutor 173
 - markera mellan två 119
 - rörelseinterpolering 216
 - rörliga 198
 - skapa 213
 - skapa tom 172, 213
 - ta bort 173, 213
 - varaktighet, utöka 213
 - Nytt från mall, kommando 42
 - Nytt kommando 42
 - O**
 - objekt
 - alternativ för hjälpmedel, definiera 313
 - dra 123
 - dölja för skärmläsare 315
 - flytta bakåt 120
 - flytta framåt (längst fram) 120
 - flytta längst bak 120
 - färgöverstrykning för markering 118
 - fästning 122
 - förvränga 115
 - gruppera 121
 - justera 121
 - klippa ut (ta bort från filen) 125
 - klistra in 124
 - kodstandard 429
 - kopiera 124
 - kopiera under omformning 125
 - lägg till hjälpmedel till 311
 - markera 118, 119
 - matcha storlek 121
 - omforma fritt 114
 - omformade, kopiera 125
 - omformade, återställa 117
 - ritordning 120
 - rotera 116
 - skala 115
 - skeva 116
 - stapla 120
 - storlek, matcha 121
 - suddgummi 112
 - vända 117
 - återställa omformade 117
 - ändra med modifieraren Omslag 115
 - ogenomskinligt fönsterlöst läge, och hjälpmedel 308
 - omforma
 - objekt 125
 - text 256
 - Omforma fritt 114
 - omforma linjer och former 110
 - omformningar
 - kombinera 114
 - pekare 114
 - Omformningspanelen
 - kopiera objekt med 125
 - skeva objekt med 116
 - ånga omformningar med 117
 - omformningspunkt 113
 - områdesfyllning 133
 - Omslag, modifierare 115
 - omvänd kinematik 226
 - ActionScript 3.0 235
 - animering 233
 - armaturer 226
 - attitydlager 233
 - ben 226
 - ben i former 229
 - ben i symboler 228
 - benverktyget 228, 229
 - bind-verktyget 232
 - redigera ben 230
 - rörelsebegränsningar 233
 - övergångsanimering 235
 - optimera
 - dokument 445
 - GIF-färger 401
 - kurvor 112
 - PNG-färger 403
 - Optimera-alternativ 112
 - ordna om åtgärder 344
 - organisera skript
 - bifoga till objekt 429
 - åtgärder 429

Ovalverktyget 97
overlayChildren-parameter 331

P

paletter
 Se även paneler
 om 7
Panelen Metadata 43
panelen Verktyg, konfigurera 9
paneler
 Se även paletter
 Bibliotek 23
 docka 10
 Flash-projekt 50
 flytta 11
 Färgblandaren 128
 gruppera 11
 Historik. *Se* historikpanelen
 Info. *Se* Infopanelen
 Justera 121
 komprimera till ikoner 12
 kortkommandon 31
 om 7
 Omforma. *Se* Omformningspanelen
 scen 180
 skikta 12
 strängar. *Se* Strängpanelen
 visa och dölja 9
 Åtgärder 24, 155
panelmeny, visa 9
parametrar
 ange på åtgärdspanelen 344
 för skärmar 330
_parent alias 181
parentes, kontrollera paruppsättning 351
pausa (stega igenom) kod 364
pekarverktyg, inställningsalternativ för 96, 120
Pennan
 jämna ut kurvor 96
 rita med 100
 räta ut kurvor 96
Penselverktyg
 alternativet Lås fyllning 136
 ställa in penselstorlek och -form 101
 tryckkänslig Wacom-platta 101
Penselverktyget
 måla med 100
 målningslägen 101
Photoshop. *Se* Adobe Photoshop

PICT-filer
 exportera 421
 importera 64
PICT-inställningar för urklipp, inställningar 38
piltangenter, flytta objekt med 124
Pilverktyg. *Se* Markeringsverktyg
Pipettverktyget 132
Pixel Bender 238
pixelfästning 123
play-attribut eller parameter 395
playHidden-parameter 331
PLAY-parameter, publiceringsinställningar 393
plugin-program
 i Adobe Store 3
 i Adobe-butiken 3
pluginspage-attribut 395
PNG-filer
 exportera 421
 importera 64, 66
 PNG-filteralterantiv 404
 publicera 402
PNG-importinställningar, dialogruta 68
Polygon/Stjärna-verktyget 100
Polygonläge, för lassoverktyget 119
Premiere Pro. *Se* Adobe Premiere Pro
PrintJob-klass
 använda 374
 egenskaper 375
 metoden addPage 375
 metoden send 377
 metoden start 374
program
 aktivering 1
 nedladdningar 3
 registrering 1
 signera 413
programbeskrivningsfil 411
programsatser
 trace 366
Projekt
 skapa 51
projekt 50
 byta namn 53
 Flash-projektpanel 50
 projektpanelen 50
 stänga 52
 öppna 52
 öppna filer 53

projektorer
 fristående film 387
 spela upp med fristående spelare 388
provprogram 3
PSD-filer
 importera 79
 publiceringsalternativ 83
publicera
 om 43
Publicera förhandsgranskning, kommando 404
Publicering
 Adobe AIR 405
Publiceringsalternativ, PSD-filer 83
publiceringsinställningar
 generera HTML 392
punktstorlek, välja 259
punktsyntax, målsökvägar 181

Q

quality-attribut/parameter 396
QUALITY-parameter, publiceringsinställningar 393
QuickTime
 bilder, importera 64
 filer, exportera 424
 film 387
 filmer, importera bara ljud 278
QuickTime-video
 exportera 299

R

radavstånd 260
radera
 objekt, och spara dokument 27
radera hela scenen 112
radnummer i kod 348
radnummer i kod, visa 348
ramlinjer
 konvertera till fyllningar 112
Raster, blandningsläge 245
Raw-komprimering, för ljud 283
redigera
 dämpa kanter på ett objekt 112
 importerade bitmappsbilder 87
 lager och lagermappar 175
 omforma linjer och former 110
 symboler 150
 text 252
redigera egenskapskurvor 207

- Redigera i Soundbooth 281
 - redigera nyckelbildrutor för egenskaper 208
 - Redigera omslag
 - enheter i 281
 - för ljud 280
 - redigera övergångskurvor 212
 - redigeringsfält 18
 - registrera bilder från bildruta till bildruta 221
 - registrering av programmet 1
 - registreringspunkt
 - visa koordinater 155
 - ändra 150
 - Rektangelverktyg
 - modifierare för rundad rektangel 99
 - Rektangelverktyget
 - om 97
 - relativ målsökväg 181
 - Rensa nyckelbildruta, kommando 173
 - RGB-färger, importera och exportera 128
 - riktningslinjer och riktningpunkter, om 92
 - rita
 - ankarpunkter 102, 106, 110
 - ankarpunkter, visa på former 110
 - banor, med ritstiftsverktyget 103
 - exakta linjer och kurvor 102
 - former, ändra 112
 - fyllda kanter, dämpa 112
 - färdingställa former 112
 - fästa linjeslutpunkter 96
 - fästa mot objekt och pixlar 122
 - interaktiv introduktion 90
 - kombinera objekt 117
 - kommandot Beskär 117
 - kommandot Förening 117
 - kommandot Genomslag 117
 - kommandot Överlappa 117
 - konvertera linjer till fyllningar 112
 - kurvor, optimera 112
 - kurvor, utjämning 96
 - kurvpunkter och hörnpunkter 105
 - linjer, konvertera till fyllningar 112
 - linjer, raka 97
 - linjesegment, justera 106
 - linjeslutpunkter, fästa 96
 - mjuka upp fyllningens kanter 112
 - objekt, fästning 122
 - omforma linjer och former 110
 - ovaler och rektanglar 97
 - Pennan 100
 - penseldrag 100
 - pixlar, fäst mot 123
 - polygoner och stjärnor 100
 - radera linjer eller former 112
 - Ritstift 102
 - rundade rektanglar 99
 - räta ut och jämna ut linjer 111
 - stjärnor 100
 - tolerans för klicknoggrannhet 96
 - toleranser för omritning och uträtning 96
 - Ritstift
 - använda 102
 - hörnpunkter 105
 - inställningar 107
 - kurvpunkter 105
 - pekare 107
 - åsidosätta växling 105
 - ritstiftsverktyget
 - justera ankarpunkter med 106
 - rita kurvor 103
 - rotation, 3D 139
 - rotera
 - genom att dra 116
 - medurs eller moturs 116
 - med 90° 116
 - objekt 116
 - Roteringsalternativ, för rörelseinterpolering 215
 - roundtrip-redigering
 - ljud 281
 - rulla text 256
 - rutan Skärmöversikt 324
 - expandera och komprimera 324
 - markera skärmar i 325
 - visa och dölja 324
 - rutnät 17, 18
 - rutnät, använda 17
 - räta ut kurvor, linjer 111
 - rörelsebana
 - bryta länkade lager från 217
 - länka lager till 217
 - orientera eller fästa interpolerade elementet till 216
 - skapa och dölja 216
 - rörelsebanor 196
 - klistra in en linje som 198
 - omforma 198
 - rörelseinterpolering
 - alternativet Rörelseinterpolering 214
 - längs en bana 216
 - länka och bryta länk från lager till en rörelsebana 217
 - om 214
 - rörelseinterpoleringar
 - kopiera och klistra in egenskaper 203
 - kopiera som ActionScript 3.0 204
 - redigera nyckelbildrutor för egenskaper 208
 - redigera övergångskurvor 212
 - rörelsebanor 196
 - skapa 193, 194
 - övergång 209
 - Rörelseredigerare 205
 - egenskapskurvor 205
 - Rörelseredigeraren
 - redigera egenskapskurvor 207
 - redigera nyckelbildrutor för egenskaper 208
 - redigera övergångskurvor 212
 - övergångsinterpoleringar 209
 - rörliga nyckelbildrutor 198
- ## S
- salign-parameter 397
 - SALIGN-parameter, publiceringsinställningar 394
 - sammanflätning
 - GIF-filer 401
 - JPEG-filer 402
 - PNG-filer 403
 - sammanhangsberoende hjälp 340
 - Samplingsfrekvens
 - för ADPCM-ljudkomprimering 283
 - för raw-ljudkomprimering 283
 - sats
 - ordna om 344
 - scale-attribut/parameter 396
 - SCALE-parameter, publiceringsinställningar 394
 - scen
 - kortkommandon för att markera 33
 - radera 112
 - storlek på 42
 - visa hela 16
 - zooma 16
 - scener
 - arbeta med 179, 180
 - god praxis 179, 428
 - klistra in i 124
 - markera allt i alla lager av 119
 - testa nedladdningsprestanda 453

- visa 180
- ändra ordningen för 180
- Scenpanelen 180
- Silicon Graphics-filer, importera 64
- skala
 - genom att dra 115
 - objekt 115
- Skalningsalternativ, för rörelseinterpolering 215
- skeva
 - objekt 116
 - med omformningspanelen 116
- skript
 - fästa 352
 - importera och exportera 352
 - korrigera textvisningsproblem 351
 - kortkommandon för fästa skript 352
 - söka 345
- Skriptassistenten, verktygslådan Åtgärder 343
- Skriptfönster
 - om 340
 - om XML-filen för brytpunkter 363
- Skriptnavigeraren 338
- skriptruta
 - knappar ovanför 341
- Skriptrutan
 - om 338
- skriptrutan
 - flytta satser i 344
 - lägga till åtgärder i 344
 - skriva kod 341
 - ändra storlek 339
- skriva ut
 - FLA-filer 48
 - snabbmenyn i Flash Player 50
- skriva ut från redigeringsmiljön 48
- Skuggfilter 240
- skuggningar 238
- Skydda från import, alternativ 391
- skärmar
 - ActionScript och 333, 334
 - ActionScript-klass, ändra 329
 - alternativet Fäst automatiskt, för registreringsrutnät 330
 - arbetsflöde 321
 - beteenden för navigering och kontroll 332
 - bildskärmar 322
 - bredd och höjd, visa 329
 - dokumentfönster, visa i 326
 - dokumentstruktur och hierarki 322, 324
 - dokumenttyper 321
 - dra och släpp 327
 - egenskapsinspektör, använda med 329
 - filmutforskaren och 325
 - Flash-bildpresentation 322
 - Flash-formulärprogram 322
 - flera, välja 326
 - flytta 327
 - flytta en underordnad skärm på scenen 329
 - formulärskärmar 322
 - förekomstnamn 329, 333
 - först, lägga till 323
 - göra om och ångra steg med 328
 - indirekt överordnad skärm, redigera 326
 - innehåll, redigera 326
 - jämställd skärm 323
 - kapslade 324
 - klassnamn 333
 - klassnamn, i egenskapsinspektören 330
 - klistra in 327
 - komponenter och 334
 - koordinaterna x och y 329
 - kopiera eller klippa ut 326
 - lägga till nya skärmar 323
 - lägga till på samma nivå 323
 - namnge 327
 - navigering och kontroll, beteenden för 332
 - nya, lägga till 323
 - parametrar 330
 - redigera innehåll 326
 - registreringspunkt 329
 - rutan Skärmöversikt 324, 325
 - skärm av översta nivå 322
 - snabbmeny 325
 - standard skärm och förekomstnamn 327
 - Sök och ersätt 328
 - ta bort 327
 - trädvä 324
 - typ, välja 323
 - underordnade skärmar 322, 325, 329
 - utvecklingsmiljö 321
 - utvecklingsåtkomst och 328
 - välja typ 323
 - ångra och göra om steg med 328
 - återgå till fullt innehåll 326
 - övergångsbeteenden 332
 - överordnade skärmar 322
- skärmläsare
 - dölja objekt för 315
 - identifiera med actionScript 318
 - om 307
 - skapa läs- och tabbordning för 314
 - standardläsordning och standardtabbordning 314
- slinga
 - animeringssekvenser 155
- slingor
 - i hjälpmedelsanpassat innehåll 310
- Sluta dra filmklipp, beteende 169
- snabbmenyer
 - anpassa i Flash Player 384
 - för skärmar 325
 - om 19
- Sound Designer II-filer, importera 278
- spara
 - dokument 44
 - dokument som mallar 44
 - ta bort raderade objekt och 27
- Spara aktuell, kommando 13
- Spara arbetsyta, kommando 13
- Spara som mall-kommando 44
- Spara som-kommando 44
- Spara-kommando 44
- Speciell färgegenskap för förekomst 153
- spela upp Flash-innehåll 388
- spelhuvud, flytta 22
- språk, använda flera i skript 352
- src-attribut 394
- Standard för teckensnittsmappning, inställningar 36
- standardarbetsyta
 - återställa 13
- standardfärgpalett 128
- Standardkodning, inställning 352
- stapla objekt 120
- Startalternativ, för ljud 279
- statisk text
 - om 248
 - och skärmläsares läsordning 319
 - ändra till dynamisk text för hjälpmedel 315
- stavningskontrollera 254
- stega igenom kod 368
- stega igenom kodrader 364
- Stoppalternativ, för ljud 279
- storleksrapport 454

- Strängpanelen
 - automatisk språkidentifiering 271
 - importera XML-fil 274
 - lägga till strängar 269
 - markera språk 268
 - om 267
 - publicera 270
 - redigera text 270
 - XML-filformat 272
 - ändra Scenspråk 270
 - översätta text 273
- strängpanelen
 - standardspråk 271
- stänga projekt 52
- stödlinjelager 177
- stödlinjer
 - använda 16, 17
- Sudda, blandningsläge 246
- Sun AU-filer, importera 278
- SWC-filer 371
- SWF
 - importera 300
- SWF-filer
 - ersätta systemteckensnitt 393
 - exportera från Illustrator 70
 - förhindra import 391
 - importera 64
 - inläsningsordning för bildrutor 390
 - JPEG-komprimering 390
 - konfigurera för server, MIME-typ 389
 - kortkommandomeny 393
 - redigera i Flash från Dreamweaver 46
 - skriva ut bildrutor 50
 - slinga 393
 - spela upp 393
- swliveconnect-attribut 395
- symboler
 - bryta länk från förekomst 155
 - duplicera 150
 - filmklipp 148
 - förekomstegenskaper 152
 - förekomster, bryta länk från 155
 - förekomster, skapa 152
 - grafik 147
 - interpola färger 214
 - knapp 148
 - knappar, skapa 164
 - konvertera ett grafiskt objekt 158
 - om 147
 - redigera 150
 - skapa 148
 - symbolredigeringsläge 151
 - teckensnitt 255
 - typer 147
 - visa definition 156
 - växla 154
- symbolredigeringsläge 16, 148, 149, 150, 151
- Synkalternativ, för ljud 279
- synkronisera
 - ljud 279
- syntax
 - färgningsalternativ, inställningar på åtgärdspanelen 347
 - kontrollera 350
- System 7-ljud, importera 278
- säkerhet
 - Flash Player 389
- Sök och ersätt
 - bitmappsbilder 60
 - färger 58
 - ljud 60
 - skärmar 328
 - teckensnitt 58
 - text 57
 - video 60
 - översikt 56
- T**
- ta bort
 - bildrutor eller nyckelbildrutor 173
 - bildrutor och nyckelbildrutor 213
 - lager och lagermappar 176
 - linjer 112
 - objekt 125
 - scener 180
 - skärmar 327
 - åtgärder 344
- Ta bort arbetsyta, kommando 14
- Ta bort bildruta, kommando 173
- Ta bort övertoningar, alternativ 401, 403
- tabbordning
 - i ActionScript 319
 - på hjälpmedelspanelen 314
 - om 314
 - standard för hjälpmedel 314
 - visa 315
- tangentbordskontroller
 - i innehåll med hjälpmedel 310
 - och Testa filmen 358
- tangentbordskortkommandon
 - alternativet Kortkommando på hjälpmedelspanelen 312
- tangenthandtag, justera 106
- teckenposition 259
- teckensitt
 - Unicode 263
- teckensnitt
 - ange textattribut 258
 - avbilda 257
 - bädda in 262
 - egenskaper 259
 - enhets- 262
 - inbäddade och enhets- 249
 - optimera 445
 - skapa teckensnittssymboler 255
 - söka efter och ersätta 58
 - välja 259
 - välja intervall med inbäddade 263
- teckensnittsininstallation 2
- teckensnittssymbol
 - alternativet Länkning för 256
 - identifierarsträng för 255
- testa
 - filmer 358
 - innehåll med hjälpmedel 310
 - ljud 283
- testning
 - alternativet Generera storleksrapport 454
- text
 - alternativ för dynamisk text 253
 - bredda textblock 252
 - dela upp 121, 256
 - egenskaper, välja 259
 - enhetsteckensnitt 249, 262
 - fast bredd eller höjd 252
 - flerspråkig 262, 264, 266, 271, 272
 - flöde, vågrätt eller lodrätt 252
 - format, välja 259
 - fyllningsfärg 259
 - fält 248
 - färg, välja 259
 - göra markeringsbar av användare 262
 - importera från Illustrator till Flash 71
 - importera med urklipp 124
 - inbäddade teckensnitt 249
 - justering 260
 - kantutjämning 446
 - kantutjämna 248
 - kodning 351

- länka till en URL 257
- marginaler 260
- markera 252
- maskera 250
- omforma 256
- optimera 445
- punktstorlek, välja 259
- på mobila enheter 455
- redigera 252
- rulla 256
- stavningskontrollera 254
- söka efter i skript 345
- söka efter och ersätta 57
- teckenalternativ 259
- teckensnitt, välja 259
- teckensnitts- och styckeattribut 258
- teckensnittsersättning 257
- teckensnittssymboler, skapa 255
- textfält 248
- Unicode i Flash Player 267
- urklipp, importera med 124
- URL, länka till 257
- vågrätt eller lodrätt flöde 252
- välja enhetsteckensnitt 262
- välja ett teckensnitt 259
- ändra storlek på ett textblock 253
- översätta på strängpanelen 273
- textblock
 - bredda 252
 - markera 118, 253
 - utseende 251
 - ändra storlek 253
- textfält
 - namnge för hjälpmedel 313
 - visa egenskaper för felsökning 367
- textkodning 351
- textrapport, i HTML-fil 418
- textteckensnitt
 - egenskaper 259, 260
 - enhets- 249
 - ersätta saknade 257
 - inbäddade 249
 - konturer 249
 - symboler, skapa 255
 - välja 259
 - välja enhets- 262
- textvariabler, använda i flerspråkig text 276
- TGA-filer, importera 64
- Tidslinje
 - absolut målsökväg 180
 - alias, överordnat 181
 - bildrutor, använda 172
 - bildrutor, infoga 172
 - bildrutor, lökskalning 221
 - dra 213
 - i filmklipp 178
 - flera tidslinjer 178
 - god praxis 427
 - konvertera nyckelbildrutor till bildrutor 173
 - kopiera och klistra in bildrutor 173, 213
 - lagerhöjd, ändra 21
 - lagermappsordning, ändra 175
 - läsa lager i 176
 - läsa lagermappar i 176
 - målsökvägar 181
 - nyckelbildrutor 172
 - nyckelbildrutor, konvertera till bildrutor 213
 - nyckelbildrutor, skapa i 213
 - organisera 427
 - relativ målsökväg 180
 - ta bort bildrutor eller nyckelbildrutor 173
 - visa lager som konturer 177
 - överordnat alias 181
- tidslinje
 - alternativet Förhandsgranskning 21
 - animering av bildrutor i 184
 - använda 19, 172
 - arbeta med bildrutor 19, 172
 - bildrutevisning, ändra 21
 - bildrutor, ta bort 213
 - docka till programfönstret 20
 - dra 20
 - dölja lager på 177
 - lagernamn fält på 21
 - nyckelbildrutor, ta bort 213
 - redigera 213, 222
 - spelhuvud 22
 - utseende, ändra 20
 - visa miniatyrbilder av bildrutor i 21
 - ändra storlek 22
- TIFF-filer, importera 64
- Tillbehör 4
- tolerans för att fästa till objekt 96
- Tom nyckelbildruta, kommando 172
- toning in eller ut 214
- Toningsalternativ, för ljud 279
- transparency
 - alpha 153
- Trollstavsmodifieraren, för lassoverktyg 88
- Tryckkänslig Wacom-platta 101
- trädkontroller, kortkommandon för 34
- Träff-läge för knappar 164
- text
 - Se även typ
- tänja objekt 115
- U**
 - underordnade objekt, lägg till hjälpmedel till 311
 - underordnade skärmar 322
 - flytta på scenen 329
 - visa 325
 - Unicode
 - Flash Player-stöd 266
 - om 266
 - stöd 352
 - välja teckensnitt 263
 - uppdatera Flash SWF-filer för Dreamweaver 420
 - uppdatera ljud 282
 - uppdateringar 3
 - Upp-läge för knappar 164
 - upprepa
 - kommandon 29
 - steg 27
 - uppspelningslägen, grafikförekomster 155
 - urklipp
 - importera med 124
 - inställningar 37
 - utbildningsinteraktioner
 - systemkrav för 306
 - Utdatapanelen 365
 - alternativ 366
 - kommandot Lista objekt 362
 - kommandot Lista variabler 362
 - kopiera innehåll 366
 - och programsatsen trace 366
 - visa 366
 - UTF-16 BE och UTF-16 LE 267
 - UTF-8 267
 - UTF-8 (Unicode) 352
 - Utmålningsalternativ, för markeringsverktyg 111
 - Uträttningsalternativ, för markeringsverktyg 111
 - utskrift
 - åtgärder 339

Utskriftsalternativ, inställningar (endast Windows) 37
utveckla Flash SWF-filer 386

V

variabel 369
variabler
 HTML-mall 415
 namngivning 355
 och felsökningsbevakningslistan 360
 och fliken för felsökningsvariabler 360
 ändra i Felsökning 360
Variabler, flik – Felsökning 360
varning, inställningar 36
vektorgrafik
 importera med urklipp 124
 jämfört med bitmappar 90
 på mobila enheter 455
 skapa från importerade bitmapsbilder 89
verktyg
 anpassa verktygsfältet 19
 bläckhorn 132
 delmarkering 105
 färgpyts 133
 Hand 16
 lasso 119
 linje 97
 Markering 118
 Omforma fritt 114
 oval 97
 pekare 96, 120
 Penna 100
 Pensel 100
 pipett 132
 Polygon/Stjärna 100
 rektangel 97
 Ritstift 102
 suddgummi 112
 visa 18
 välja 18
 Zoom 16
verktygsfält, anpassa 19
Verktygslådan Åtgärder
 ändra storlek 339
verktygslådan Åtgärder
 gula objekt i 347
 lägga till en åtgärd med 344
 visa objektbeskrivningar i 344
Verktygspanel, använda 18

Version Cue. Se Adobe Version Cue
versionskontroll
 god praxis 428
Vid start, inställningar 36
video
 beteenden, lägga till och styra 301, 302
 egenskaper, ändra 297
 exportera QuickTime 299
 F4V 287, 289
 FLV-filer, importera 297
 FLV-filer, spela upp externa 301
 H.264 287, 289
 komponenter 302
 söka efter och ersätta 60
 tips för att skapa 290
 uppdatera inbäddad video 296
 uppspelning, styra 296
viktigt-fil 2
villkorlig kompilering 383
Visa alternativ, snabbmeny 348
Visa knappbeskrivningar, inställningar 37
Visa kommandot Esc-kortkommandon 344
Visa varningsmeddelanden, alternativ 394
Visa-menyn, ändra dokumentvisning med 446
visible-parameter, för formulärskärm 331
visning, gör dokument snabbare 446
vågrätt textflöde 252
Välj dialogrutan Skärm 332
Välkomstskaärm 15
vända objekt 117

W

WAV-ljud
 exportera 426
 importera 277
webbadresser, lista i HTML-fil 418
webbresurser 4
webbservrar 389
webbsäker färgpalett 128
Webbsäkra 216, palett 401
Webbsäkra adaptiva, färgpalett 401
width-attribut 392, 395
Windows-metafiler
 exportera 423
 importera 64
wmode-attribut eller -parameter 397, 398

X

XFL 299, 300
XFL-filer 45
XLIFF 272
XML-filer 272, 274, 275
XMP-metadata 43

Z

z-axeln 139
zooma 16
Zoom-verktyg 16

Å

Ångra
 knapp, på omformningspanelen 117
Ångra nivåer, inställningar 37
ångra omformningar 117
ångra steg
 och göra om 27
 och göra om, med skärmar 328
 med historikpanelen 28
Återgå-kommando 44
återställa omformade objekt 117
åtgärder
 kodstandard 429
 kortkommandon för 344
 markera 344
 ordna om 344
 ta bort 344
 utskrift 339
Åtgärdspanelen 24
 förekomstinformation i 155
 om 338
 skriptnavigeraren 339
 skriptruta 339
 verktygslådan Åtgärder 339
åtgärdspanelen
 skriva kod 341
åtkomst
 utveckling för skärmar 328

Ä

ändra storlek på objekt 114, 115

Ö

Öppna som biblioteket, kommando 157
övergång 209
övergångar
 rörelseinterpolering 214
 för skärmar 332

Övergångsalternativ

- anpassad övergångskurva 218

- för rörelseinterpolering 215

Över-läge för knappar 164

- överordnad skärm 322

- överordnade-underordnade relationer 178

Övertoning i urklipp, inställningar 37

- övertoningsavfasningsfilter, använda 244

övertoningsfyllningar

- arbeta med heltäckande färger och 128

- importera och exportera 128

- i importerade FreeHand-filer 65

- skapa eller redigera 129

- tillämpa 133

- övertoningsfärger 130

- övertoningsglödfilter, använda 243

- övertoningsmarkörer 130