



Guida introduttiva di Flash

8

Marchi

1 Step RoboPDF, ActiveEdit, ActiveTest, Authorware, Blue Sky Software, Blue Sky, Breeze, Breezo, Captivate, Central, ColdFusion, Contribute, Database Explorer, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashCast, FlashHelp, Flash Lite, FlashPaper, Flash Video Encoder, Flex, Flex Builder, Fontographer, FreeHand, Generator, HomeSite, JRun, MacRecorder, Macromedia, MXML, RoboEngine, RoboHelp, RoboInfo, RoboPDF, Roundtrip, Roundtrip HTML, Shockwave, SoundEdit, Studio MX, UltraDev e WebHelp sono marchi registrati o marchi di Macromedia, Inc. e possono essere registrati negli Stati Uniti o presso altre giurisdizioni, anche a livello internazionale. Altri nomi di prodotti, logo, disegni, titoli, parole o frasi citati in questa pubblicazione possono essere marchi registrati, marchi di servizio o nomi commerciali di Macromedia, Inc. o di altre società e possono essere registrati in alcune giurisdizioni, anche a livello internazionale.

Informazioni di terze parti

Questo manuale contiene collegamenti a siti Web di terze parti che non sono sotto il controllo di Macromedia. Macromedia non potrà quindi essere ritenuta responsabile per il contenuto di qualsiasi sito collegato. Qualora si decida di accedere a un sito Web di terze parti menzionato nel presente documento, lo si farà sotto la propria completa responsabilità e a proprio rischio. Macromedia fornisce questi collegamenti solo per comodità dell'utente e l'inclusione del collegamento non implica che Macromedia sottoscriva o accetti qualsiasi responsabilità per il contenuto di tali siti di terze parti.

Tecnologia per la compressione e la decompressione vocale concessa in licenza da Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com).



Tecnologia per la compressione e la decompressione video Sorenson™ Spark™, concessa in licenza da Sorenson Media, Inc.

Browser Opera® Copyright © 1995-2002 di Opera Software ASA e dei suoi fornitori. Tutti i diritti riservati.

Macromedia Flash 8 video è alimentato mediante tecnologia video On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Tutti i diritti riservati. <http://www.on2.com>.

Visual SourceSafe è un marchio registrato o un marchio commerciale di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri PAESI.

Copyright © 2005 Macromedia, Inc. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del presente manuale può essere copiata, fotocopiata, riprodotta, tradotta o convertita in qualsiasi formato elettronico o meccanico senza la previa autorizzazione scritta di Macromedia, Inc. Nonostante quanto sopra specificato, il proprietario o l'utente autorizzato del software con cui questo manuale è stato fornito è autorizzato a stampare una copia di questo manuale da una versione elettronica dello stesso con il solo scopo di apprendere l'utilizzo del suddetto software, a condizione che nessuna porzione di questo manuale venga stampata, riprodotta, distribuita, rivenduta o trasmessa per qualsiasi altro scopo, compresi a titolo esemplificativo i fini commerciali quali la vendita di copie di questa documentazione o la fornitura di servizi di assistenza a pagamento. Numero parte ZPF80M100T

Riconoscimenti

Responsabili progetto: Sheila McGinn

Autore: Jay Armstrong

Caporedattore: Rosana Francescato

Caporedattore: Lisa Stanziano

Redazione: Geta Carlson, Evelyn Eldridge, Mark Nigara

Responsabile produzione: Patrice O'Neill, Kristin Conradi, Yuko Yagi

Produzione e progetto multimediale: Adam Barnett, Aaron Begley, Paul Benkman. John Francis, Geeta Karmarkar, Masayo Noda, Paul Rangel, Arena Reed, Mario Reynoso

Uno speciale ringraziamento a Jody Bleyle, Mary Burger, Lisa Friendly, Stephanie Gowin, Bonnie Loo, Mary Ann Walsh, Erick Vera, ai beta tester e ai team tecnici e di controllo della qualità Flash e Flash Player.

Prima edizione: settembre 2005

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

Indice

Introduzione	5
Che cos'è Flash.	5
Operazioni eseguibili con Flash.	7
Creazione di un documento Flash semplice.	9
Informazioni su Flash Player	18
Novità di Flash.	18
Installazione di Flash	22
 Capitolo 1: Apprendimento di Flash	29
Operazioni iniziali	30
Come ottenere i migliori risultati con i materiali didattici di Flash ...	35
Accesso alla documentazione di Flash	36
Accesso a ulteriori risorse in linea di Flash	42
Scelta dei manuali della Guida in linea più adatti.	43
Uso della Guida in linea di Flash	46
Apertura del pannello della Guida.	46
Ricerche nella Guida in linea	46
Uso della Guida in linea contestuale.	48
Stampa della documentazione di Flash	49
Acquisto di documentazione stampata	50
Discussione della documentazione di Flash con LiveDocs	50
Controllo dell'aspetto del pannello della Guida	51
Come ottenere gli aggiornamenti della Guida in linea di Flash.	52
 Capitolo 2: Nozioni di base di Flash	53
Informazioni sui file Flash	54
Introduzione all'area di lavoro	55

Capitolo 3: Esercitazione: creazione della prima applicazione Flash	105
Descrizione dell'attività	106
Analisi dell'applicazione completa	106
Creazione di una cartella di lavoro	108
Creazione di un nuovo documento	109
Creazione di simboli	112
Modifica della linea temporale di un simbolo	117
Aggiunta di azioni ai fotogrammi	119
Aggiunta di etichette ai fotogrammi	120
Aggiunta di interpolazioni di movimento	121
Modifica della linea temporale principale	124
Creazione del bordo	125
Aggiunta di un simbolo	131
Aggiunta di una casella di testo	133
Aggiunta del clip filmato allo stage	136
Aggiunta di un componente Button	136
Aggiunta di codice ActionScript	137
Pubblicazione del documento	144
Risorse	145
 Capitolo 4: Esercitazione: Creazione di un lettore video (solo Flash Professional)	 149
Descrizione dell'attività	150
Analisi dell'applicazione completa	150
Creazione di una cartella di lavoro	152
Codifica di un file video	153
Creazione di un nuovo documento Flash	154
Aggiunta di un componente Media	156
Pubblicazione del documento	159
Passaggi successivi	160
 Indice analitico	 161

Introduzione

Benvenuti in Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8, i prodotti ideali per creare e distribuire sul Web contenuti multimediali e applicazioni pienamente funzionali. Sia per la progettazione di immagini in movimento che per la creazione di applicazioni basate sui dati, Flash offre gli strumenti per ottenere i risultati migliori e soddisfare pienamente gli utenti su più piattaforme e dispositivi.

Questa Guida è un'introduzione a Flash. L'esercitazione che segue spiega come creare una semplice applicazione Flash.

Questo capitolo contiene le seguenti sezioni:

Che cos'è Flash	5
Operazioni eseguibili con Flash	7
Creazione di un documento Flash semplice	9
Informazioni su Flash Player	18
Novità di Flash	18
Installazione di Flash	22

Che cos'è Flash

Flash è uno strumento di creazione che consente ai designer e agli sviluppatori di creare presentazioni, applicazioni e altri tipi di contenuto che consentano l'interazione degli utenti. I progetti Flash possono contenere animazioni semplici, contenuto video, presentazioni complesse, applicazioni e molto altro ancora. In genere, le singole parti di contenuto create con Flash sono denominate *applicazioni*, anche nel caso di animazioni semplici. È possibile arricchire le applicazioni Flash con contenuti multimediali inserendo immagini, suoni, video ed effetti speciali.

Flash è particolarmente adatto alla creazione di contenuto che deve essere distribuito su Internet, in quanto i file sono di dimensioni molto ridotte. Questa caratteristica è dovuta all'uso esteso della *grafica vettoriale*. Questo tipo di grafica richiede una quantità di memoria e di spazio di memorizzazione decisamente inferiore rispetto alle immagini bitmap poiché le immagini vettoriali vengono rappresentate da formule matematiche e non da volumi di dati estesi. Le immagini bitmap sono di dimensioni maggiori perché la rappresentazione di ogni singolo pixel dell'immagine richiede una porzione di dati distinta.

Per realizzare un'applicazione in Flash, è possibile creare gli elementi grafici con gli strumenti di disegno di Flash e importare altri elementi multimediali nel documento Flash. Quindi, è possibile definire in che modo e in che momento utilizzare ogni elemento per creare l'applicazione desiderata.

Per creare contenuto in Flash è necessario utilizzare un file di documento Flash. I documenti Flash hanno l'estensione di file .fla (FLA) e sono composti da quattro parti principali:

Lo stage è l'area in cui, durante la riproduzione, sono visualizzate le immagini, i video, i pulsanti e gli altri elementi. La funzione dello stage è descritta in [“Nozioni di base di Flash” a pagina 53](#).

La linea temporale è l'area in cui si indica a Flash in che momento si desidera visualizzare la grafica e gli altri elementi del progetto. La linea temporale consente inoltre di specificare l'ordine dei livelli degli elementi grafici sullo stage. Gli elementi grafici dei livelli superiori vengono visualizzati sopra quelli dei livelli inferiori.

Il pannello Libreria è l'area in cui viene visualizzato l'elenco degli elementi multimediali contenuti nel documento Flash.

Il codice ActionScript consente di aggiungere interattività agli elementi multimediali del documento. Ad esempio, è possibile aggiungere codice per visualizzare una nuova immagine su un pulsante quando l'utente fa clic su di esso. L'uso di ActionScript consente inoltre di aggiungere logica alle proprie applicazioni. La logica consente all'applicazione di comportarsi in modo diverso a seconda delle azioni degli utenti o di altre condizioni. In Flash sono incluse due versioni di ActionScript, ognuna delle quali è mirata alle esigenze specifiche dell'autore. Per ulteriori informazioni sulla scrittura di codice ActionScript, vedere *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash* nel pannello della Guida.

Flash dispone di diverse funzioni che lo rendono particolarmente efficace e sempre di facile uso, ad esempio componenti dell'interfaccia utente predefiniti e trascinabili, comportamenti incorporati che consentono di aggiungere con facilità istruzioni ActionScript al documento ed effetti speciali che è possibile aggiungere agli oggetti multimediali.

Dopo aver completato la creazione del documento Flash, è possibile pubblicarlo utilizzando il comando File > Pubblica. In questo modo viene creata una versione compressa del file con estensione .swf (SWF). Il file SWF può essere quindi riprodotto in un browser Web o come applicazione autonoma utilizzando Flash Player. Per un'introduzione a Flash Player, vedere [“Informazioni su Flash Player” a pagina 18](#).

Operazioni eseguibili con Flash

La vasta gamma di funzioni di Flash consente di creare molti tipi di applicazione diversi. Di seguito sono indicati alcuni esempi dei tipi di applicazione che è possibile realizzare in Flash:

Animazioni Le animazioni includono banner pubblicitari, cartoline in linea, cartoni animati e così via. Gli elementi di animazione sono inclusi anche in molti altri tipi di applicazione Flash.

Giochi Molti giochi vengono creati utilizzando Flash. I giochi sono in genere una combinazione delle funzionalità di animazione di Flash con le funzionalità logiche di ActionScript.

Interfacce utente Molti designer di siti Web utilizzano Flash per progettare interfacce utente di diverso tipo, da semplici barre di navigazione a interfacce più complesse. Un esempio di barra di navigazione creata con Flash è visibile nella parte superiore della home page www.macromedia.com/it.

FMA L'FMA (Flexible Messaging Area, area messaggi flessibile) è un'area della pagina Web che viene utilizzata dai designer per visualizzare informazioni che potrebbero cambiare nel corso del tempo. Ad esempio, l'FMA del sito Web di un ristorante potrebbe contenere informazioni sul menu del giorno. Un esempio di FMA è visibile nella parte superiore della home page www.macromedia.com/it. L'esercitazione contenuta in [“Esercitazione: creazione della prima applicazione Flash” a pagina 105](#) guida l'utente nel processo di creazione di una FMA.

Applicazioni Internet complete In questa categoria è inclusa una vasta gamma di applicazioni che forniscono un'interfaccia utente completa per la visualizzazione e la gestione di dati memorizzati in remoto su Internet. Un'applicazione Internet completa può essere, ad esempio, un'applicazione calendario, un'applicazione per la ricerca di prezzi, un catalogo per gli acquisti, un'applicazione didattica e di verifica dell'apprendimento o qualsiasi altra applicazione che presenti dati remoti con un'interfaccia grafica completa.

Esempi di progetti creati dagli utenti di Flash sono disponibili sul sito Web Macromedia all'indirizzo www.macromedia.com/it/showcase/.

Per creare un'applicazione Flash, è necessario effettuare in genere i seguenti passaggi di base:

1. Decidere quali saranno le operazioni principali eseguite dall'applicazione.
2. Creare e importare gli elementi multimediali, quali immagini, video, suono, testo e così via.
3. Disporre gli elementi multimediali nello stage e nella linea temporale per definire in che modo e in che momento devono essere visualizzati nell'applicazione.
4. Applicare agli elementi multimediali gli effetti speciali ritenuti adatti.
5. Scrivere il codice ActionScript per controllare il comportamento degli elementi multimediali, ad esempio la risposta degli elementi all'interazione dell'utente.
6. Provare l'applicazione per determinare se funziona come previsto e individuare eventuali problemi di costruzione. La prova dell'applicazione va eseguita per tutto il processo di creazione.
7. Pubblicare il file FLA sotto forma di file SWF, in modo da poterlo visualizzare in una pagina Web e riprodurlo con Flash Player.

Questi passaggi possono essere eseguiti in un ordine diverso da quanto indicato, a seconda del progetto e del metodo di lavoro utilizzato. Man mano che si acquisisce dimestichezza nell'uso di Flash e dei flussi di lavoro, è possibile individuare il metodo di lavoro più adatto alle proprie esigenze.

Creazione di un documento Flash semplice

Per illustrare le operazioni di base per la creazione di un documento Flash, questa sezione fornisce una semplice esercitazione che spiega l'intero processo. Questa breve esercitazione è solo un esempio del flusso di lavoro di Flash. Numerose altre esercitazioni sono disponibili in [“Esercitazione: creazione della prima applicazione Flash”](#) e nel manuale *Esercitazioni di Flash*.

La prima operazione da eseguire consiste nel creare un nuovo documento in Flash.

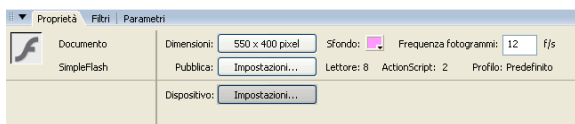
Per creare un nuovo documento Flash:

1. Selezionare File > Nuovo.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo documento, Documento Flash è selezionato per impostazione predefinita.

Fare clic su OK.

Sul pulsante Dimensioni della finestra di ispezione Proprietà è visualizzata l'impostazione corrente delle dimensioni dello stage, ovvero 550 x 400 pixel.

3. Il campione di colore dello sfondo è impostato sul bianco. È possibile modificare il colore dello stage facendo clic sul campione e selezionando un colore diverso.



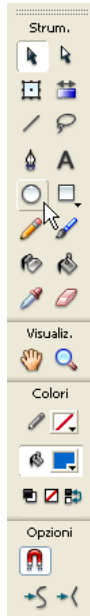
Finestra di ispezione Proprietà con le dimensioni dello stage e il colore dello sfondo

Disegno di un cerchio

Dopo aver creato il documento, è possibile aggiungervi alcune immagini.

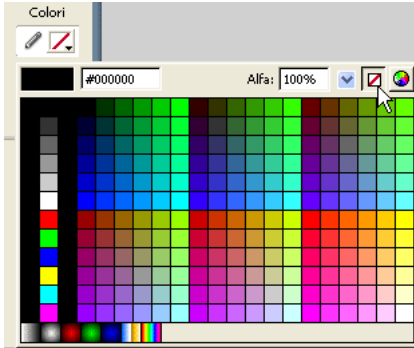
Per disegnare un cerchio sullo stage:

1. Selezionare lo strumento Ovale nel pannello Strumenti.



Strumento Ovale nel pannello Strumenti

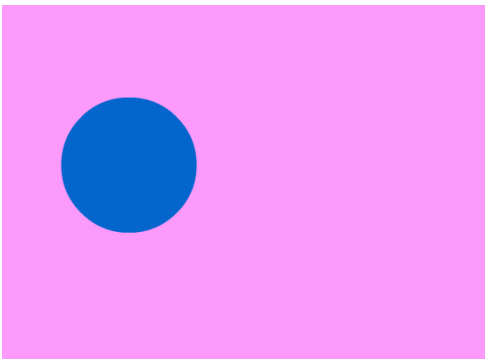
2. Selezionare l'opzione Nessun colore dal selettore Colore tratto.



Selezione dell'opzione Nessun colore dal selettore Colore tratto

3. Selezionare un colore dal selettore Colore riempimento.
Verificare che contrasti con il colore dello stage.
4. Disegnare un cerchio nello stage selezionando lo strumento Ovale e trascinando il puntatore nello stage mentre si tiene premuto il tasto Maiusc.

In questo modo viene disegnato un cerchio anziché un ovale.



Forma cerchio disegnata nello stage

Creazione di un simbolo

La nuova immagine creata può essere trasformata in una risorsa riutilizzabile; è sufficiente convertirla in un simbolo Flash. Un simbolo è una risorsa multimediale che può essere riutilizzata in qualsiasi punto del documento Flash senza la necessità di crearla di nuovo.

Per creare un simbolo:

1. Fare clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti.



Pannello Strumenti con lo strumento Selezione selezionato

2. Selezionare il cerchio nello stage facendo clic su di esso.
3. Con il cerchio ancora selezionato, selezionare **Elabora > Converti in simbolo**.
4. Nella finestra di dialogo **Converti in simbolo**, digitare **my_circle** nella casella di testo **Nome**.

Il comportamento predefinito è ora **Clip filmato**.

5. Fare clic su **OK**.

Intorno al cerchio viene visualizzato un riquadro di delimitazione. A questo punto nel documento è stata creata una risorsa riutilizzabile, ovvero un simbolo.

6. Il nuovo simbolo viene visualizzato nel pannello **Libreria**.

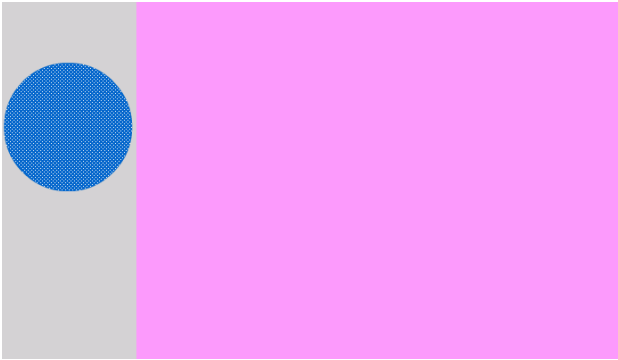
Se il pannello **Libreria** non è aperto, selezionare **Finestra > Libreria**.

Animazione del cerchio

Ora che il documento contiene un'immagine, è possibile renderlo più interessante animando l'immagine in modo che si muova attraverso lo stage.

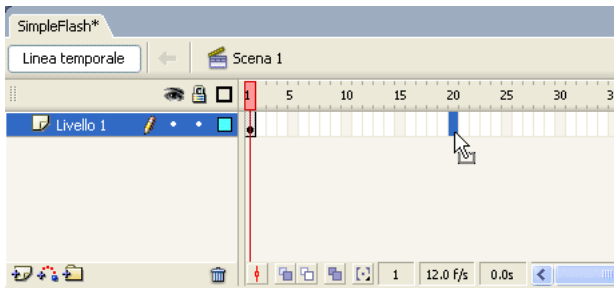
Per creare un'animazione per il cerchio:

1. Trascinare il cerchio immediatamente a sinistra dell'area dello stage.



Forma cerchio spostata a sinistra dell'area dello stage

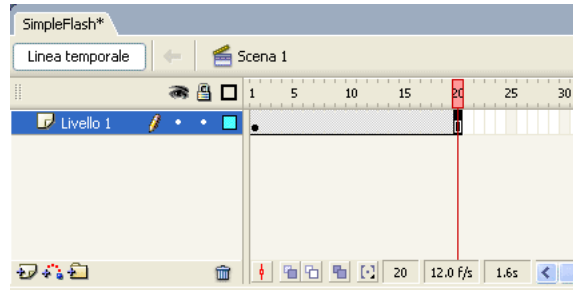
2. Fare clic sul fotogramma 20 del livello 1 nella linea temporale.



Selezione del fotogramma 20 del livello 1 nella linea temporale

3. Selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma.

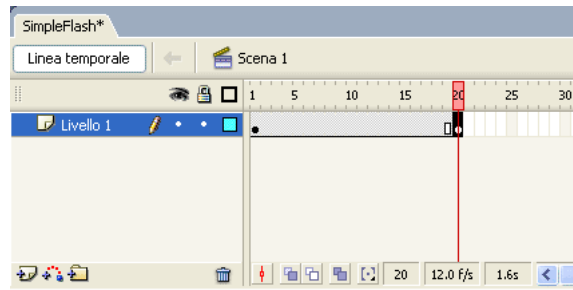
Flash aggiunge i fotogrammi al fotogramma 20, che rimane selezionato.



Fotogrammi inseriti nella linea temporale

4. Con il fotogramma 20 ancora selezionato, selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.

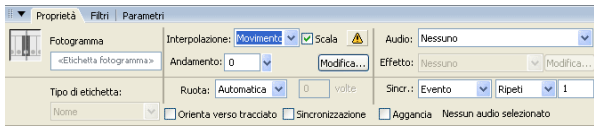
Nel fotogramma 20 viene aggiunto un fotogramma chiave, ovvero un fotogramma in cui è stata modificata esplicitamente la proprietà di un oggetto. In questo nuovo fotogramma chiave è possibile modificare la posizione del cerchio.



Inserimento di un fotogramma chiave nel fotogramma 20

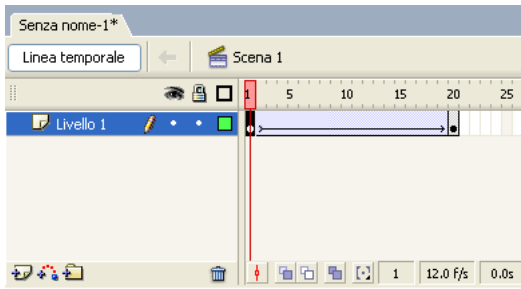
5. Con il fotogramma 20 ancora selezionato nella linea temporale, trascinare il cerchio immediatamente a destra dell'area dello stage.
6. Selezionare il fotogramma 1 del livello 1 nella linea temporale.

7. Nella finestra di ispezione Proprietà, che si trova per impostazione predefinita nella parte inferiore della finestra dell'applicazione Flash, selezionare Movimento dal menu a comparsa Interpolazione.



Selezione di un movimento d'interpolazione nella finestra di ispezione Proprietà

Nella linea temporale, nel livello 1, viene visualizzata una freccia tra il fotogramma 1 e il fotogramma 20.



Linea temporale con una freccia indicante un'interpolazione di movimento

Questa operazione crea un'animazione *interpolata* del cerchio che si sposta dalla posizione nel primo fotogramma chiave del fotogramma 1 nella nuova posizione nel secondo fotogramma chiave del fotogramma 20. Per ulteriori informazioni sull'interpolazione, consultare il [Capitolo 10, "Creazione del movimento"](#) in *Uso di Flash*.

8. Nella linea temporale, trascinare avanti e indietro l'indicatore di riproduzione dal fotogramma 1 al fotogramma 20 per visualizzare un'anteprima dell'animazione.
9. Selezionare File > Salva.
10. Scegliere una posizione per il file nel proprio disco rigido e assegnare al file il nome **SimpleFlash fla**.
11. Selezionare Controllo > Prova filmato per provare il file FLA.
12. Chiudere la finestra del filmato di prova.

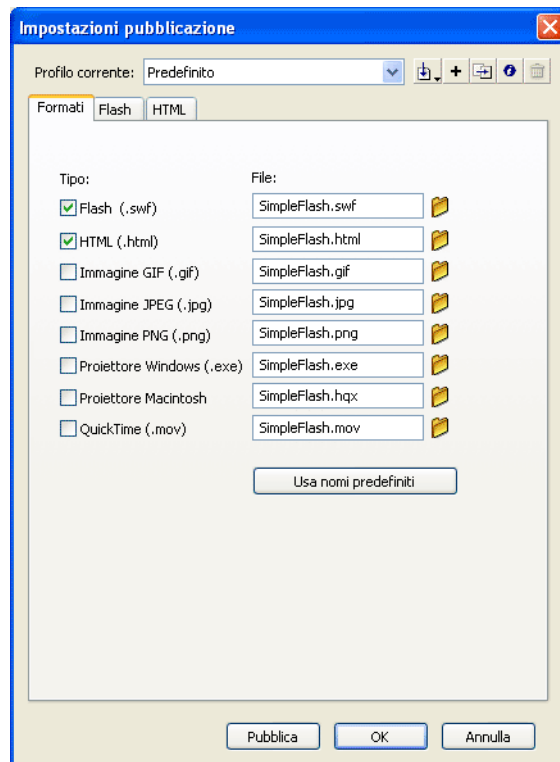
Pubblicazione del file

Dopo aver completato il documento Flash, è possibile pubblicarlo per poterlo visualizzare in un browser. Quando si pubblica un file FLA, esso viene compresso in Flash nel formato di file SWF, ovvero nel formato che viene inserito nella pagina Web. Il comando **Pubblica** genera automaticamente un file HTML con i tag corretti.

Per pubblicare il file Flash e visualizzarlo in un browser:

1. Scegliere **File > Impostazioni pubblicazione**.
2. Nella finestra di dialogo **Impostazioni pubblicazione**, selezionare la scheda **Formati** e verificare che siano selezionate solo le opzioni **Flash** e **HTML**.

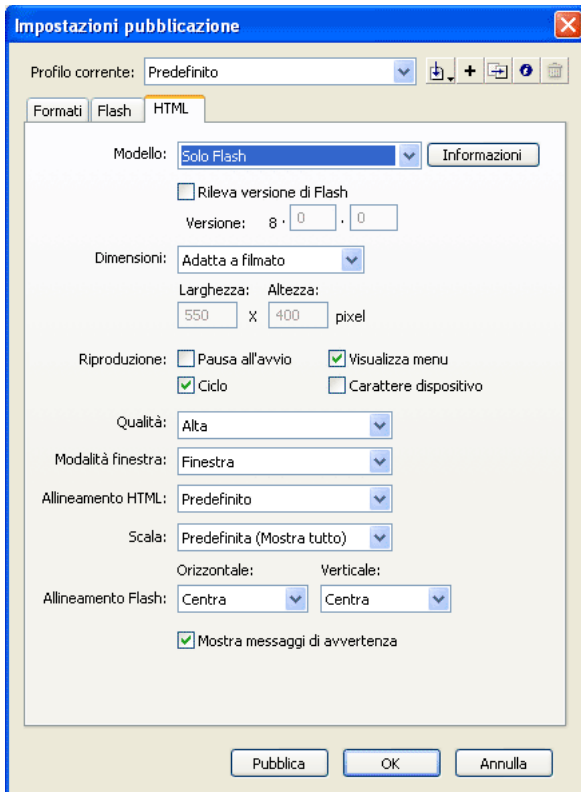
In questo modo vengono pubblicati solo il file SWF e un file HTML che ne consente la visualizzazione in un browser Web.



Opzioni Flash e HTML nella scheda Formati

3. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, selezionare la scheda HTML e verificare che nel menu Modello sia selezionata l'opzione Solo Flash.

Questo modello crea un file HTML semplice, che contiene solo il file SWF quando viene visualizzato in una finestra del browser.



Selezione di Solo Flash dal menu Modello

4. Fare clic su OK.
5. Selezionare File > Pubblica e aprire il browser Web.
6. Selezionare File > Apri nel browser Web.
7. Individuare la cartella nella quale è stato salvato il file FLA.

La cartella contiene i file SimpleFlash.swf e SimpleFlash.html, creati in Flash quando è stato selezionato il pulsante Pubblica.

8. Selezionare il file SimpleFlash.html.

9. Fare clic su Apri.

Il documento Flash viene visualizzato nella finestra del browser.

La creazione del documento Flash è stata completata.

Informazioni su Flash Player

Per impostazione predefinita, insieme a Flash viene installato Flash Player 8, che esegue le applicazioni create dall'utente. Grazie a Flash Player, tutti i file SWF di Flash sono visualizzabili e disponibili in modo uniforme e su tutte le piattaforme, i browser e i dispositivi più comuni, compresi i telefoni cellulari.

Flash Player viene distribuito con i prodotti di tutti i produttori di software più importanti, tra cui Microsoft, Apple, Netscape, AOL e Opera, per fornire tempestivamente contenuti e applicazioni multimediali a oltre 516 milioni di utenti nel mondo. È distribuito gratuitamente e scaricabile da qualsiasi utente interessato al suo utilizzo. È possibile scaricare la versione più recente di Flash Player presso il Centro download di Macromedia Flash Player all'indirizzo www.macromedia.com/go/getflashplayer_it.

Novità di Flash

In Flash sono state introdotte molte nuove funzioni utili per gli utenti non esperti, che sono riepilogate in questa sezione. Per un elenco completo delle nuove funzioni per gli utenti di Flash principianti e avanzati, vedere “[Novità di Flash](#)” in *Uso di Flash*.

Nuove funzioni in Flash Basic 8 e Flash Professional 8

Di seguito sono descritte le nuove funzioni di Flash Basic 8 e Flash Professional 8 rivolte in particolare agli utenti non esperti:

Gradienti migliorati I nuovi controlli consentono di applicare gradienti complessi agli oggetti nello stage. È possibile aggiungere a un gradiente fino a 16 colori, controllare con precisione la posizione del punto focale del gradiente e applicare altri parametri. Anche il flusso di lavoro per l'applicazione dei gradienti è stato semplificato. Per ulteriori informazioni, vedere [“Trasformazione dei riempimenti con gradiente e bitmap”](#) nella guida *Uso di Flash*.

Disegno oggetto Nelle versioni precedenti di Flash, tutte le forme che si trovavano nello stesso livello dello stage potevano avere effetto sui contorni di altre forme sovrapposte. Ora è possibile creare le forme direttamente nello stage senza interferire con le altre forme già presenti. Grazie al nuovo modello di Disegno oggetto, la forma creata non altera le forme sottostanti. Per ulteriori informazioni, vedere [“Informazioni sui modelli di disegno di Flash”](#) nella guida *Uso di Flash*.

FlashType Gli oggetti di testo nello stage hanno ora un aspetto più omogeneo nello strumento di creazione Flash e in Flash Player. Per ulteriori informazioni, consultare il [Capitolo 6, “Operazioni con il testo”](#) nella guida *Uso di Flash*.

Modalità Assistente script Una nuova modalità disponibile nel pannello Azioni consente di creare gli script senza la necessità di una conoscenza approfondita di ActionScript. Per ulteriori informazioni, consultare il [Capitolo 13, “Creazione di script di ActionScript mediante Assistente script”](#) nella guida *Uso di Flash*.

Area di lavoro dello stage ingrandita L'area intorno allo stage può essere utilizzata per archiviare elementi grafici e altri oggetti senza che vengano visualizzati sullo stage quando il file SWF viene riprodotto. Quest'area, denominata area di lavoro, è stata ingrandita per consentire di includervi un numero maggiore di elementi. Gli utenti di Flash utilizzano in genere l'area di lavoro per archiviare gli elementi grafici che prevedono di animare sullo stage in un secondo momento oppure per gli oggetti che non sono visibili durante la riproduzione, quali i componenti dati.

Schede documento Macintosh È ora possibile aprire più file Flash nella stessa finestra dell'applicazione Flash ed effettuare selezioni nei diversi file utilizzando le schede documento visualizzate nella parte superiore della finestra.

Finestra di dialogo Preferenze migliorata La struttura della finestra di dialogo Preferenze è stata semplificata e rielaborata in modo da renderla più comprensibile e facile da utilizzare. Per ulteriori informazioni, vedere [“Impostazione delle preferenze in Flash” a pagina 87](#).

Pannello Libreria singolo È ora possibile utilizzare un singolo pannello Libreria per visualizzare gli elementi della libreria di più file Flash contemporaneamente. Per ulteriori informazioni, vedere [“Gestione delle risorse multimediali mediante la libreria”](#) nella guida *Uso di Flash*.

Interfaccia di pubblicazione migliorata La finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione è stata migliorata per consentire un controllo più facile dei file SWF pubblicati. Per ulteriori informazioni, consultare il [Capitolo 17, “Pubblicazione”](#) nella guida *Uso di Flash*.

Modalità Annulla a livello di oggetto È ora possibile scegliere di tenere una traccia delle modifiche effettuate in Flash per ogni oggetto. Quando si utilizza questa modalità, ogni oggetto nello stage e nella libreria dispone di un proprio elenco di operazioni annullabili. In questo modo è possibile annullare le modifiche apportate a un oggetto specifico senza annullare quelle apportate agli altri oggetti. Per ulteriori informazioni, vedere [“Uso dei comandi di menu Annulla e Ripeti”](#) in *Uso di Flash*.

Nuove funzioni esclusive di Flash Professional 8

Di seguito sono descritte le nuove funzioni esclusive di Flash Professional 8 rivolte in particolare agli utenti non esperti:

Controlli dell'andamento personalizzati L'*interpolazione* è l'applicazione di una variazione a un oggetto grafico in un periodo di tempo. Ad esempio, è possibile interpolare la posizione dell'immagine di un'auto da un lato all'altro dello stage per muovere l'auto tra i due lati. Applicare un *andamento* a un'interpolazione equivale a controllare la velocità con la quale l'oggetto cambia. I nuovi controlli dell'andamento in Flash consentono di controllare con precisione l'effetto che le interpolazioni applicate nella linea temporale hanno sull'aspetto degli oggetti interpolati nello stage. Grazie ai nuovi controlli, è possibile muovere un oggetto in avanti e indietro sullo stage all'interno di una singola interpolazione oppure creare altri effetti di interpolazione complessi. Per ulteriori informazioni, vedere [“Applicazione dell'andamento personalizzato in entrata/uscita alle interpolazioni di movimento \(solo Flash Professional\)”](#) in *Uso di Flash*.

Filtri di effetti grafici È possibile applicare filtri grafici agli oggetti presenti sullo stage. I filtri passano i dati dell'immagine dell'oggetto attraverso un algoritmo che filtra i dati in un modo specifico. Grazie a questi filtri è possibile applicare un alone agli oggetti, aggiungere ombre esterne e applicare molti altri effetti singoli o combinazioni di effetti. Per ulteriori informazioni, vedere [“Informazioni sui filtri \(solo Flash Professional\)”](#) in *Uso di Flash*.

Metodi di fusione I metodi di fusione consentono di ottenere svariati effetti di composizione grazie alla possibilità di modificare la combinazione dell'immagine di un singolo oggetto sullo stage con le immagini degli altri oggetti sottostanti. Per ulteriori informazioni, vedere [“Informazioni sui metodi di fusione \(solo Flash Professional\)”](#) in *Uso di Flash*.

Smussatura delle bitmap Le immagini bitmap molto ingrandite o ridotte hanno ora un aspetto decisamente migliore nello stage; inoltre, l'aspetto di queste bitmap nello strumento di creazione Flash è ora omogeneo con quello di Flash Player. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni bitmap, vedere [“Impostazione delle proprietà delle bitmap”](#) in *Uso di Flash*.

Antialiasing del testo migliorato Le nuove impostazioni di antialiasing consentono di migliorare notevolmente la chiarezza e la leggibilità sullo schermo del testo di formato standard e piccolo. Per ulteriori informazioni, vedere [“Impostazione delle opzioni di antialiasing per il testo”](#) in *Uso di Flash*.

Nuovo codificatore video In Flash Professional 8 è stata inclusa una nuova applicazione di codifica video. Si tratta di un'applicazione autonoma che consente di convertire con facilità i file video in formato FLV (Flash Video), nonché di eseguire l'elaborazione in batch dei file video. Per ulteriori informazioni, vedere [“Codifica del video”](#) in *Uso di Flash*.

Supporto del canale alfa video Ora è possibile utilizzare un canale alfa con gli oggetti video, in modo da creare effetti di trasparenza. Per ulteriori informazioni sull'uso di contenuto video in Flash, consultare il [Capitolo 11, “Operazioni con i file video”](#) nella guida *Uso di Flash*.

Installazione di Flash

Le sezioni seguenti descrivono il processo di installazione di Flash.

Requisiti di sistema

Le informazioni complete sui requisiti di sistema e sulle configurazioni consigliate per i prodotti sono disponibili nella pagina Web dei requisiti di sistema di Flash all'indirizzo www.macromedia.com/go/sysreqs.

Installazione e attivazione di Flash

L'installazione di Flash è un processo completamente automatizzato. Dopo l'installazione, è possibile scegliere se eseguire il programma per 30 giorni in modalità di prova oppure se attivare Flash Basic 8 o Flash Professional 8. Entrambe le edizioni di Flash devono essere attivate su Internet o per telefono prima dell'uso; a tal fine, è necessario disporre del numero di serie per attivarle, a meno che non si desideri selezionare la modalità di prova. Gli utenti di Windows 98 SE devono disporre di Microsoft Internet Explorer 5.1 o successivo per attivare Flash via Internet.

NOTA

L'installazione di Macromedia Flash Basic 8 e Flash Professional 8 non sovrascrive le versioni precedenti di Flash eventualmente installate.

Per installare Flash:

1. Prima di avviare l'installazione, chiudere qualsiasi versione di Flash in esecuzione.
2. Per avviare il processo di installazione, effettuare una delle operazioni seguenti:
 - (Windows) Se si dispone del CD di installazione, inserirlo nell'apposita unità. Viene riprodotto un clip filmato Flash che guida l'utente nel processo di scelta delle opzioni di installazione.

NOTA

Se necessario, per avviare il clip filmato è anche possibile eseguire il file Install Flash 8.exe.

- (Macintosh) Se si dispone del CD di installazione, inserirlo nell'apposita unità e fare doppio clic sull'icona del programma di installazione.
 - Se Flash è stato scaricato da Internet, fare doppio clic su FlashBasic8Installer.exe o FlashProfessional8Installer (Windows) oppure sull'icona del programma di installazione (Macintosh) e seguire le istruzioni visualizzate.
3. Una volta completata l'installazione, seguire le istruzioni per selezionare il periodo di prova di 30 giorni oppure immettere il numero di serie e attivare Flash.

Aggiornamento di Macromedia Flash Basic 8 a Macromedia Flash Professional 8

Se è stato acquistato Macromedia Flash Basic 8, è possibile eseguirne l'aggiornamento a Macromedia Flash Professional 8.

Per eseguire l'aggiornamento a Macromedia Flash Professional 8:

1. In Flash, selezionare ? > Aggiorna a Flash Professional 8.
2. Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare Acquista per aprire un browser del negozio online Macromedia.
 - Selezionare Prova e seguire le istruzioni visualizzate per ottenere un numero di serie per un aggiornamento di prova.

Se alla fine del periodo di prova non si acquista l'aggiornamento, viene ripristinata la versione Macromedia Flash Basic 8.

Passaggio tra edizioni in modalità di prova

Se si esegue un'edizione di Flash in modalità di prova, è possibile passare a un'altra edizione durante lo stesso periodo di prova.

Per passare da una modalità di prova a un'altra:

- In Flash, selezionare ? > Passa a Flash Professional 8 o Passa a Flash Basic 8, a seconda della modalità di prova in uso e di quella da provare. Viene visualizzata una finestra di dialogo in cui viene chiesto di riavviare il computer per applicare la modifica.

Acquisto di un'edizione di Flash dalla modalità di prova

Se si esegue Flash in modalità di prova, è possibile effettuare l'acquisto direttamente dall'applicazione.

Per acquistare Flash dalla modalità di prova:

1. In Flash, selezionare ? > Attiva Macromedia Flash Basic 8.
2. Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, selezionare Acquista Flash ora per comprare un numero di serie.
Si apre una finestra del browser alla pagina Web del negozio online Macromedia.

Cartelle di configurazione installate con Flash

Quando si installa Flash Basic 8 o Flash Professional 8, vengono create nel sistema varie cartelle di configurazione. Le cartelle di configurazione contengono i file associati all'applicazione, organizzati in diversi livelli appropriati all'accesso degli utenti. Di seguito sono indicate le cartelle di configurazione di Flash:

Cartella Configuration dell'applicazione Si tratta della cartella di configurazione vicina a quella dell'applicazione stessa. Poiché si trova nel livello dell'applicazione, gli utenti non amministratori non dispongono di accesso in scrittura per questa directory. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Windows 2000 o Windows XP: *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\lingua\Configuration\.
- In Macintosh: *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Configuration/.

Cartella First Run Questa cartella si trova allo stesso livello della cartella Configuration dell'applicazione ma ha una funzione diversa. La cartella First Run è stata creata appositamente per lo strumento di creazione Flash per facilitare la condivisione dei file di configurazione tra gli utenti dello stesso computer. Le cartelle e i file contenuti in questa cartella vengono copiati automaticamente nella cartella Configuration a livello utente. Quando si avvia l'applicazione, i nuovi file eventualmente inseriti nella cartella First Run vengono copiati nella cartella Configuration a livello di utente.

Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella First Run:

- In Windows 2000 o Windows XP: *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\lingua\Flex 8 First Run\.
- In Macintosh: *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/First Run/.

Cartella Configuration a livello utente Si tratta della cartella di configurazione disponibile nell'area del profilo dell'utente. Questa cartella è sempre scrivibile da parte dell'utente corrente. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Windows 2000 o Windows XP: *unità di avvio*\Documents and Settings*nome utente*\Impostazioni locali\Dati applicazioni\Flex 8\lingua\Configuration.
- In Macintosh: *Macintosh HD*/Utenti/*nome utente*/Library/Supporto Applicazioni/Macromedia/Flex 8/*lingua*/Configuration/.

NOTA

Flash Basic 8 per Windows utilizza la cartella Impostazioni locali per i file di configurazione a livello utente. Questo comportamento differisce da quello di Flash MX e delle altre applicazioni della famiglia Studio MX, tra le quali Dreamweaver MX 2004, che utilizzano la cartella di configurazione Profilo comune per i file di configurazione a livello utente. I profili comuni consentono agli utenti di una rete di memorizzare automaticamente le proprie impostazioni di configurazione su un server di rete e quindi di utilizzare workstation diverse della rete caricando nell'applicazione gli stessi file di configurazione. La cartella Impostazioni locali è diversa dalla cartella Profilo comune in quanto, durante la configurazione della rete, i file della cartella Impostazioni locali non vengono salvati su un server per il supporto dei profili comuni.

Cartella Configuration a livello di tutti gli utenti Si tratta della cartella di configurazione disponibile nell'area comune dei profili degli utenti. Questa cartella fa parte dell'installazione standard dei sistemi operativi Windows e Macintosh ed è condivisa da tutti gli utenti di un determinato computer. Tutti i file che si trovano in questa cartella vengono resi disponibili dal sistema operativo a tutti gli utenti del computer. Di seguito sono riportati i percorsi standard della cartella:

- In Windows 2000 o Windows XP: *unità di avvio*\Documents and Settings\All Users\Dati applicazioni\Macromedia\Flash 8\lingua\Configuration.
- In Macintosh: *Macintosh HD*/Utenti/Shared/Supporto Applicazioni/Macromedia/Flash 8/*lingua*/Configuration/.

Cartella di configurazione Restricted Users Si tratta della cartella degli utenti con privilegi limitati per una workstation. In un ambiente di rete, solo gli amministratori di sistema dispongono in genere di accesso amministrativo alle workstation. Tutti gli altri utenti dispongono di un accesso limitato che in genere non consente l'accesso in scrittura ai file a livello applicazione, quali i file della directory Programmi di Windows o della cartella Applicazioni di Macintosh OS X.

Modifica o disinstallazione di Flash Player

È possibile modificare o reinstallare la versione corrente di Flash Player.

Per modificare o reinstallare i controlli ActiveX per Windows (Internet Explorer o AOL):

1. Chiudere il browser.
2. Rimuovere qualsiasi versione dei controlli ActiveX installati sul sistema.
Per istruzioni, vedere la nota tecnica 14157 nel Centro di supporto Macromedia Flash all'indirizzo www.macromedia.com/go/tn_14157_it.
3. Per avviare l'installazione, eseguire il file Install Flash Player 8 AX.exe file nella cartella Players.
4. Aprire il browser.

La nuova versione dei controlli ActiveX dovrebbe essere stata installata.

Per modificare o reinstallare il plug-in per Windows (CompuServe, Firefox, Mozilla, Netscape o Opera):

1. Prima di installare una nuova versione del plug-in, chiudere il browser.
2. Rimuovere tutte le versioni installate del plug-in.

Per istruzioni, vedere la nota tecnica 14157 nel Centro di supporto Macromedia all'indirizzo www.macromedia.com/go/tn_14157_it.

3. Per avviare l'installazione, eseguire il file Install Flash Player 8.exe nella cartella Players.
4. Aprire il browser.

La nuova versione del plug-in dovrebbe essere già stata installata.

NOTA

Per verificare l'installazione in Netscape, selezionare ? > Informazioni sui plug-in nel browser.

Per modificare o reinstallare il plug-in per Macintosh (AOL, CompuServe, Firefox, Internet Explorer per Macintosh, Netscape, Opera o Safari):

1. Prima di installare una nuova versione del plug-in, chiudere il browser.
2. Rimuovere tutte le versioni installate del plug-in.

Per istruzioni, vedere la nota tecnica 14157 nel Centro di supporto Macromedia all'indirizzo www.macromedia.com/go/tn_14157_it.

3. Per avviare l'installazione, eseguire il file Install Flash Player 8.exe (Mac OS 9.x) o Install Flash Player 8 OS X.exe (Mac OS X.x) nella cartella Players.
4. Aprire il browser.

La nuova versione del plug-in dovrebbe essere già stata installata.

NOTA

Per verificare l'installazione in Netscape, selezionare ? > Informazioni sui plug-in nel menu del browser.

Apprendimento di Flash

Macromedia Flash Basic 8 e Flash Professional 8 includono un gruppo di strumenti diversificato con una varietà di utilizzi estremamente ampia. Di conseguenza, la Guida in linea di Flash contiene un numero elevato di manuali e risorse. Questo capitolo si propone come guida nel processo di individuazione delle sezioni della Guida in linea di Flash appropriate per il proprio livello di esperienza e per le operazioni che si desidera eseguire in Flash. La conoscenza del contenuto della Guida in linea e delle modalità d'uso consente di iniziare rapidamente il processo di apprendimento.

Questo capitolo contiene le seguenti sezioni:

Operazioni iniziali	30
Come ottenere i migliori risultati con i materiali didattici di Flash	35
Accesso alla documentazione di Flash	36
Accesso a ulteriori risorse in linea di Flash	42
Scelta dei manuali della Guida in linea più adatti.	43
Uso della Guida in linea di Flash	46
Apertura del pannello della Guida.	46
Ricerche nella Guida in linea	46
Uso della Guida in linea contestuale	48
Stampa della documentazione di Flash	49
Acquisto di documentazione stampata	50
Discussione della documentazione di Flash con LiveDocs	50
Controllo dell'aspetto del pannello della Guida	51
Come ottenere gli aggiornamenti della Guida in linea di Flash ..	52

Operazioni iniziali

Flash include numerosi manuali che trattano un'ampia varietà di argomenti; per questo motivo, è importante sapere da dove iniziare il percorso di apprendimento di Flash. Questa sezione consente di comprendere come utilizzare la documentazione, a seconda delle conoscenze disponibili e dei risultati che si desidera ottenere con Flash.

Per gli utenti che non conoscono Flash:

1. Iniziare con la lettura della presente *Guida introduttiva di Flash*.

Il capitolo “[Nozioni di base di Flash](#)” fornisce una semplice introduzione all'interfaccia utente di Flash, mentre il capitolo “[Esercitazione: creazione della prima applicazione Flash](#)” include un'esercitazione che guida nell'intero processo di creazione di un'applicazione Flash reale.

2. Consultare il manuale *Uso di Flash*, che fornisce una descrizione dettagliata delle funzioni di Flash e di come utilizzarle, nonché dell'uso di diversi tipi di contenuti multimediali, della creazione di animazioni e della pubblicazione di contenuto.

Uso di Flash illustra inoltre come utilizzare la modalità Assistente script, che consente di creare codice ActionScript con una conoscenza minima del linguaggio ActionScript.

3. Se si desidera creare progetti Flash contenenti codice ActionScript più complesso, è possibile consultare il manuale *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

Questo manuale illustra la struttura e le tecniche del linguaggio ActionScript e fornisce numerosi esempi. Ogni sezione descrive un concetto chiave di ActionScript, seguito da istruzioni dettagliate per l'esecuzione di operazioni specifiche in ActionScript e da esempi di codice vero e proprio che è possibile provare personalmente.

4. Dopo aver acquisito familiarità con il funzionamento di base di ActionScript, è possibile utilizzare la *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* per cercare i termini e le definizioni specifiche necessarie per i propri progetti.

In questo manuale, strutturato come un dizionario, ogni termine del linguaggio ActionScript corrisponde a una voce di riferimento.

La sezione *Esercitazioni* della documentazione contiene molte esercitazioni dettagliate che guidano nel processo di creazione di diversi tipi di progetti ed effetti in Flash.

La sezione *Esempi* contiene file FLA di esempio con descrizioni che illustrano come implementare le funzioni specifiche nei progetti reali.

Per i designer Web o i progettisti grafici che desiderano apprendere a utilizzare Flash, ma non ActionScript:

1. Continuare la lettura della presente *Guida introduttiva di Flash*.

Il [Capitolo 2, “Nozioni di base di Flash”](#) fornisce una semplice introduzione all’interfaccia utente di Flash, mentre il [Capitolo 3, “Esercitazione: creazione della prima applicazione Flash”](#) include un’esercitazione che guida nell’intero processo di creazione di un’applicazione Flash reale.

2. Consultare il manuale *Uso di Flash*, che fornisce una descrizione dettagliata delle funzioni di Flash e di come utilizzarle, nonché dell’uso di diversi tipi di contenuti multimediali, della creazione di animazioni e della pubblicazione di contenuto.

Uso di Flash illustra inoltre come utilizzare la modalità Assistente script che consente di creare codice ActionScript con una conoscenza minima del linguaggio ActionScript.

La sezione *Esercitazioni* della documentazione contiene molte esercitazioni dettagliate che guidano nel processo di creazione di diversi tipi di progetti ed effetti in Flash. La sezione *Esempi* contiene file FLA di esempio con descrizioni che illustrano come implementare le funzioni specifiche nei progetti reali.

Per i designer Web o i progettisti grafici che desiderano apprendere ActionScript come linguaggio di script principale:

1. Consultare la guida *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

Questa guida consente di acquisire familiarità con i concetti di base comuni a tutti i linguaggi per la creazione di script e con le nozioni fondamentali di ActionScript, e fornisce numerosi esempi reali di codice per l’esecuzione di operazioni specifiche.

2. Dopo aver acquisito una conoscenza di base dei principi di ActionScript, è possibile utilizzare la *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*.

Questa guida è una sorta di dizionario di ActionScript contenente descrizioni dettagliate sull'uso e la sintassi di ogni termine del linguaggio ActionScript 2.0.

Le sezioni *Esempi* ed *Esercitazioni* della documentazione forniscono ulteriori esempi di usi specifici di ActionScript.

Per gli utenti che hanno esperienza nella scrittura di codice con un linguaggio diverso da ActionScript e desiderano conoscere l'ambiente di sviluppo di Flash:

1. Consultare la guida *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

Questa guida fornisce un'introduzione alle convenzioni di ActionScript e al pannello Azioni di Flash.

2. Quindi, utilizzare la *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* per ottenere informazioni dettagliate su ogni elemento del linguaggio ActionScript.

Ogni voce della guida di riferimento è composta da una descrizione dettagliata della sintassi e dell'uso del termine e da esempi di codice che è possibile copiare e incollare nel pannello Azioni di Flash per l'esecuzione.

Le sezioni *Esempi* ed *Esercitazioni* della documentazione forniscono ulteriori esempi di usi specifici di ActionScript.

Per gli utenti con esperienza di ActionScript che desiderano approfondire gli strumenti di progettazione grafica e di animazione di Flash:

1. Consultare i capitoli 3 e 4 della presente *Guida introduttiva di Flash*.

Il capitolo [“Nozioni di base di Flash”](#) fornisce una semplice introduzione all'interfaccia utente di Flash, compresi gli strumenti di disegno, mentre il capitolo [“Esercitazione: creazione della prima applicazione Flash”](#) include un'esercitazione che guida l'utente nell'intero processo di creazione di un'applicazione Flash reale.

2. Consultare la guida *Uso di Flash*.

Questa guida contiene capitoli specifici sui flussi di lavoro adottati comunemente in Flash e sui principali tipi di contenuti multimediali utilizzati in Flash.

- Il [Capitolo 4, “Operazioni con colori, tratti e riempimenti”](#), descrive dettagliatamente l'uso del colore in Flash.
- Il [Capitolo 5, “Disegno”](#), spiega come utilizzare i diversi strumenti di disegno di Flash.

- Il [Capitolo 9, “Uso di filtri e metodi di fusione \(solo Flash Professional\)”](#), illustra come applicare vari effetti speciali agli oggetti grafici dei documenti Flash.
- Il [Capitolo 10, “Creazione del movimento”](#), indica come creare e controllare l’animazione in Flash.

Le sezioni *Esempi* ed *Esercitazioni* della documentazione forniscono ulteriori esempi di funzioni e flussi di lavoro specifici di Flash.

Per gli utenti con conoscenze di base di Flash che desiderano scoprire le novità dell’interfaccia utente o di ActionScript:

1. Per un elenco dettagliato delle nuove funzioni di Flash Basic 8 e Flash Professional 8, vedere [“Novità di Flash”](#) in *Uso di Flash*.
2. Leggere le informazioni sulla nuova modalità Assistente Script nel [Capitolo 13, “Creazione di script di ActionScript mediante Assistente script”](#) della guida *Uso di Flash*.
3. Leggere le informazioni sulla nuova modalità di disegno basata sugli oggetti nel [Capitolo 5, “Disegno”](#), in *Uso di Flash*.
4. Leggere le informazioni sulle nuove funzioni degli effetti grafici nel [Capitolo 9, “Uso di filtri e metodi di fusione \(solo Flash Professional\)”](#), in *Uso di Flash*.
5. Scoprire come controllare le nuove funzioni degli effetti grafici con ActionScript nel Capitolo 13, “Animazione, filtri e disegni”, in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.
6. Leggere le informazioni sui nuovi controlli dei gradienti dei colori nel [Capitolo 4, “Operazioni con colori, tratti e riempimenti”](#), in *Uso di Flash*.
7. Leggere le informazioni su FlashType con le funzioni migliorate di antialiasing e di rendering del testo in Flash nel [Capitolo 6, “Operazioni con il testo”](#), della guida *Uso di Flash*.
8. Eseguire le esercitazioni elencate in “Creazione di elementi grafici” nel manuale *Esercitazioni di Flash* della Guida in linea di Flash.

Queste esercitazioni illustrano come utilizzare funzioni quali i gradienti dei colori, l’interpolazione delle animazioni e i filtri grafici.

Per gli utenti interessati principalmente all'elaborazione di video:

1. Acquisire dimestichezza con l'interfaccia utente di Flash leggendo le sezioni rimanenti della presente *Guida introduttiva di Flash*.
Il capitolo 5 contiene un'esercitazione sull'uso dei video in Flash.
2. Leggere il [Capitolo 11](#), “Operazioni con i file video”, della guida *Uso di Flash* per informazioni dettagliate sui diversi metodi di uso dei video nei documenti Flash.
3. Leggere il [Capitolo 15](#), “Operazioni con immagini, audio e video”, della guida *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash* per apprendere come utilizzare i file video in ActionScript.

Per gli sviluppatori di Flash senza esperienza di sviluppo per cellulari e dispositivi mobili:

1. Leggere *Sviluppo di applicazioni Flash Lite* per conoscere i requisiti e i flussi di lavoro specifici della creazione di applicazioni e contenuto per dispositivi mobili.
Poiché questi dispositivi eseguono Flash Lite Player, lo sviluppo del contenuto per tali dispositivi è leggermente diverso dal contenuto per Flash Player 8. Il manuale illustra dettagliatamente queste differenze, includendo considerazioni sulle dimensioni dello schermo, sui caratteri, sulle prestazioni e sulle dimensioni dei file.
2. Leggere *Apprendimento di ActionScript per Flash Lite 1.x* per conoscere le differenze tecniche specifiche da tenere presenti quando si scrive codice ActionScript per Flash Lite Player.
3. Consultare la *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 1.x* per un elenco di voci organizzate sotto forma di dizionario relative a tutti gli elementi di ActionScript disponibili per le applicazioni eseguite in Flash Lite Player.

Per gli sviluppatori per cellulari e dispositivi mobili senza esperienza di Flash:

1. Terminare con la lettura della presente *Guida introduttiva di Flash*.
Questa guida fornisce un'introduzione all'interfaccia di Flash e un'esercitazione che illustra il processo di creazione e pubblicazione di un'applicazione in Flash.

2. Leggere la *Guida introduttiva di Flash Lite*.
Questa guida fornisce una panoramica dei processi di creazione specifici per il contenuto Flash Lite.
3. Esaminare l'elenco degli argomenti chiave nel manuale *Sviluppo di applicazioni Flash Lite*.

Per gli sviluppatori di Flash Lite 1.1 che desiderano un'introduzione ai flussi di lavoro di Flash Professional 8:

1. Leggere la *Guida introduttiva di Flash Lite*.
Questa guida fornisce un'introduzione alle nuove funzioni di creazione di contenuto mobile disponibili in Flash Professional 8.
2. Leggere il Capitolo 5, "Prova del contenuto per Flash Lite (solo con Flash Professional)", della guida *Sviluppo di applicazioni Flash Lite* per apprendere il funzionamento del nuovo emulatore per Flash Lite e altre funzioni di prova del contenuto mobile in Flash Professional 8.
3. Leggere la nuova *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 1.x*, un dizionario completo di tutti gli elementi del linguaggio ActionScript di Flash Lite 1.0 e Flash Lite 1.1 corredato di numerosi esempi di codice.

Come ottenere i migliori risultati con i materiali didattici di Flash

La Guida in linea Macromedia comprende un'ampia serie di informazioni e risorse che descrivono la gamma completa delle funzionalità di creazione di Flash e del linguaggio ActionScript. Per aiutare l'utente nell'apprendimento di Flash, sono inoltre disponibili molte risorse in linea. Questo documento ha lo scopo di assistere l'utente nella consultazione di tali risorse e nella ricerca delle informazioni più utili per realizzare i propri obiettivi con Flash.

Per informazioni specifiche sull'uso della documentazione di Flash, consultare le sezioni seguenti:

Accesso alla documentazione di Flash	36
Scelta dei manuali della Guida in linea più adatti	43
Apertura del pannello della Guida	46
Ricerche nella Guida in linea	46
Uso della Guida in linea contestuale	48

Stampa della documentazione di Flash	49
Acquisto di documentazione stampata	50
Discussione della documentazione di Flash con LiveDocs	50
Controllo dell'aspetto del pannello della Guida	51
Come ottenere gli aggiornamenti della Guida in linea di Flash. . .	52
Accesso a ulteriori risorse in linea di Flash	42

Accesso alla documentazione di Flash

Le tabelle seguenti riassumono i documenti inclusi nella Guida in linea di Flash:

È possibile acquistare le versioni stampate di vari documenti. Per ulteriori informazioni, vedere www.macromedia.com/go/buy_books.

Informazioni sulle funzioni

Titolo	Descrizione/ utenti finali	Dove trovarlo
<i>Guida introduttiva di Flash</i>	Introduzione generale ai concetti e all'interfaccia di Flash con un'esercitazione dettagliata per utenti non esperti. Indicata per utenti di Flash principianti.	<ul style="list-style-type: none"> • In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash • In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it • Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it
<i>Uso di Flash</i>	Informazioni complete su tutte le funzioni di Flash ad eccezione di ActionScript. Indicato per tutti gli utenti di Flash.	<ul style="list-style-type: none"> • In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash • In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it • Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it

Titolo	Descrizione/ utenti finali	Dove trovarlo
Guida di Flash 8 Video Encoder	Informazioni complete sull'uso dell'applicazione Flash 8 Video Encoder. Indicata per sviluppatori di Flash che creano contenuto video.	<ul style="list-style-type: none"> • In Flash 8 Video Encoder: selezionare ? > Uso di Flash Video Encoder • In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it • Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it

Esercitazioni ed esempi

Titolo	Descrizione/ utenti finali	Dove trovarlo
<i>Esercitazioni di Flash</i>	Raccolta di esercitazioni dettagliate volte a illustrare una serie di tecniche di base e avanzate utilizzabili in Flash. Indicata per tutti gli utenti di Flash.	<ul style="list-style-type: none"> • In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash • In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it • Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it
<i>Esempi di Flash</i>	Raccolta di file di esempio che illustrano varie funzioni e tecniche di Flash, ciascuna corredata di una descrizione dettagliata. Indicata per tutti gli utenti di Flash.	<ul style="list-style-type: none"> • In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash • In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it • Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it

ActionScript

Titolo	Descrizione/ utenti finali	Dove trovarlo
<i>Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash</i>	Introduzione dettagliata alla scrittura di codice ActionScript, completa di numerosi esempi di codice riutilizzabile. Indicata per utenti di ActionScript non esperti o con conoscenze intermedie.	<ul style="list-style-type: none">• In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash• In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it• Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it
<i>Guida di riferimento di ActionScript 2.0</i>	Voci di riferimento, organizzate sotto forma di dizionario, relative a ogni termine del linguaggio ActionScript. Indicata per tutti gli utenti di ActionScript.	<ul style="list-style-type: none">• In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash• In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it• Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it

Componenti

Titolo	Descrizione/ utenti finali	Dove trovarlo
<i>Uso dei componenti</i>	Informazioni su come utilizzare e personalizzare i componenti nei documenti Flash. Indicato per tutti gli utenti di Flash.	<ul style="list-style-type: none">• In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash• In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it• Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it
<i>Guida di riferimento dei componenti</i>	Voci di riferimento, organizzate sotto forma di dizionario, relative a ogni termine dell'API dei componenti di ActionScript. Indicata per tutti gli utenti di Flash.	<ul style="list-style-type: none">• In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash• In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it• Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it

Estensione di Flash

Titolo	Descrizione/ utenti finali	Dove trovarlo
<i>Estensione di Flash</i>	Informazioni su come aggiungere funzionalità allo strumento di creazione Flash mediante JavaScript. Indicato per utenti di JavaScript e utenti esperti di Flash.	<ul style="list-style-type: none">• In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash• In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it• Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/fl_documentation_it

Flash Lite

Titolo	Descrizione/ utenti finali	Dove trovarlo
<i>Guida introduttiva di Flash Lite</i>	Informazioni introduttive sui flussi di lavoro di Flash Lite e considerazioni sul processo di creazione. Indicata per sviluppatori di contenuto per cellulari e dispositivi mobili e utenti di Flash con conoscenze intermedie.	<ul style="list-style-type: none">• In Flash: selezionare ? > Guida di Flash• In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it• Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/flash_lite_documentation_it
<i>Sviluppo di applicazioni Flash Lite</i>	Informazioni sulla creazione di contenuto Flash per cellulari e dispositivi mobili. Indicato per sviluppatori di contenuto per cellulari e dispositivi mobili e utenti di Flash con conoscenze intermedie.	<ul style="list-style-type: none">• In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash• In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it• Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/flash_lite_documentation_it

Titolo	Descrizione/ utenti finali	Dove trovarlo
<i>Apprendimento di ActionScript per Flash Lite 1.x</i>	Informazioni sulla scrittura di codice ActionScript per cellulari e dispositivi mobili. Indicato per sviluppatori di contenuto per cellulari e dispositivi mobili e utenti di Flash con conoscenze intermedie.	<ul style="list-style-type: none"> • In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash • In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it • Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/flash_lite_documentation_it
<i>Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 1.x</i>	Voci di riferimento, organizzate sotto forma di dizionario, relative a ogni termine del linguaggio ActionScript di Flash Lite 1.x. Indicata per sviluppatori di contenuto per cellulari e dispositivi mobili e utenti di Flash con conoscenze intermedie.	<ul style="list-style-type: none"> • In Flash: Selezionare ? > Guida di Flash • In linea: livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it • Per scaricare il PDF: www.macromedia.com/go/flash_lite_documentation_it

Accesso a ulteriori risorse in linea di Flash

La tabella seguente riassume le risorse in linea aggiuntive disponibili per l'apprendimento di Flash.

Risorsa	Descrizione	Dove trovarlo
Centro di supporto Flash	Note tecniche e informazioni di assistenza e risoluzione dei problemi.	• www.macromedia.com/go/flash_support_it
Centro per sviluppatori di Flash	Articoli ed esercitazioni per migliorare le proprie competenze e apprenderne di nuove.	• www.macromedia.com/go/developer_fl_it
Centro documentazione e risorse di Flash	Versioni PDF e HTML della documentazione di Flash.	• www.macromedia.com/go/fl_documentation_it
Forum Macromedia online	Discussioni e scambio di informazioni sulla risoluzione dei problemi tra utenti di Flash, addetti al supporto tecnico e il team di sviluppo di Flash.	• www.macromedia.com/go/flash_forum_it
Formazione Macromedia	Lezioni e istruzioni in linea offerte dai centri di formazione Macromedia.	• www.macromedia.com/go/flash_training_it
Flash Resource Manager (solo in inglese)	Uno strumento alternativo per visualizzare la Guida in linea di Flash all'esterno dell'applicazione.	• www.macromedia.com/go/flash_resource_manager

Scelta dei manuali della Guida in linea più adatti

Poiché la Guida in linea di Flash è composta da molti manuali, è utile conoscere l'argomento di ciascuno prima di decidere quale utilizzare. Nell'elenco seguente vengono descritti dettagliatamente la funzione e il contenuto di ogni manuale:

- *Guida introduttiva di Flash* fornisce un'introduzione a Flash e illustra le operazioni eseguibili con il programma. Questo manuale contiene inoltre una panoramica dell'interfaccia utente di Flash e un'esercitazione completa che guida l'utente nel processo di creazione di un progetto Flash vero e proprio.
- *Uso di Flash* contiene informazioni dettagliate sull'uso di tutte le funzioni e gli strumenti disponibili nello strumento di creazione Flash, comprese le importanti attività seguenti:
 - Impostazione di progetti e documenti
 - Disegno
 - Importazione di contenuti multimediali
 - Uso di tipi di contenuti multimediali diversi
 - Uso del testo
 - Uso della linea temporale
 - Creazione di animazioni
 - Creazione di effetti grafici
 - Integrazione di origini dati esterne nei progetti
 - Creazione di script semplici in modalità Assistente script
 - Pubblicazione dei file

Uso di Flash contiene inoltre numerosi argomenti più specialistici, relativi ad esempio alla creazione di contenuto accessibile agli utenti disabili e di contenuto e-learning.

- *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash* fornisce una descrizione dettagliata del linguaggio ActionScript adatta sia agli autori di script non esperti che a quelli con maggiore esperienza. In questo manuale vengono illustrati i seguenti argomenti:
 - Concetti di base della scrittura di codice
 - Tipi di script utilizzabili in Flash e condizioni d'uso di ognuno di essi
 - Uso della logica per scrivere codice che “prende decisioni”
 - Impostazione dei progetti Flash per l'interazione con le azioni degli utenti
 - Scrittura di codice specifico per eseguire le operazioni più comuni in Flash
- *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* contiene voci organizzate sotto forma di dizionario relative a tutte le azioni, i metodi e le proprietà dell'API (Application Programming Interface) di ActionScript 2.0. Dopo aver appreso le nozioni di base sulla scrittura del codice ActionScript, questa guida di riferimento costituisce un metodo rapido per trovare i singoli termini ActionScript corrispondenti a elementi del linguaggio che consentono di eseguire operazioni specifiche. Ogni voce è composta da una descrizione dettagliata della sintassi e della funzionalità del termine e da esempi di codice del mondo vero e proprio che è possibile incollare nel pannello Azioni di Flash e provare in modo autonomo.
- *Uso dei componenti* contiene informazioni relative all'uso e alla configurazione dei componenti in un documento Flash. I *componenti* sono elementi dell'interfaccia utente riutilizzabili, quali pulsanti, menu e così via, che è possibile utilizzare nei progetti senza la necessità di crearli da zero. Alcuni componenti non sono visibili ma vengono utilizzati come ausilio per la memorizzazione e la gestione dei dati dell'applicazione. *Uso dei componenti* contiene inoltre informazioni sulla creazione di componenti personalizzati riutilizzabili con ActionScript.

- *Guida di riferimento dei componenti* contiene voci organizzate sotto forma di dizionario relative a tutti i metodi e le proprietà disponibili per ogni componente incluso in Flash. Queste API consentono di controllare il comportamento dei componenti. Dopo aver appreso le nozioni di base sull'uso dei componenti, questa guida di riferimento costituisce un metodo rapido per trovare le API specifiche che consentono di eseguire operazioni specifiche.
- *Esercitazioni di Flash* include numerose esercitazioni concepite per illustrare in dettaglio determinate operazioni di Flash. Ogni esercitazione è relativa a una funzione o a un'operazione specifica di Flash e include un file FLA finale che l'utente può aprire ed esaminare per verificare i propri risultati. I file associati a ogni esercitazione si trovano nella directory dell'applicazione Flash sul disco rigido, nella directory Samples and Tutorials\Tutorial_assets.
- *Esempi di Flash* contiene una raccolta di file FLA di esempio che illustrano funzioni o tecniche specifiche utilizzate comunemente in Flash. L'esempio si distingue dall'esercitazione in quanto è composto solo dal file FLA che è possibile aprire in Flash e da una descrizione della struttura del file e della tecnica che viene illustrata. Negli esempi non sono incluse istruzioni dettagliate che consentano di ricreare il file. I file FLA di ogni esempio si trovano nella directory dell'applicazione Flash sul disco rigido nella directory Samples and Tutorials\Samples.
- *Sviluppo di applicazioni Flash Lite* fornisce tecniche e linee guida per la creazione di contenuto e applicazioni per Flash Lite, la versione di Flash Player progettata per i cellulari e altri dispositivi mobili. Poiché Flash Lite supporta funzioni diverse rispetto alla versione desktop di Flash Player, le tecniche di creazione di contenuto destinato a Flash Lite sono diverse da quelle per il contenuto della versione desktop di Flash.
- *Apprendimento di ActionScript per Flash Lite 1.x* descrive dettagliatamente le funzioni ActionScript disponibili in Flash Lite 1.0 e 1.1 e come eseguire operazioni comuni di creazione di script con Flash Lite.
- *Guida di riferimento di ActionScript per Flash Lite 1.x* contiene voci organizzate sotto forma di dizionario relative a tutte le operazioni, i metodi e le proprietà disponibili in Flash Lite 1.0 e 1.1. Ogni voce include informazioni dettagliate sulla sintassi e la funzionalità del termine, nonché il codice di esempio.

Uso della Guida in linea di Flash

La Guida in linea di Flash comprende molte funzioni che aiutano l'utente a trovare le informazioni richieste. Le sezioni che seguono spiegano come usare la Guida in linea nel modo più efficace.

Apertura del pannello della Guida

Il pannello della Guida contiene la serie completa di informazioni di supporto agli utenti inclusa nell'applicazione Flash.

Per accedere alla Guida e all'Indice generale:

1. Per aprire il pannello della Guida, selezionare ? > Guida di Flash oppure premere F1.



2. Se l'Indice generale non è visualizzato, fare clic sull'apposito pulsante per visualizzarlo.

Viene visualizzato l'elenco dei libri relativi alla Guida.

3. Fare clic sul titolo di un manuale per aprirlo e visualizzarne gli argomenti.
4. Fare clic sul titolo di un argomento per visualizzarlo.

NOTA

Il percorso dell'argomento corrente viene visualizzato nella parte superiore di ogni pagina della Guida.

Ricerche nella Guida in linea

Flash Basic 8 e Flash Professional 8 forniscono funzioni di ricerca complete che consentono di trovare facilmente le informazioni necessarie. Nel pannello della Guida di Flash, è possibile cercare pagine della Guida contenenti parole o frasi specifiche.

È possibile eseguire una ricerca nella Guida in linea di Flash nei modi seguenti:

Le ricerche di una **parola singola** restituiscono un elenco di pagine della Guida contenenti la parola specificata. Ad esempio, è possibile specificare **filmato** nella casella del testo di ricerca. Questa ricerca restituisce un elenco di pagine della Guida contenenti la parola *filmato* o *Filmato*.

Le ricerche di **più parole** restituiscono un elenco di pagine della Guida contenenti tutti i termini di ricerca specificati. In questo caso la parola *AND* è implicita nella ricerca. Ad esempio, è possibile specificare **clip filmato** nella casella del testo di ricerca. Questa ricerca restituisce un elenco di pagine che contengono sia *clip* che *filmato*, ad esempio *clip filmato*, *filmato clip*, oppure o *filmato...clip* e così via.

Le ricerche **con AND/OR esplicito** utilizzano le parole *AND* e *OR* per rendere più specifici i risultati delle ricerche. Ad esempio, è possibile specificare **filmato AND fotogramma OR interpolazione** nella casella del testo di ricerca. Questa ricerca restituisce un elenco di pagine della Guida contenenti *filmato* e *fotogramma* e di pagine della Guida contenenti *filmato* e *interpolazione*.

Le ricerche di una **frase esatta** consentono di utilizzare le virgolette doppie per restituire solo le pagine contenenti la frase specifica immessa. Ad esempio, è possibile specificare **clip filmato** nella casella del testo di ricerca. Questa ricerca restituisce un elenco di pagine della Guida contenenti il termine *clip filmato*, ma non le pagine contenenti istanze separate di *clip* e di *filmato*.

Le ricerche della **frase esatta con AND/OR esplicito** consentono di utilizzare una combinazione di virgolette e delle parole *AND* o *OR* per rendere più specifici i risultati delle ricerche. Ad esempio, è possibile immettere "**interpolazione di movimento**" *AND* "**ActionScript**" nel campo di ricerca. Questa ricerca restituisce un elenco di pagine della Guida contenenti sia la frase *interpolazione di movimento* che la parola *ActionScript*.

Per cercare una parola o una frase nel pannello della Guida:

1. Dal menu Categoria, selezionare una categoria di manuali nei quali eseguire la ricerca.

Per eseguire la ricerca in tutti i manuali, scegliere Tutti i manuali.

2. Immettere una parola o una frase nella casella di testo, quindi fare clic su Ricerca.

Viene visualizzato l'elenco degli argomenti della Guida contenenti la parola o la frase inserita, organizzati per manuale.

3. Fare clic su un argomento della Guida nell'elenco.

L'argomento viene visualizzato nel pannello dell'indice generale della Guida. Il percorso dell'Indice generale all'argomento viene visualizzato nella parte superiore di ogni pagina della Guida.

NOTA

Fare clic sul pulsante Cancella per tornare alla vista Indice generale.

Per ottenere informazioni di riferimento su un termine ActionScript specifico, utilizzare la *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* o la funzione di ricerca.

Per cercare una parola o una frase in una pagina specifica della Guida:

1. Individuare la pagina della Guida in cui si desidera eseguire la ricerca.
2. Fare clic nella pagina in modo da renderla attiva.
3. Premere Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).
4. Nella finestra di dialogo Trova, immettere la parola o la frase da cercare e fare clic su Trova successivo.

Se la parola o la frase esiste nella pagina corrente, viene evidenziata nel pannello della Guida.

Uso della Guida in linea contestuale

Il pannello della Guida contiene informazioni di riferimento contestuali alle quali è possibile accedere dal pannello Azioni. Se si fa clic su un termine ActionScript nel pannello Azioni, è possibile visualizzare le informazioni della Guida relative a tale termine.

Per accedere alla guida sensibile al contesto dal pannello Azioni:

1. Per selezionare una voce per riferimento, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare una voce nella casella degli strumenti sul lato sinistro del pannello Azioni.
 - Selezionare un termine ActionScript nel riquadro dello script del pannello Azioni.
 - Posizionare il punto di inserimento davanti a un termine ActionScript nel riquadro dello script del pannello Azioni.

2. Per aprire la pagina di riferimento del pannello della Guida per la voce selezionata, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere F1.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare Visualizza la guida.
- Fare clic su Riferimento sopra il riquadro dello script.



Per accedere alla Guida contestuale da un pannello di Flash:

- Fare clic sul menu a comparsa nel pannello e selezionare ?.

Per accedere alla Guida contestuale da una finestra di dialogo:

- Fare clic sull'icona ? nella finestra di dialogo.

NOTA

Il manuale *Esercitazioni di Flash* nel pannello della Guida contiene molte esercitazioni che presentano all'utente le funzioni di Flash e consentono di esercitarsi con diversi esempi. Per i nuovi utenti di Flash o per coloro che hanno utilizzato solo un numero limitato delle funzioni del programma, il manuale *Esercitazioni di Flash* costituisce un valido punto di partenza.

Stampa della documentazione di Flash

Le versioni stampabili di ogni manuale della Guida in linea di Flash sono disponibili sul sito Web di Macromedia. È anche possibile stampare singole pagine della Guida dal pannello della Guida di Flash.

Per stampare un singolo manuale o capitolo dal sito Web di Macromedia:

1. Visualizzare la pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo www.macromedia.com/go/fl_documentation_it.
2. Individuare il file PDF del manuale che si desidera stampare.
3. Scaricare il file PDF.
4. Aprire il file PDF in Adobe Reader.
5. Stampare il file o, se si desidera, un singolo capitolo del file.

La Licenza per l'utente finale di Flash consente di stampare il PDF della documentazione anche in copisteria.

Per stampare una singola pagina della Guida:



1. Fare clic su Stampa nella barra degli strumenti del pannello della Guida.
2. Nella finestra di dialogo Stampa, selezionare la stampante e altre opzioni di stampa, quindi fare clic su Stampa.

È inoltre possibile acquistare una copia cartacea dei manuali presso il Macromedia Online Store all'indirizzo www.macromedia.com/go/books_and_training.

Acquisto di documentazione stampata

Per acquistare le versioni stampate della documentazione di Flash, visitare la pagina Web www.macromedia.com/go/books.

Discussione della documentazione di Flash con LiveDocs

Oltre ad accedere alla documentazione di Flash nel pannello della Guida di Flash, è possibile ottenere la stessa documentazione sul Web nel formato LiveDocs. Per trovare la pagina del sito Web LiveDocs equivalente a quella visualizzata nel pannello della Guida, è sufficiente fare clic sul collegamento View Comments on LiveDocs (Visualizza commenti in LiveDocs) in fondo al pannello. La documentazione LiveDocs di Flash è disponibile all'indirizzo livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_it.

Uno dei vantaggi di LiveDocs è la possibilità di vedere dei commenti che chiariscono il contenuto della documentazione, oppure correggono eventuali errori o problemi che insorgono nell'ambito di una particolare release del software. LiveDocs non è il luogo giusto per sottoporre richieste di assistenza, ad esempio riportando esempi di codice che non funziona o chiedendo istruzioni per eseguire una particolare operazione. È invece il luogo appropriato per inviare commenti sulla documentazione (ad esempio, se si nota una frase o un paragrafo che potrebbe essere formulato in maniera più chiara).

Quando si fa clic sul collegamento per aggiungere un commento in LiveDocs, vengono visualizzate varie indicazioni sui tipi di commenti considerati accettabili nel sistema. Leggere attentamente queste informazioni, altrimenti il commento inserito potrebbe essere rimosso dal sito Web perché non è conforme alle regole.

Per inviare domande relative all'applicazione, utilizzare i forum Web di Macromedia Flash: www.macromedia.com/go/flash_forums. I forum sono il luogo perfetto per sottoporre domande, perché molti membri del personale Macromedia, volontari del Team Macromedia, gestori e membri dei gruppi di utenti Macromedia e persino autori della documentazione tecnica sono abituali frequentatori dei forum.

Controllo dell'aspetto del pannello della Guida

È possibile controllare la visualizzazione del pannello della Guida in Flash.

Disposizione del pannello della Guida nell'area di lavoro di Flash

Il pannello della Guida può essere posizionato nell'area di lavoro al fine di ottimizzarne l'usabilità. È possibile controllare facilmente le dimensioni dell'area di visualizzazione, oltre alla posizione e al momento in cui visualizzare il pannello della Guida. Per ulteriori dettagli sull'uso dei pannelli, vedere “Uso dei pannelli e della finestra di ispezione Proprietà” a pagina 81.

Per disporre il pannello della Guida in una posizione fissa:

1. Agganciare il pannello della Guida nella posizione desiderata.
2. Espandere il pannello della Guida, se non è già espanso.
3. Trascinare la barra di divisione tra il pannello o il gruppo di pannelli e la finestra Documento per rendere visibile l'area dello stage.
4. Premere F1 per chiudere ed espandere il pannello della Guida, in base alle necessità.

In Windows, è possibile modificare le dimensioni del testo nel pannello della Guida facendo clic in un argomento, premendo Ctrl e scorrendo la rotellina del mouse. In questo modo vengono modificate anche le dimensioni del testo nel browser Web.

Per disporre il pannello della Guida in una posizione mobile (non agganciata):

1. Sganciare il pannello della Guida nella posizione desiderata.
2. Espandere il pannello della Guida, se non è già espanso.
3. Ridimensionare la finestra del pannello.
4. Premere F1 per chiudere o aprire il pannello della Guida, in base alle necessità.

Modifica delle dimensioni del testo visualizzato nel pannello della Guida

Se si utilizza un computer portatile, è utile ingrandire il testo visualizzato nel pannello della Guida. È possibile modificare le dimensioni del testo nel pannello della Guida modificandone le dimensioni nel browser Web.

Per modificare le dimensioni del testo visualizzato nel pannello della Guida mediante il browser:

- Aprire il browser e modificare le preferenze in modo da ingrandire il testo nel browser. Per rendere effettiva la modifica, è necessario riavviare Flash.

Come ottenere gli aggiornamenti della Guida in linea di Flash

La funzione Aggiorna di Flash consente di aggiornare la Guida in linea con documentazione nuova e riveduta, incluse le procedure e le lezioni. È sufficiente fare clic sul pulsante Aggiorna per controllare se sono disponibili nuove informazioni.

Per aggiornare la Guida di Flash:

1. Verificare che la connessione a Internet sia attiva.



2. Fare clic su Aggiorna nella barra degli strumenti del pannello della Guida, quindi seguire le istruzioni visualizzate per scaricare l'aggiornamento della Guida in linea.

Ogni volta che viene aggiornata la Guida, per ogni manuale aggiornato viene creato un nuovo PDF che viene aggiunto alla pagina della documentazione di Macromedia all'indirizzo www.macromedia.com/go/fl_documentation_it.

Nozioni di base di Flash

L'area di lavoro di Macromedia Flash Basic 8 e Flash Professional 8 è costituita dallo stage sul quale vengono posizionati gli oggetti multimediali, dalla finestra di ispezione Proprietà per l'organizzazione e la modifica delle risorse multimediali, dal pannello Strumenti contenente gli strumenti per la creazione e la modifica del contenuto in immagini e da molti altri pannelli che consentono di accedere all'ampia gamma di funzionalità di Flash. Per ulteriori informazioni sull'area di lavoro, consultare le seguenti sezioni:

Uso della pagina iniziale	55
Uso dello stage	56
Uso della linea temporale	58
Uso di fotogrammi e di fotogrammi chiave	63
Uso dei livelli	66
La barra degli strumenti principale e la barra di modifica	74
Uso del pannello Strumenti	74
Uso della griglia, delle guide e dei righelli	77
Uso dei pannelli e della finestra di ispezione Proprietà	81

È possibile selezionare le preferenze per modificare l'area di lavoro Flash predefinita. I menu di scelta rapida e le scelte rapide da tastiera consentono di navigare facilmente nell'ambiente di creazione di Flash. Speciali funzioni di accesso all'area di lavoro garantiscono ulteriori scelte rapide da tastiera per navigare attraverso i pannelli e le finestre di dialogo dell'applicazione senza l'ausilio del mouse. Per ulteriori informazioni, consultare le seguenti sezioni:

Impostazione delle preferenze in Flash	87
Personalizzazione delle scelte rapide	93
Uso dei menu di scelta rapida	96
Accessibilità dell'ambiente di creazione Flash	96

Informazioni sui file Flash

Il tipo di file Flash principale, ovvero il file FLA, contiene 3 tipi fondamentali di informazioni che costituiscono un documento Flash, fra cui le seguenti:

Oggetti multimediali, ovvero i diversi oggetti grafici, di testo, audio e video che costituiscono il contenuto del documento Flash. Tramite l'importazione o la creazione di questi elementi in Flash e la loro disposizione nello stage e nella linea temporale viene definito l'aspetto del documento visibile all'utente e il momento in cui verrà visualizzato.

Linea temporale, ovvero l'area di Flash che consente di indicare il momento in cui gli oggetti multimediali specifici devono essere visualizzati sullo stage. La linea temporale è come un foglio di calcolo nel quale le colonne rappresentano il tempo che avanza da sinistra a destra. Le righe rappresentano i livelli: il contenuto dei livelli superiori viene visualizzato sopra quello dei livelli inferiori dello stage.

Codice ActionScript, ovvero il codice di programmazione che è possibile aggiungere ai documenti Flash per consentire l'interazione con gli utenti e controllare con maggiore precisione il comportamento dei documenti Flash. In Flash è possibile ottenere buoni risultati anche senza utilizzare ActionScript, ma l'uso di questo codice aumenta notevolmente la gamma di possibilità.

In Flash è possibile utilizzare numerosi tipi di file diversi. Ogni tipo ha una funzione distinta. Nell'elenco seguente viene descritto ogni tipo di file e il relativo uso:

- I file FLA sono i file principali che vengono elaborati in Flash, e contengono i contenuti multimediali di base, la linea temporale e le informazioni relative agli script dei documenti Flash.
- I file SWF sono la versione compressa dei file FLA e vengono visualizzati nella pagina Web.
- I file AS sono i file ActionScript che possono essere usati se si desidera tenere una parte o tutto il codice ActionScript al di fuori dei file FLA. Sono utili per l'organizzazione del codice e per i progetti in cui più persone lavorano a parti diverse del contenuto Flash.
- I file SWC contengono i componenti Flash riutilizzabili. Ogni file SWC contiene un clip filmato compilato, il codice ActionScript e tutte le altre risorse richieste dal componente.

- I file ASC sono usati per archiviare il codice ActionScript che verrà eseguito su un computer su cui è in esecuzione Flash Communication Server; questi file offrono la possibilità di implementare la logica server-side che funziona assieme ad ActionScript nei file SWF.
- I file JSFL sono file JavaScript che consentono di aggiungere nuove funzionalità allo strumento di creazione Flash. Vedere *Estensione di Flash* per ulteriori informazioni.
- I file FLP sono i file di progetto di Flash (solo Flash Professional). È possibile utilizzare i progetti Flash per gestire più file di documento in uno stesso progetto. I progetti Flash consentono di raggruppare più file correlati per creare applicazioni complesse.

Introduzione all'area di lavoro

Le sezioni seguenti forniscono un'introduzione dettagliata agli strumenti, ai pannelli e agli altri elementi dell'area di lavoro Flash.

Uso della pagina iniziale

Quando Flash viene eseguito senza che ci siano documenti aperti, viene visualizzata la pagina iniziale dalla quale è possibile accedere con facilità alle azioni usate più frequentemente.

La pagina iniziale contiene le quattro aree seguenti:

Apri elemento recente consente di aprire i documenti più recenti. Per visualizzare la finestra di dialogo Apri file è anche possibile fare clic sull'icona Apri.

Crea nuovo elenca i tipi di file Flash, quali documenti Flash e file ActionScript. Per creare un nuovo file rapidamente, fare clic sul tipo di file desiderato nell'elenco.

Crea da modello elenca i modelli utilizzati più comunemente per creare nuovi documenti Flash. Per creare un nuovo file, fare clic sul modello desiderato nell'elenco.

Espandi crea il collegamento al sito Web Macromedia Flash Exchange che consente di scaricare applicazioni di supporto per Flash, estensioni Flash e informazioni correlate.

La pagina iniziale offre inoltre accesso rapido alle risorse della Guida in linea: è possibile esaminare una panoramica completa di Flash, leggere i manuali di Flash e individuare i centri di formazione autorizzati da Macromedia.

Per nascondere la pagina iniziale:

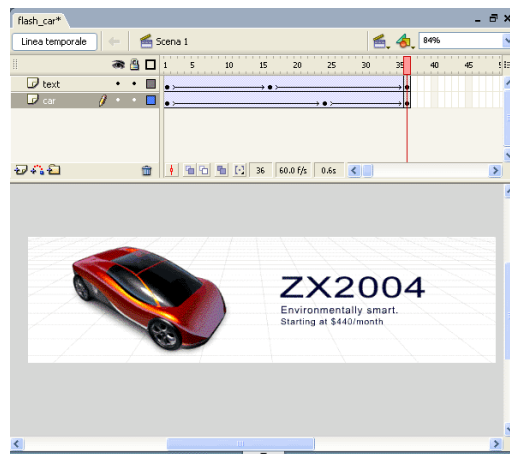
- Sulla pagina iniziale, selezionare la casella di controllo Non visualizzare di nuovo.

Per visualizzare di nuovo la pagina iniziale, effettuare una delle operazioni seguenti:

- (Windows) Selezionare Modifica > Preferenze, quindi scegliere Mostra pagina iniziale nella categoria Generali.
- (Macintosh) Selezionare Flash > Preferenze, quindi scegliere Mostra pagina iniziale nella categoria Generali.

Uso dello stage

Lo stage è l'area rettangolare in cui viene inserito il contenuto grafico: immagini vettoriali, caselle di testo, pulsanti, immagini bitmap o video clip importati e altro ancora durante la creazione di documenti Flash. Nell'ambiente di creazione Flash, lo stage è l'area rettangolare di Macromedia Flash Player o della finestra del browser Web in cui vengono visualizzati i documenti Flash durante la riproduzione. È possibile ingrandire o ridurre la visualizzazione dello stage in base alle proprie necessità.



La griglia, le guide e i righelli consentono di posizionare con precisione il contenuto nello stage. Per ulteriori informazioni, vedere [“Uso della griglia, delle guide e dei righelli” a pagina 77.](#)

Ingrandimento/riduzione

Per visualizzare sullo schermo l'intero stage o un'area particolare del disegno molto ingrandita, è possibile cambiare il livello d'ingrandimento. L'ingrandimento massimo dipende dalla risoluzione del monitor e dalle dimensioni del documento. Il valore minimo di riduzione della visualizzazione nello stage è 8%. Il valore massimo di ingrandimento è 2000%.

Per ingrandire o ridurre la visualizzazione dello stage, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per ingrandire un determinato elemento, selezionare lo strumento Ingranditore nel pannello Strumenti e fare clic sull'elemento. Per passare dalla modalità di ingrandimento a quella di riduzione, utilizzare i modificatori Ingrandisci o Riduci visualizzati nell'area Opzioni del pannello Strumenti quando si seleziona lo strumento Ingranditore oppure fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).



- Per ingrandire un'area specifica del disegno, trascinare una selezione rettangolare sullo stage con lo strumento Ingranditore. Flash imposta il livello di ingrandimento in modo che il rettangolo specificato riempi la finestra.
- Per ingrandire o ridurre l'intero stage, selezionare Visualizza > Ingrandisci o Visualizza > Riduci.
- Per ingrandire o ridurre di una percentuale specifica, selezionare Visualizza > Ingrandimento e scegliere una percentuale dal sottomenu o dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro della linea temporale.
- Per modificare in scala lo stage adattandolo completamente alla finestra dell'applicazione, selezionare Visualizza > Ingrandimento > Adatta a finestra.

- Per visualizzare il contenuto del fotogramma corrente, scegliere Visualizza > Ingrandimento > Mostra tutto oppure selezionare Mostra tutto dal menu a comparsa nell'area in alto a destra della finestra dell'applicazione. Se la scena è vuota, viene visualizzato l'intero stage.
- Per visualizzare l'intero stage, scegliere Visualizza > Ingrandimento > Mostra fotogramma oppure selezionare Mostra fotogramma dal menu a comparsa nell'angolo superiore destro della linea temporale.
- Per visualizzare l'area di lavoro circostante lo stage, selezionare Visualizza > Area di lavoro. L'area di lavoro viene visualizzata in grigio chiaro. Usare il comando Area di lavoro per visualizzare gli elementi di una scena che si trovano parzialmente o completamente fuori dello stage. Ad esempio, per fare in modo che un uccello entri in volo in un fotogramma, posizionarlo inizialmente nell'area di lavoro fuori dello stage, quindi animarlo all'interno dell'area dello stage.

Spostamento della visualizzazione dello stage

Quando lo stage viene ingrandito, è possibile che non sia visibile per intero. Lo strumento Mano consente di spostare lo stage in modo da cambiare la visualizzazione senza dover cambiare la modalità di ingrandimento.

Per spostare la visualizzazione dello stage:

1. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Mano. Per passare temporaneamente da un altro strumento allo strumento Mano, tenere premuta la barra spaziatrice e fare clic sullo strumento nel pannello Strumenti.
2. Trascinare lo stage.

Uso della linea temporale

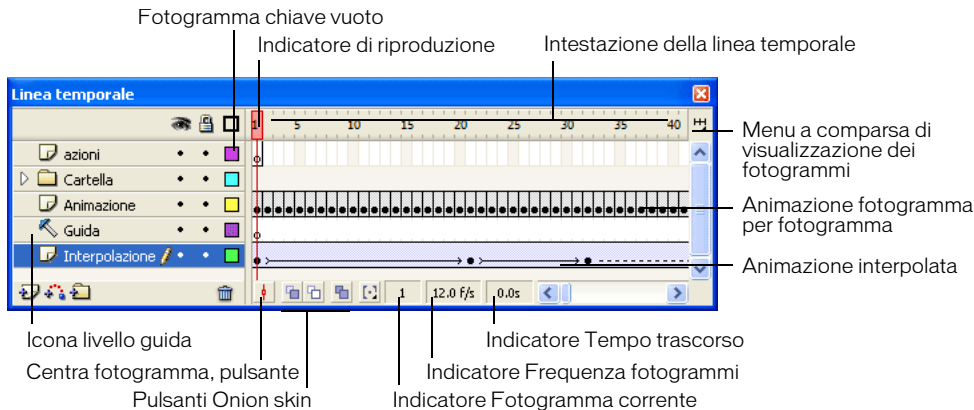
La linea temporale consente di organizzare il contenuto di un documento in livelli e fotogrammi e di controllarlo nel tempo. Analogamente ai film, anche i documenti Flash suddividono gli intervalli di tempo in fotogrammi. I livelli sono paragonabili a più pellicole sovrapposte, ciascuna contenente un'immagine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

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

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

NOTA

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



È possibile cambiare la modalità di visualizzazione dei fotogrammi e visualizzare le anteprime del contenuto dei fotogrammi nella linea temporale. La linea temporale indica dove è presente un'animazione all'interno di un documento, ad esempio animazioni fotogramma per fotogramma, animazioni interpolate e tracciati di movimento. Per ulteriori informazioni sull'animazione, consultare il Capitolo 10, "Creazione del movimento" in *Uso di Flash*.

I controlli nella sezione dei livelli della linea temporale consentono di mostrare, nascondere, bloccare o sbloccare i livelli nonché visualizzarne il contenuto come contorno. Per ulteriori informazioni, vedere [“Modifica dei livelli e delle cartelle di livelli” a pagina 70](#).

Nella linea temporale è possibile inserire, eliminare, selezionare e spostare i fotogrammi. È inoltre possibile trascinare i fotogrammi in una nuova posizione sullo stesso livello o su un livello diverso. Per ulteriori informazioni, vedere [“Operazioni con i fotogrammi nella linea temporale” a pagina 63](#).

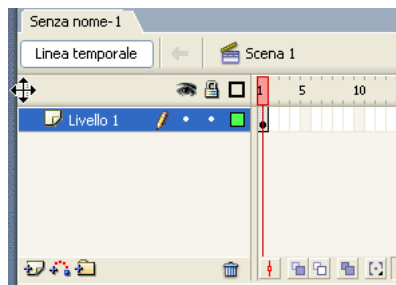
Modifica dell'aspetto della linea temporale

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

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

Per spostare la linea temporale agganciata alla finestra dell'applicazione:

- Trascinare il punto di trascinamento a sinistra della scritta *Linea temporale* nella barra del titolo del pannello.



Per agganciare una linea temporale sganciata:

- Trascinare la barra del titolo Linea temporale sul bordo della finestra dell'applicazione. Per evitare di agganciare la linea temporale, premere Ctrl mentre si trascina la barra del titolo.

Per allungare o accorciare i campi dei nomi dei livelli:

- Trascinare la barra che separa i nomi dei livelli e l'area dei fotogrammi della linea temporale.

Per ridimensionare la linea temporale, effettuare una delle operazioni seguenti:

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

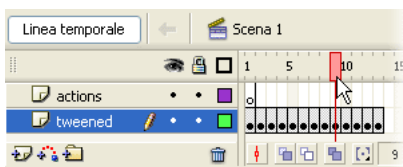
Spostamento dell'indicatore di riproduzione

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

Quando il numero dei fotogrammi è elevato e non è possibile visualizzarli tutti nella linea temporale, è possibile spostare l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale in modo da visualizzare facilmente il fotogramma corrente.

Per passare a un fotogramma:

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

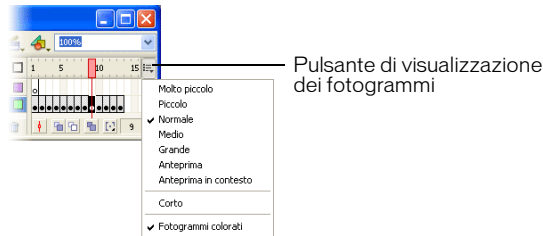


Per centrare la linea temporale sul fotogramma corrente:

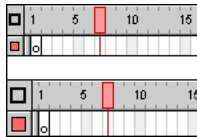
- Fare clic sul pulsante Centra fotogramma nella parte inferiore della linea temporale.

Modifica della visualizzazione dei fotogrammi nella linea temporale

È possibile cambiare le dimensioni dei fotogrammi nella linea temporale e colorare le sequenze di fotogrammi in modo da evidenziarle. Nella linea temporale è anche possibile includere anteprime in miniatura del contenuto dei fotogrammi. Queste anteprime sono utili come panoramica dell'animazione ma richiedono spazio supplementare sullo schermo.



Menu a comparsa di visualizzazione dei fotogrammi



Opzioni di visualizzazione dei fotogrammi Normale e Corto

Per cambiare la visualizzazione dei fotogrammi nella linea temporale:

1. Fare clic sul pulsante di visualizzazione dei fotogrammi nell'angolo superiore destro della linea temporale per visualizzare il relativo menu a comparsa.
2. Selezionare una delle opzioni seguenti:
 - Per cambiare la larghezza delle celle dei fotogrammi, scegliere Molto piccolo, Piccolo, Normale, Medio o Grande. L'impostazione Grande per l'ampiezza del fotogramma è utile per visualizzare i dettagli delle forme d'onda sonore.

- Per diminuire l'altezza delle righe delle celle del fotogramma, selezionare Corto.
- Per attivare o disattivare la colorazione delle sequenze di fotogrammi, selezionare Fotogrammi colorati.
- Per visualizzare le anteprime del contenuto di ciascun fotogramma ridimensionato in base ai fotogrammi della linea temporale, selezionare Anteprima. Questa procedura può cambiare le dimensioni del contenuto.
- Per visualizzare le anteprime di ciascun fotogramma intero, incluso lo spazio vuoto, selezionare Anteprima in contesto. Questa opzione è utile per osservare lo spostamento degli elementi all'interno dei relativi fotogrammi durante l'animazione; tuttavia le anteprime risultano generalmente più piccole rispetto a quelle create scegliendo l'opzione Anteprima.

Uso di fotogrammi e di fotogrammi chiave

Per fotogramma chiave si intende un fotogramma in cui si definisce una variazione delle proprietà di un oggetto nel corso dell'animazione o si include codice ActionScript per controllare alcuni aspetti del documento. Flash è in grado di interpolare, o riempire automaticamente, i fotogrammi compresi tra i fotogrammi chiave per produrre animazioni fluide. I fotogrammi chiave semplificano la creazione delle animazioni perché consentono di produrre un'animazione senza disegnare ogni singolo fotogramma. È possibile cambiare la lunghezza di un'animazione interpolata trascinando un fotogramma chiave nella linea temporale.

L'ordine in cui i fotogrammi e i fotogrammi chiave appaiono nella linea temporale determina l'ordine in cui vengono visualizzati in un'applicazione Flash. Per modificare la sequenza degli eventi in un'animazione, è possibile organizzare la disposizione dei fotogrammi chiave nella linea temporale.

Operazioni con i fotogrammi nella linea temporale

Nella linea temporale si elaborano fotogrammi e fotogrammi chiave, posizionandoli nell'ordine in cui si desidera visualizzare gli oggetti in essi rappresentati. È possibile cambiare la lunghezza di un'animazione interpolata trascinando un fotogramma chiave nella linea temporale.

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

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

La linea temporale consente di visualizzare i fotogrammi interpolati in un'animazione. Per ulteriori informazioni sulla modifica di fotogrammi interpolati, vedere [“Creazione del movimento”](#) in *Uso di Flash*.

Flash offre due metodi per selezionare i fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata sul fotogramma (predefinita) si selezionano singoli fotogrammi nella linea temporale. Con la selezione basata sull'estensione, facendo clic su uno qualsiasi dei fotogrammi di una sequenza, si seleziona l'intera sequenza, da un fotogramma chiave al successivo. È possibile specificare la selezione basata sull'estensione nelle preferenze di Flash.

Per specificare una selezione basata sull'estensione:

1. Selezionare Modifica > Preferenze.
2. Selezionare la categoria Generali.
3. Nella sezione Linea temporale, selezionare Selezione basata sull'estensione.
4. Fare clic su OK.

Per ulteriori informazioni, vedere [“Impostazione delle preferenze in Flash”](#).

Per inserire fotogrammi nella linea temporale, effettuare una delle seguenti operazioni:

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

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

Per selezionare uno o più fotogrammi nella linea temporale:

- Fare clic sul fotogramma per selezionarlo. Se nella finestra di dialogo Preferenze è attivata l'opzione Selezione basata sull'estensione, quando si fa clic su un fotogramma, viene selezionata l'intera sequenza di fotogrammi inclusa tra due fotogrammi. Per ulteriori informazioni, vedere ["Impostazione delle preferenze in Flash"](#).
- Per selezionare più fotogrammi adiacenti, fare clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per selezionare più fotogrammi non adiacenti, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Comando (Macintosh) sui fotogrammi.

Per selezionare tutti i fotogrammi della linea temporale:

- Selezionare Modifica > Linea temporale > Seleziona tutti i fotogrammi.

Per eliminare o modificare un fotogramma o un fotogramma chiave, effettuare una delle operazioni seguenti:

- Selezionare un fotogramma, un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e scegliere Modifica > Linea temporale > Rimuovi fotogramma oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma, sul fotogramma chiave o sulla sequenza di fotogrammi e selezionare Rimuovi fotogramma dal menu di scelta rapida. I fotogrammi circostanti rimangono invariati.
- Per spostare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi e il relativo contenuto, trascinare il fotogramma chiave o la sequenza nella posizione desiderata.
- Per aumentare la durata dell'animazione di un fotogramma chiave, premere Alt (Windows) o premere Opzione (Macintosh) e trascinare il fotogramma chiave nel fotogramma finale della sequenza.

- Per copiare un fotogramma chiave o una sequenza di fotogrammi mediante trascinamento, fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Opzione (Macintosh) e trascinare il fotogramma chiave nella nuova posizione.
- Per copiare e incollare un fotogramma o una sequenza di fotogrammi, selezionare il fotogramma o la sequenza, quindi scegliere Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi. Selezionare un fotogramma o la sequenza da sostituire e selezionare Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.
- Per convertire un fotogramma chiave in un fotogramma, selezionare il fotogramma chiave e scegliere Modifica > Linea temporale > Cancella fotogramma chiave oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma chiave, quindi selezionare Cancella fotogramma chiave dal menu di scelta rapida. Il contenuto dello stage relativo al fotogramma chiave cancellato e tutti i fotogrammi fino al fotogramma chiave successivo vengono sostituiti con il contenuto dello stage relativo al fotogramma precedente a quello cancellato.
- Per cambiare la lunghezza di una sequenza interpolata, trascinare il fotogramma chiave iniziale o finale a sinistra o a destra. Per cambiare la lunghezza di una sequenza di animazione fotogramma per fotogramma, vedere “Creazione di animazioni fotogramma per fotogramma” in *Uso di Flash*.
- Per aggiungere al fotogramma chiave corrente un elemento della libreria, trascinarlo dal pannello Libreria nello stage.

Uso dei livelli

I livelli sono paragonabili a fogli in acetato trasparenti sovrapposti l'uno all'altro nello stage e consentono di organizzare facilmente le immagini di un documento. È possibile disegnare e modificare gli oggetti di un livello senza alterare gli oggetti contenuti in un altro livello. Se una porzione di un livello non contiene oggetti, lascia trasparire i livelli sottostanti.

Per disegnare, colorare o modificare una cartella o un livello, è necessario selezionare il livello nella linea temporale per renderlo attivo. Un'icona a forma di matita accanto al nome di un livello o di una cartella nella linea temporale indica che l'elemento è attivo. Sebbene sia consentito selezionare più livelli alla volta, è possibile attivare un solo livello per volta.

Quando si crea un nuovo documento Flash, questo contiene un solo livello. È possibile aggiungere ulteriori livelli per organizzare le immagini, l'animazione e altri elementi nel documento. Il numero di livelli che è possibile creare è limitato solamente dalla memoria del computer; si noti che il numero di livelli non influisce sulle dimensioni del file SWF pubblicato. Solo gli oggetti che vengono inseriti nei livelli incrementano le dimensioni del file. I livelli possono anche essere nascosti, bloccati o modificati.

È inoltre possibile organizzare e gestire i livelli creando cartelle in cui inserirli. È possibile espandere o comprimere i livelli nella linea temporale senza influire sul contenuto visualizzato sullo stage. Si consiglia di usare livelli o cartelle separati per i file audio, il codice ActionScript, le etichette e i commenti dei fotogrammi. In questo modo è possibile individuare rapidamente questi elementi quando è necessario modificarli.

Inoltre è possibile usare speciali livelli guida che facilitano le operazioni di disegno e modifica e livelli maschera che semplificano la creazione di effetti sofisticati.

Per un'introduzione interattiva all'uso dei livelli in Flash, selezionare ? > Esercitazioni di Flash > Operazioni di base > Operazioni con i livelli.

Creazione di livelli e di cartelle di livelli

Quando si crea una cartella o un livello, il nuovo elemento viene visualizzato sopra il livello selezionato. Il livello appena aggiunto diventa il livello attivo.

Per creare un livello, effettuare una delle seguenti operazioni:



- Fare clic sul pulsante Inserisci livello nella parte inferiore della linea temporale.
- Selezionare Inserisci > Linea temporale > Livello.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Control (Macintosh) sul nome di un livello nella linea temporale, quindi selezionare Inserisci livello dal menu di scelta rapida.

Per creare una cartella di livelli, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare un livello o una cartella nella linea temporale, quindi scegliere Inserisci > Linea temporale > Cartella livelli.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Control (Macintosh) sul nome di un livello nella linea temporale, quindi scegliere Inserisci cartella dal menu di scelta rapida.

La nuova cartella viene visualizzata sopra la cartella o il livello selezionato.

Visualizzazione di livelli e di cartelle di livelli

Quando si lavora, è possibile mostrare o nascondere i livelli o le cartelle. Una X rossa accanto al nome di un livello o di una cartella nella linea temporale indica che l'elemento è nascosto. Quando si pubblica un file SWF di Flash, gli eventuali livelli nascosti nel documento FLA vengono mantenuti e resi visibili nel file SWF.

Per distinguere a quale livello appartengono gli oggetti, è possibile visualizzare tutti gli oggetti sullo stesso livello come contorni colorati e cambiare il colore del contorno usato da ciascun livello.

È possibile cambiare l'altezza dei livelli nella linea temporale per visualizzarvi ulteriori informazioni, ad esempio le forme d'onda sonore. È inoltre possibile cambiare il numero di livelli visualizzati nella linea temporale.

Per mostrare o nascondere un livello o una cartella, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic nella colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome del livello o della cartella nella linea temporale per nascondere quel livello o quella cartella. Fare nuovamente clic su di essa per mostrare il livello o la cartella.
- Fare clic sull'icona a forma di occhio per nascondere tutti i livelli e le cartelle nella linea temporale. Fare nuovamente clic su di essa per mostrare tutti i livelli e le cartelle.
- Trascinare il puntatore nella colonna con l'icona a forma di occhio per mostrare o nascondere più livelli o cartelle.

- Fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di occhio a destra del nome del livello o della cartella per nascondere tutti gli *altri* livelli e cartelle. Fare nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione per mostrare tutti i livelli e tutte le cartelle.

Per visualizzare il contenuto di un livello come contorno, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sulla colonna del contorno a destra del nome del livello per visualizzare tutti gli oggetti su quel livello come contorni. Fare nuovamente clic su di essa per disattivare la visualizzazione come contorno.
- Fare clic sull'icona a forma di quadrato per visualizzare gli oggetti su tutti i livelli come contorni. Fare nuovamente clic su di essa per disattivare la visualizzazione come contorno su tutti i livelli.
- Fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) sulla colonna della visualizzazione come contorno a destra del nome del livello per visualizzare come contorni gli oggetti su tutti gli *altri* livelli. Fare nuovamente clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione per disattivare la visualizzazione di tutti i livelli come contorni.

Per cambiare il colore del contorno di un livello:

1. Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare doppio clic sull'icona del livello, a sinistra del nome del livello, nella finestra Linea temporale.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Control (Macintosh) sul nome del livello, quindi selezionare Proprietà dal menu di scelta rapida.
 - Selezionare il livello nella linea temporale, quindi selezionare *Elabora > Livello*.
2. Nella finestra di dialogo Proprietà livello, fare clic sulla casella Colore contorno e selezionare un nuovo colore immettendo un valore esadecimale o facendo clic sul pulsante Selettore colore e scegliendo il colore desiderato.
3. Fare clic su OK.

Per cambiare l'altezza di un livello nella linea temporale:

1. Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare doppio clic sull'icona del livello, a sinistra del nome del livello, nella finestra Linea temporale.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Control (Macintosh) sul nome del livello, quindi selezionare Proprietà dal menu di scelta rapida.
 - Selezionare il livello nella linea temporale e scegliere **Elabora > Linea temporale > Proprietà livello**.
2. Nella finestra di dialogo Proprietà livello, selezionare un'opzione per Altezza livello, quindi fare clic su OK.

Per cambiare il numero di livelli visualizzati nella linea temporale:

- Trascinare la barra che separa la linea temporale dall'area dello stage.

Modifica dei livelli e delle cartelle di livelli

È possibile rinominare, copiare ed eliminare livelli e cartelle. È anche possibile bloccare i livelli e le cartelle per impedirne la modifica.

Per impostazione predefinita, ai nuovi livelli vengono assegnati i nomi in base all'ordine con il quale sono stati creati: Livello 1, Livello 2 e così via. È possibile rinominare i livelli per identificarne meglio il contenuto.

Per selezionare un livello o una cartella, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic sul nome di un livello o di una cartella nella linea temporale.
- Nella linea temporale, fare clic su un fotogramma del livello che si desidera selezionare.
- Sullo stage, selezionare un oggetto che è situato sul livello che si desidera selezionare.
- Per selezionare due o più livelli o cartelle, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Per selezionare livelli o cartelle adiacenti, fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc sui loro nomi nella linea temporale.
 - Per selezionare livelli o cartelle non adiacenti, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh) sui loro nomi nella linea temporale.

Per rinominare un livello o una cartella, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sul nome di un livello o di una cartella nella linea temporale e immettere il nuovo nome.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Control (Macintosh) sul nome del livello o della cartella, quindi selezionare Proprietà dal menu di scelta rapida. Immettere il nuovo nome nella casella di testo Nome, quindi fare clic su OK.
- Selezionare il livello o la cartella dalla linea temporale e scegliere *Elabora > Linea temporale > Proprietà livello*. Nella finestra di dialogo *Proprietà livello*, immettere il nuovo nome nella casella di testo Nome, quindi fare clic su OK.

Per bloccare o sbloccare uno o più livelli o cartelle, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic nella colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome di una cartella o di un livello per bloccarlo. Fare di nuovo clic nella colonna per sbloccare il livello o la cartella.
- Fare clic sull'icona a forma di lucchetto per bloccare tutti i livelli o tutte le cartelle. Fare di nuovo clic per sbloccare tutti i livelli e tutte le cartelle.
- Trascinare il puntatore nella colonna con l'icona a forma di lucchetto per bloccare o sbloccare più livelli o cartelle.
- Fare clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) nella colonna con l'icona a forma di lucchetto a destra del nome di un livello o di una cartella per bloccare tutti gli *altri* livelli e cartelle. Fare di nuovo clic nella colonna tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione per sbloccare tutti i livelli o tutte le cartelle.

Per copiare un livello:

1. Fare clic sul nome del livello nella linea temporale per selezionare l'intero livello.
2. Selezionare *Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi*.
3. Fare clic sul pulsante *Inserisci livello* per creare un nuovo livello.
4. Fare clic sul nuovo livello e selezionare *Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi*.

Per copiare il contenuto di una cartella di livelli:

1. Fare clic sul triangolo a sinistra del nome della cartella nella linea temporale per comprimerla, se necessario.
2. Fare clic sul nome della cartella per selezionare l'intera cartella.
3. Selezionare Modifica > Linea temporale > Copia fotogrammi.
4. Selezionare Inserisci > Linea temporale > Cartella livelli per creare una nuova cartella.
5. Fare clic sulla nuova cartella e selezionare Modifica > Linea temporale > Incolla fotogrammi.

Per eliminare un livello o una cartella:

1. Selezionare il livello o la cartella facendo clic sul relativo nome nella linea temporale o su un qualsiasi fotogramma presente nel livello.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul pulsante Elimina livello nella linea temporale.
 - Trascinare il livello o la cartella sopra il pulsante Elimina livello.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Control (Macintosh) sul nome del livello o della cartella, quindi selezionare Elimina livello dal menu di scelta rapida.

NOTA

Quando si elimina una cartella di livelli, vengono eliminati anche tutti i livelli in essa compresi e il loro contenuto.

Organizzazione di livelli e di cartelle di livelli

È possibile cambiare la disposizione dei livelli e delle cartelle nella linea temporale per organizzare il documento.

Le cartelle di livelli facilitano l'organizzazione del flusso di lavoro consentendo di posizionare i livelli in una struttura ad albero. È possibile espandere o comprimere una cartella per visualizzare i livelli in essa contenuti senza alterare i livelli visualizzati sullo stage. Le cartelle possono contenere sia livelli che altre cartelle, consentendo di organizzare i livelli nello stesso modo in cui si organizzano i file nel computer.

I controlli dei livelli nella linea temporale vengono applicati a tutti i livelli contenuti in una cartella. Ad esempio, quando si blocca una cartella di livelli, tutti i livelli in essa contenuti vengono bloccati.

Per spostare un livello o una cartella dentro una cartella di livelli:

- Trascinare il nome del livello o della cartella di livelli sopra il nome della cartella di destinazione.

La cartella di livelli o il livello viene visualizzato all'interno della cartella di livelli di destinazione nella linea temporale.

Per cambiare l'ordine dei livelli o delle cartelle:

- Trascinare uno o più livelli o cartelle dalla linea temporale alla posizione desiderata, sopra o sotto altri livelli della linea temporale.

Per espandere o comprimere una cartella:

- Fare clic sul triangolo a sinistra del nome della cartella.

Per espandere o comprimere tutte le cartelle:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Control (Macintosh), quindi selezionare Espandi tutte le cartelle o Comprimi tutte le cartelle dal menu di scelta rapida.

Uso dei livelli guida

Per agevolare l'allineamento degli oggetti nelle operazioni di disegno, è possibile creare dei livelli guida, allineando gli oggetti presenti su altri livelli agli oggetti creati sui livelli guida. I livelli guida non vengono esportati né visualizzati in un file SWF pubblicato. È possibile assegnare la funzione di livello guida a qualsiasi livello, che viene contrassegnato da un'icona a forma di guida a sinistra del nome.

È inoltre possibile creare un livello guida di movimento per controllare il movimento di oggetti in un'animazione con un'interpolazione di movimento. Per ulteriori informazioni, vedere "Interpolazione di movimento lungo un tracciato" in *Uso di Flash*.

NOTA

Il trascinamento di un livello normale su un livello guida converte il livello guida in un livello guida di movimento. Per impedire la conversione accidentale di un livello guida, posizionare tutti i livelli guida in fondo all'elenco dei livelli.

Per designare un livello come livello guida:

- Selezionare il livello e fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Guida dal menu di scelta rapida. Selezionare di nuovo Guida per convertire nuovamente il livello in un livello normale.

La barra degli strumenti principale e la barra di modifica

La barra dei menu, nella parte superiore della finestra dell'applicazione Flash, visualizza i menu contenenti i comandi per il controllo delle funzionalità di Flash. Si tratta dei menu File, Modifica, Visualizza, Inserisci, Elabora, Testo, Comandi, Controllo, Finestra e ?.

La barra di modifica, nella parte superiore della linea temporale, contiene i controlli e le informazioni per la modifica delle scene e dei simboli e per la modifica del livello di ingrandimento dello stage.

Per informazioni sulla modifica del livello di ingrandimento dello stage, vedere [“Ingrandimento/riduzione”](#). Per ulteriori informazioni sulla modifica dei simboli, consultare il Capitolo 3, “Uso dei simboli, delle istanze e degli elementi delle librerie” in *Uso di Flash*. Per ulteriori informazioni sulle operazioni con le scene, vedere “Operazioni con le scene” in *Uso di Flash*.

Uso del pannello Strumenti

Gli strumenti disponibili nel pannello Strumenti consentono di disegnare, colorare, selezionare e modificare immagini nonché di cambiare la visualizzazione dello stage. Il pannello Strumenti è suddiviso in quattro sezioni:

- L'area Strumenti contiene gli strumenti di disegno, colorazione e selezione.
- L'area Visualizza contiene gli strumenti per lo zoom e la panoramica nella finestra dell'applicazione.
- L'area Colori contiene i modificatori per i colori del tratto e di riempimento.

- L'area delle opzioni visualizza i modificatori per lo strumento selezionato, che influiscono sulle operazioni di colorazione e modifica dello strumento.

La finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti consente di specificare quali strumenti devono essere visualizzati nell'ambiente di creazione Flash. Per ulteriori informazioni, vedere [“Personalizzazione del pannello Strumenti”](#).

Per ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti di disegno e di colorazione, vedere “Informazioni sugli strumenti di disegno e colorazione di Flash” in *Uso di Flash*. Per ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti di selezione, vedere “Selezione degli oggetti” in *Uso di Flash*. Per ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti per la modifica della selezione, vedere [“Spostamento della visualizzazione dello stage”](#).

Per mostrare o nascondere il pannello Strumenti:

- Selezionare Finestra > Strumenti.

Selezione degli strumenti

Per selezionare gli strumenti, è possibile fare clic sul pannello Strumenti o utilizzare una scelta rapida da tastiera.

Per selezionare uno strumento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sullo strumento che si desidera usare. In base allo strumento selezionato, viene visualizzato un gruppo di modificatori nell'area Opzioni nella parte inferiore del pannello Strumenti.
- Premere il tasto di scelta rapida da tastiera dello strumento. Per visualizzare i tasti di scelta rapida, selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera.
- Per selezionare uno strumento situato nel menu a comparsa per uno strumento visibile, ad esempio lo strumento Rettangolo, premere l'icona dello strumento visibile e selezionare un altro strumento dal menu a comparsa.

Personalizzazione del pannello Strumenti

È possibile personalizzare il pannello Strumenti per specificare quali strumenti devono essere visualizzati nell'ambiente di creazione. Per aggiungere o rimuovere gli strumenti dal pannello Strumenti, utilizzare la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti.

In una stessa posizione è possibile visualizzare più di uno strumento. In tal caso, lo strumento superiore, ovvero quello utilizzato più recentemente, viene visualizzato con una freccia nell'angolo inferiore destro della relativa icona. Quando si tiene premuto il pulsante del mouse su tale icona, gli altri strumenti del gruppo vengono visualizzati in un menu a comparsa. A questo punto è possibile selezionare uno strumento dal menu.

Per personalizzare il pannello Strumenti:

1. Per visualizzare la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti, effettuare una delle seguenti operazioni:

- (Windows) Selezionare Modifica > Personalizza pannello Strumenti.
- (Macintosh) Selezionare Flash > Personalizza pannello Strumenti.

Il menu Strumenti disponibili indica gli strumenti attualmente disponibili in Flash. Il menu Selezione corrente indica gli strumenti attualmente assegnati alla posizione selezionata nel pannello Strumenti.

NOTA

Se alla stessa posizione del pannello Strumenti è stato assegnato più di uno strumento, nell'angolo inferiore destro dello strumento viene visualizzata una piccola freccia, a indicare che sono presenti altri strumenti in un menu a comparsa. La stessa scelta rapida da tastiera è valida per tutti gli strumenti del menu a comparsa.

2. Fare clic su uno strumento nel pannello Strumenti oppure utilizzare le frecce per passare da uno strumento all'altro e specificare la posizione a cui assegnare un altro strumento.
3. Per aggiungere uno strumento nella posizione selezionata, selezionare lo strumento dall'elenco Strumenti disponibili e fare clic sul pulsante Aggiungi. Lo strumento può essere assegnato a più di una posizione.
4. Per rimuovere uno strumento dalla posizione selezionata, selezionarlo dall'elenco a scorrimento Selezione corrente e fare clic sul pulsante Rimuovi.
5. Fare clic su OK per applicare le modifiche e chiudere la finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti.

Per ripristinare il layout predefinito del pannello Strumenti:

- Fare clic su Ripristina predefiniti nella finestra di dialogo Personalizza pannello Strumenti.

Uso della griglia, delle guide e dei righelli

Flash può visualizzare righelli e guide che consentono di disegnare e posizionare gli oggetti con precisione. È possibile posizionare le guide in un documento e agganciare gli oggetti a tali guide o attivare la griglia e agganciare gli oggetti a essa.

NOTA

È possibile agganciare oggetti ad altri oggetti oppure a pixel e anche allineare oggetti utilizzando specifici limiti di tolleranza. Per ulteriori informazioni, vedere [“Aggancio”](#) nella guida *Uso di Flash*.

Uso dei righelli

I righelli vengono visualizzati lungo il lato superiore e il lato sinistro del documento. L'unità di misura predefinita dei righelli è il pixel, ma può essere cambiata. Quando si sposta un elemento sullo stage con i righelli visualizzati, sui righelli vengono visualizzate delle linee che indicano le dimensioni dell'elemento.

Per visualizzare o nascondere i righelli:

- Selezionare Visualizza > Righelli.

Per specificare l'unità di misura dei righelli per un documento:

- Selezionare Elabora > Documento, quindi selezionare un'unità di misura dal menu Unità di misura righello nell'angolo inferiore sinistro della finestra di dialogo.

Uso delle guide

Quando sono visualizzati i righelli, è possibile trascinare le guide verticali e orizzontali dai righelli sullo stage. Le guide possono essere spostate, bloccate, nascoste e rimosse. È anche possibile agganciare gli oggetti alle guide, cambiare il colore della guida e la tolleranza di aggancio, ovvero a quale distanza minima devono essere gli oggetti per agganciarsi a una guida. Flash consente di creare linee temporali nidificate. Le guide mobili vengono visualizzate sullo stage solo quando la linea temporale in cui sono state create è attiva.

È possibile cancellare tutte le guide nella modalità di modifica corrente (modalità di modifica del documento o dei simboli). Se si cancellano le guide in modalità di modifica del documento, vengono cancellate tutte le guide presenti nel documento. Se questa operazione viene eseguita in modalità di modifica dei simboli, vengono cancellate tutte le guide presenti nei simboli.

Per creare guide personalizzate o irregolari, usare i livelli guida. Per ulteriori informazioni, vedere [“Uso dei livelli guida”](#).

Per visualizzare o nascondere le guide di disegno:

- Selezionare Visualizza > Guide > Mostra guide.

NOTA

Se la griglia è visibile e l'opzione Aggancia alla griglia è attivata quando si creano le guide, queste vengono agganciate alla griglia.

Per attivare o disattivare l'aggancio alle guide:

- Selezionare Visualizza > Aggancio > Aggancia alle guide.

NOTA

La procedura di aggancio alle guide ha la priorità su quella di aggancio alla griglia nei punti in cui le guide ricadono tra le linee della griglia.

Per spostare una guida:

1. Accertarsi che i righelli siano visibili; selezionare Visualizza > Righelli.
2. Con lo strumento Selezione, fare clic su un punto qualsiasi del righello e trascinare la guida nel punto desiderato dello stage.

Per rimuovere una guida:

- Con le guide sbloccate, usare lo strumento Selezione per trascinare la guida sul righello orizzontale o verticale. Per informazioni su come bloccare e sbloccare le guide, fare riferimento alla procedura descritta di seguito.

Per bloccare le guide:

- Selezionare Visualizza > Guide > Blocca guide.

NOTA

È anche possibile utilizzare l'opzione Blocca guide nella finestra di dialogo Guide (Visualizza > Guide > Modifica guide). Per ulteriori informazioni, vedere la seguente procedura.

Per impostare le preferenze della guida:

1. Selezionare Visualizza > Guide > Modifica guide, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Impostare l'opzione Colore, facendo clic sul triangolo nella casella del colore e selezionando un colore per la linea della griglia dalla tavolozza. Il colore predefinito della guida è il verde.
 - Selezionare o deselezionare Mostra guide per visualizzare o nascondere le guide.
 - Selezionare o deselezionare Aggancia alle guide per attivare o disattivare l'aggancio alle guide.
 - Selezionare o deselezionare Blocca guide per bloccare o sbloccare le guide.
 - Impostare l'opzione Precisione di aggancio selezionando l'opzione desiderata dal menu a comparsa.
 - Se si desidera eliminare tutte le guide, fare clic su Cancella tutto.
 - L'opzione Cancella tutto rimuove tutte le guide dalla scena corrente.
 - Se si desidera salvare le impostazioni correnti come predefinite, fare clic su Salva predefiniti.
2. Fare clic su OK.

Per cancellare le guide:

- Selezionare Visualizza > Guide > Cancella guide.

In modalità di modifica del documento, vengono cancellate tutte le guide presenti nel documento. In modalità di modifica simboli, vengono cancellate solo le guide utilizzate nei simboli.

Uso della griglia

In tutte le scene, la griglia viene visualizzata nel documento come un insieme di linee dietro le immagini. È possibile agganciare gli oggetti alla griglia e modificare le dimensioni della griglia o il colore della linea della griglia.

Per visualizzare o nascondere la griglia di disegno, effettuare una delle operazioni seguenti:

- Selezionare Visualizza > Griglia > Mostra griglia.
- Premere Ctrl+” (virgolette) (Windows) o Comando+” (virgolette) (Macintosh).

Per attivare o disattivare l’aggancio alle linee della griglia:

- Selezionare Visualizza > Aggancio > Aggancia alla griglia.

Per impostare le preferenze per la griglia:

1. Selezionare Visualizza > Griglia > Modifica griglia.
2. Impostare l’opzione Colore facendo clic sul triangolo nella casella del colore e selezionando un colore per la linea della griglia dalla tavolozza.
Il colore predefinito per la linea della griglia è il grigio.
3. Selezionare o deselezionare Mostra griglia per visualizzare o nascondere la griglia.
4. Selezionare o deselezionare Aggancia alla griglia per attivare o disattivare l’aggancio alle linee della griglia.
5. Impostare la spaziatura della griglia immettendo i valori nelle caselle di testo a destra delle frecce orizzontale e verticale.
6. Impostare l’opzione Precisione di aggancio selezionando l’opzione desiderata dal menu a comparsa.
7. Se si desidera salvare le impostazioni correnti come predefinite, fare clic su Salva predefiniti.

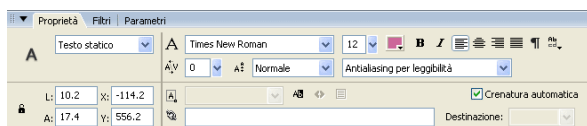
Uso dei pannelli e della finestra di ispezione Proprietà

Flash offre diversi modi per personalizzare l'area di lavoro in base alle esigenze personali. Usando i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà, è possibile visualizzare, organizzare e modificare gli elementi e i relativi attributi. È inoltre possibile mostrare, nascondere e ridimensionare i pannelli, raggrupparli e salvare le impostazioni dei pannelli personalizzati in modo che l'area di lavoro risponda esattamente alle proprie esigenze. La finestra di ispezione Proprietà si aggiorna in base allo strumento o all'elemento che si sta usando, consentendo un accesso rapido alle funzioni di uso più frequente.

Informazioni sulla finestra di ispezione Proprietà

La finestra di ispezione Proprietà semplifica la creazione dei documenti accelerando l'accesso ai più comuni attributi della selezione corrente, sia sullo stage che nella linea temporale. È possibile apportare modifiche agli attributi di un oggetto o di un documento nella finestra di ispezione Proprietà, senza dover accedere ai menu e ai pannelli che controllano questi attributi.

In base alla selezione effettuata, la finestra di ispezione Proprietà visualizza informazioni e impostazioni relative all'elemento corrente: documento, testo, simbolo, forma, bitmap, video, gruppo, fotogramma o strumento. Quando si selezionano due o più tipi di oggetti diversi, la finestra di ispezione Proprietà visualizza il numero totale di oggetti selezionati.



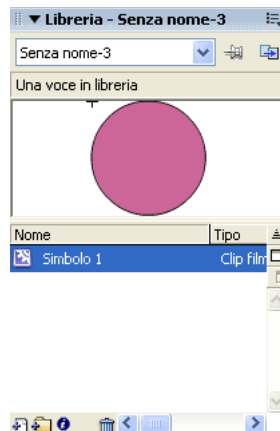
La finestra di ispezione Proprietà con le proprietà relative allo strumento Testo

Per visualizzare la finestra di ispezione Proprietà, effettuare una delle operazioni seguenti:

- Selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.
- Premere Ctrl+F3 (Windows) o Comando+F3 (Macintosh).

Informazioni sul pannello Libreria

Il pannello Libreria è l'area in cui vengono memorizzati e organizzati i simboli creati con Flash nonché i file importati, ad esempio immagini bitmap, file audio e video clip. Questo pannello consente di organizzare gli elementi della libreria in cartelle, verificare la frequenza di uso di un elemento in un documento e ordinare gli elementi per tipo. Per ulteriori informazioni, vedere “Gestione delle risorse multimediali mediante la libreria” in *Uso di Flash*.



Il pannello Libreria con un simbolo di clip filmato

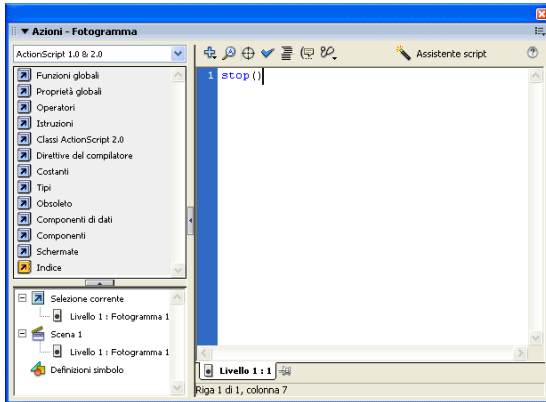
Per visualizzare il pannello Libreria, effettuare una delle operazioni seguenti:

- Selezionare Finestra > Libreria.
- Premere Ctrl+L (Windows) o Comando+L (Macintosh).

Informazioni sul pannello Azioni

Il pannello Azioni consente di creare e modificare il codice ActionScript relativo a un oggetto o a un fotogramma. La selezione di un'istanza di un fotogramma, un pulsante o un clip filmato rende attivo il pannello Azioni. A seconda dell'elemento selezionato, il titolo di questo pannello diventa Azioni - Pulsante, Azioni - Clip filmato o Azioni - Fotogramma.

Per informazioni sull'uso del pannello Azioni e la creazione di codice ActionScript, incluso il passaggio da una modalità di modifica all'altra, vedere “Uso del pannello Azioni e della finestra Script” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.



Il pannello Azioni con un'azione stop() in un fotogramma

Per visualizzare il pannello Azioni, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Finestra > Azioni.
- Premere F9.

Uso dei pannelli

I diversi pannelli disponibili in Flash facilitano la visualizzazione, l'organizzazione e la modifica degli elementi di un documento. Le opzioni disponibili nei pannelli consentono di controllare le caratteristiche di simboli, istanze, colori, testo, fotogrammi e altri elementi. È possibile personalizzare l'interfaccia di Flash visualizzando i pannelli necessari per eseguire una determinata operazione e nascondendo gli altri.

I pannelli consentono di lavorare con oggetti, colori, testo, istanze, fotogrammi, scene e interi documenti. Ad esempio, è possibile usare il pannello Mixer colori per creare colori e il pannello Allinea per allineare gli oggetti sullo stage. Per visualizzare l'elenco completo dei pannelli disponibili in Flash, aprire il menu Finestra.

La maggior parte dei pannelli comprende un menu a comparsa con opzioni aggiuntive. Questo menu a comparsa è indicato da un controllo situato all'estremità destra della barra del titolo del pannello. Se non è visualizzato alcun controllo, significa che il pannello non dispone di un menu a comparsa.

Per impostazione predefinita, i pannelli sono raggruppati nella parte inferiore e a destra dell'area di lavoro di Flash.

Per aprire un pannello:

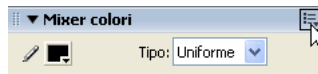
- Selezionare il pannello desiderato dal menu Finestra.

Per chiudere un pannello, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare il pannello desiderato dal menu Finestra.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sulla barra del titolo del pannello, quindi selezionare Chiudi gruppo di pannelli dal menu di scelta rapida.

Per usare il menu a comparsa di un pannello:

1. Fare clic sul controllo all'estrema destra della barra del titolo del pannello per visualizzare il menu a comparsa.
2. Fare clic su una voce di menu.



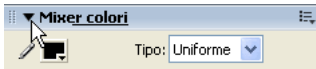
Selezione del menu a comparsa di un pannello

Per ridimensionare un pannello:

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

Per espandere il pannello o ridurlo alla barra del titolo:

- Fare clic sulla freccia di compressione nella barra del titolo. Fare di nuovo clic sulla freccia per ripristinare le dimensioni precedenti del pannello.



Selezione della freccia di compressione di un pannello

Per chiudere tutti i pannelli:

- Selezionare Finestra > Nascondi pannelli.

Disposizione dei pannelli

In Flash, i pannelli possono essere organizzati in gruppi. È possibile modificare l'ordine in cui sono visualizzati i pannelli all'interno di un gruppo. È inoltre possibile creare nuovi gruppi di pannelli e agganciare pannelli a gruppi di pannelli esistenti. Se si desidera che un pannello venga visualizzato indipendentemente da altri gruppi di pannelli, è possibile spostarlo. Questa caratteristica risulta particolarmente utile per i pannelli a cui si desidera accedere frequentemente, ad esempio il pannello della Guida o il pannello Azioni.

Per spostare un pannello:



- Spostare il pannello mediante l'apposito punto di trascinamento (a sinistra della barra del titolo).

Per aggiungere un pannello a un gruppo di pannelli esistente:

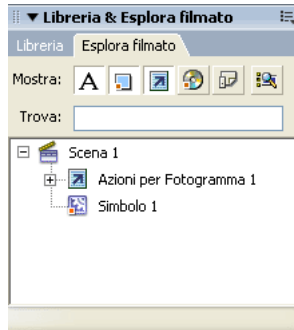
- Agganciare il pannello dal relativo punto di trascinamento e spostarlo su un altro pannello. Una linea nera viene visualizzata di fianco al pannello di destinazione, a indicare il punto in cui il pannello verrà posizionato.

Per visualizzare più pannelli in un'unica finestra:

1. Selezionare il menu a comparsa di un pannello.
2. Selezionare l'opzione Raggruppa *nome pannello* con.

3. Selezionare un altro pannello a cui aggiungere il pannello corrente dal sottomenu.

Il primo pannello viene aggiunto al secondo sotto forma di scheda.



Pannello a schede contenente i pannelli Libreria ed Esplora filmato

Per spostare un pannello:

- Agganciare il pannello dal relativo punto di trascinamento e spostarlo lontano dagli altri pannelli.

Per creare un nuovo gruppo di pannelli:

- Agganciare il pannello mediante il relativo punto di trascinamento e spostarlo lontano dagli altri gruppi di pannelli. Aggiungere altri pannelli al primo per formare un nuovo gruppo.

Uso dei gruppi di pannelli

È possibile creare gruppi di pannelli con posizioni personalizzate e salvarli. È inoltre possibile ripristinare il layout predefinito (visualizzando i pannelli Mixer colori, Azioni, finestra di ispezione Proprietà e Libreria) o il layout personalizzato salvato in precedenza.

Per salvare un gruppo di pannelli personalizzato:

1. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Salva layout corrente.
2. Immettere un nome per il layout e fare clic su OK.

Per selezionare un layout di pannelli:

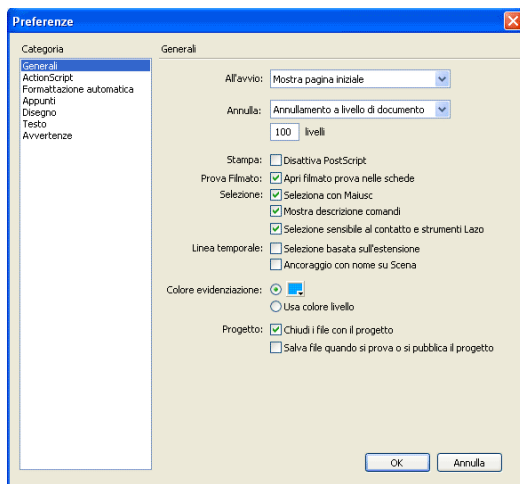
1. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro.
2. Dal sottomenu, selezionare Layout predefinito per ripristinare i pannelli nel layout predefinito oppure scegliere un layout personalizzato salvato in precedenza.

Per eliminare i layout personalizzati:

1. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Gestisci.
2. Nella finestra Gestisci layout area di lavoro, selezionare il layout da eliminare.
3. Fare clic su Elimina.
4. Fare clic su Sì per confermare l'eliminazione.
5. Fare clic su OK.

Impostazione delle preferenze in Flash

Flash consente di impostare le preferenze per le operazioni generali dell'applicazione, per le operazioni di modifica e per le operazioni relative agli Appunti. Per ulteriori informazioni sulle preferenze di disegno, vedere “Selezione delle impostazioni di disegno” nella guida *Uso di Flash*.



La categoria Generali nella finestra di dialogo Preferenze

Per impostare le preferenze:

1. Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Flash > Preferenze (Macintosh).
2. Nell'elenco Categoria, selezionare una delle opzioni seguenti:
 - Generali
 - ActionScript
 - Formattazione automatica

- Appunti
 - Disegno
 - Testo
 - Avvertenze
3. Selezionare fra le opzioni descritte nelle procedure seguenti. Per ulteriori informazioni sulle preferenze dell'Editor di ActionScript, vedere "Informazioni sulle preferenze di ActionScript" in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

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

- Nelle opzioni All'avvio, specificare quale documento si desidera che venga aperto da Flash all'avvio dell'applicazione. Selezionare Mostra pagina iniziale per visualizzare la pagina iniziale. Selezionare Nuovo documento per aprire un nuovo documento vuoto. Selezionare Ultimi documenti aperti per aprire i documenti che erano aperti al momento della precedente chiusura di Flash. Selezionare Nessun documento per avviare Flash senza aprire alcun documento.
- Per l'opzione Annulla: livelli, immettere un valore da 2 a 300 per impostare il numero di operazioni di annullamento/ripristino consentite. L'opzione Annulla: livelli richiede l'uso della memoria, quindi più livelli di annullamento si usano, maggiore sarà il fabbisogno in termini di memoria di sistema. Il valore predefinito è 100. Quindi, selezionare Annullamento a livello di documento o Annullamento a livello di oggetto. L'annullamento a livello di documento conserva un unico elenco di tutte le azioni effettuate in un documento Flash. L'annullamento a livello di oggetto conserva elenchi distinti relativi alle azioni effettuate sui singoli oggetti nel documento Flash. L'annullamento a livello di oggetto garantisce una maggiore flessibilità, in quanto consente di annullare un'azione effettuata su un oggetto senza annullare anche le modifiche eseguite su altri oggetti più recentemente.
- In Opzioni di stampa (solo Windows), selezionare Disattiva PostScript se si desidera disattivare l'output PostScript quando si stampa su una stampante PostScript. Per impostazione predefinita, questa opzione è deselezionata. Selezionare questa opzione in caso di problemi di stampa su una stampante PostScript, tenendo presente che questo rallenterà il processo di stampa.

- Per Prova filmato, selezionare Apri filmato prova nelle schede se si desidera fare in modo che Flash apra una nuova scheda documento nella finestra dell'applicazione quando si seleziona Controllo > Prova filmato. Per impostazione predefinita, il filmato di prova viene aperto nella sua finestra.
- In Opzioni di selezione, selezionare o deselezionare Seleziona con Maiusc per controllare come Flash gestisce la selezione di più elementi. Quando l'opzione Seleziona con Maiusc è disattivata, è possibile aggiungere ulteriori elementi alla selezione corrente facendo clic su di essi. Se l'opzione Seleziona con Maiusc è attiva, quando si fa clic su elementi aggiuntivi, gli altri elementi vengono deselezionati a meno che non si tenga premuto il tasto Maiusc.
Selezionare Mostra descrizione comandi per visualizzare la descrizione di un controllo quando il puntatore vi si sofferma. Deselezionare questa opzione se non si desidera visualizzare le descrizioni comandi.
- Selezionare Sensibile al contatto per fare in modo che gli oggetti vengano selezionati quando una parte qualsiasi degli stessi è inclusa nel rettangolo di selezione durante il trascinamento con gli strumenti Selezione o Lazo. Per impostazione predefinita, gli oggetti vengono selezionati solo quando si trovano completamente racchiusi nel perimetro di selezione rettangolare dello strumento.
- Per usare nella linea temporale la selezione basata sull'estensione invece che la selezione predefinita basata sul fotogramma, scegliere Selezione basata sull'estensione. Per ulteriori informazioni sulla selezione basata sull'estensione o sul fotogramma, vedere [“Operazioni con i fotogrammi nella linea temporale” a pagina 63](#).
Selezionare Ancoraggio con nome sulla scena affinché al primo fotogramma di ciascuna scena in un documento venga assegnata la funzione di ancoraggio con nome. Gli ancoraggi con nome consentono di usare i pulsanti Avanti e Indietro in un browser per passare da una scena all'altra in un'applicazione Flash. Per ulteriori informazioni, vedere [“Uso della linea temporale” a pagina 58](#).
- In Colore evidenziazione, selezionare un colore dal pannello, oppure selezionare Usa colore livello se si desidera utilizzare il colore di contorno del livello corrente.

- In Progetto, selezionare Chiudi i file con il progetto per fare in modo che tutti i file di un progetto vengano chiusi alla chiusura del file di progetto.

Selezionare Salva file quando si prova o si pubblica il progetto per fare in modo che i singoli file di un progetto vengano salvati al momento della prova o della pubblicazione del progetto.

Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione e gestione dei progetti (solo Flash Professional)” in *Uso di Flash*.

Per impostare le preferenze ActionScript:

- Vedere “Informazioni sulle preferenze di ActionScript” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

Per impostare le preferenze di Formattazione automatica per ActionScript:

- Selezionare le caselle di controllo desiderate. Per visualizzare il risultato delle selezioni effettuate, vedere il riquadro di anteprima.

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

- In Bitmap (solo Windows), selezionare le opzioni per Profondità colore e Risoluzione per specificare questi parametri per le bitmap copiate negli Appunti. Selezionare Smussa per applicare l’antialiasing. Per specificare la quantità di RAM usata quando si inserisce un’immagine bitmap negli Appunti, immettere un valore nella casella di testo Limite dimensioni. Aumentare questo valore quando si lavora con immagini bitmap di grandi dimensioni o ad alta risoluzione. Se il computer dispone di una quantità di memoria limitata, selezionare Nessuno.
- In Qualità gradiente (solo Windows), selezionare un’opzione per specificare la qualità dei riempimenti a gradiente inseriti nel Windows Metafile. La selezione di una qualità più alta implica un tempo superiore di copia dell’immagine. Usare questa impostazione per specificare la qualità del gradiente quando si copiano elementi fuori da Flash. Quando si incolla all’interno di Flash, viene mantenuta la qualità del gradiente dei dati copiati, indipendentemente dall’impostazione di questa opzione nella scheda Appunti.

- In Impostazioni PICT (solo Macintosh), per Tipo, selezionare Oggetti per mantenere i dati copiati negli Appunti come immagine vettoriale o selezionare un formato bitmap per convertire le immagini copiate in tale formato. Immettere un valore per Risoluzione. Selezionare Includi PostScript per includere i dati PostScript. In Gradienti, selezionare un'opzione per specificare la qualità del gradiente nel PICT. La selezione di una qualità più alta implica un tempo superiore di copia dell'immagine. Usare questa impostazione per specificare la qualità dei gradienti quando si copiano elementi fuori da Flash. Quando si incolla all'interno di Flash, viene mantenuta la qualità del gradiente dei dati copiati, indipendentemente dall'impostazione di questa opzione.
- In Testo FreeHand, selezionare Mantieni in blocchi per mantenere il testo modificabile in un file FreeHand incollato.

Per impostare le preferenze Disegno:

- Per ulteriori informazioni, vedere “Impostazione delle preferenze per lo strumento Penna” in *Uso di Flash*.
- Per le opzioni in Impostazioni disegno, vedere “Selezione delle impostazioni di disegno” in *Uso di Flash*.

Per impostare le preferenze Testo, selezionare una delle opzioni seguenti:

- In Mappatura caratteri predefinita, selezionare un carattere da usare per la sostituzione dei caratteri mancanti nei documenti aperti in Flash. Per ulteriori informazioni, vedere “Sostituzione dei caratteri mancanti” nella guida *Uso di Flash*.
- Nelle opzioni Testo verticale, selezionare Orientamento del testo predefinito per rendere verticale l'orientamento predefinito del testo (impostazione utile soprattutto per alcuni caratteri asiatici). Per impostazione predefinita, questa opzione è deselezionata.
Per invertire la direzione predefinita della visualizzazione del testo, selezionare Flusso testo da destra a sinistra. Per impostazione predefinita questa opzione è deselezionata.
Per disattivare la crenatura per il testo verticale, selezionare Nessuna crenatura. Per impostazione predefinita, questa opzione è deselezionata ma è utile per aumentare la spaziatura di alcuni caratteri che usano le tabelle di crenatura.
- Per Metodo di input, selezionare la lingua desiderata.

Per impostare le preferenze di avvertenza, selezionare una delle opzioni seguenti:

- Selezionare Al salvataggio, avverti della compatibilità con Macromedia Flash MX 2004, per fare in modo che venga inviato un messaggio di avvertimento quando si tenta di salvare dei documenti con contenuto specifico allo strumento di creazione Flash Basic 8 o Flash Professional 8 in un file di Flash MX 2004. Per impostazione predefinita questa opzione è selezionata.
- Selezionare Avverti dei caratteri mancanti affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si apre un documento Flash che usa caratteri non installati nel computer. Per impostazione predefinita questa opzione è selezionata.
- Selezionare Avverti della modifica di URL in Avvia e Modifica, affinché venga inviato un messaggio di avvertimento se l'URL di un documento è cambiato dall'ultima apertura e modifica del documento.
- Selezionare Avverti alla lettura di contenuto Generator per visualizzare una X rossa su ciascun oggetto Generator a indicare che gli oggetti Generator non sono supportati da Flash 8.
- Selezionare Avverti dell'inserimento di fotogrammi durante l'importazione di contenuto affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando Flash inserisce fotogrammi nel documento per adattare file audio o video importati.
- Selezionare Avverti dei conflitti di codifica nell'esportazione dei file .as affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando la selezione dell'opzione Codifica predefinita potrebbe causare la perdita dei dati o il danneggiamento dei caratteri. Ad esempio, se si crea un file con caratteri inglesi, giapponesi e coreani e si seleziona l'opzione Codifica predefinita su un sistema in lingua inglese, i caratteri giapponesi e coreani vengono danneggiati.
- Selezionare Avverti della conversione degli oggetti grafici effetto affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si tenta di modificare un simbolo a cui sono applicati effetti della linea temporale.
- Selezionare Avverti all'esportazione in Flash Player 6 r65 affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si esporta un documento in questa versione precedente di Flash Player.

- Selezionare Avverti dei siti con cartella principale sovrapposta affinché venga inviato un messaggio di avvertimento quando si crea un sito in cui la cartella principale locale si sovrappone a quella di un altro sito.
- Selezionare Avverti della conversione del comportamento affinché venga inviato un messaggio di avvertimento da Flash quando si converte un simbolo a cui è associato un comportamento in un simbolo di tipi diverso, ad esempio quando si converte un clip filmato in un pulsante.
- Selezionare Avverti della conversione in simbolo affinché venga inviato da Flash un messaggio di avvertimento quando si converte un simbolo in un simbolo di tipo diverso.
- Selezionare Avverti della conversione automatica da oggetto di disegno a gruppo, per fare in modo che Flash invii un messaggio di avvertimento nel momento in cui un oggetto grafico disegnato in modalità Disegno oggetto viene convertito in gruppo.
- Selezionare Mostra avvertenze di compatibilità per i controlli delle funzioni affinché Flash visualizzi un avvertimento sui controlli delle funzioni non supportate dalla versione di Flash Player a cui il file FLA fa riferimento nelle proprie impostazioni di pubblicazione.

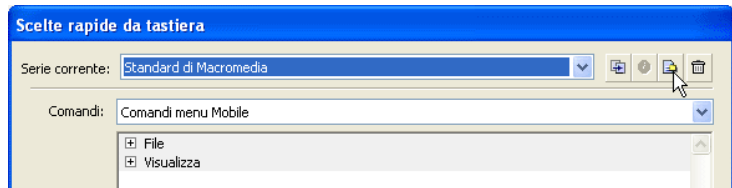
Personalizzazione delle scelte rapide

In Flash è possibile impostare le scelte rapide da tastiera per velocizzare il flusso di lavoro e uniformarle a quelle usate in altre applicazioni. Per impostazione predefinita, Flash usa le scelte rapide incorporate, studiate per l'applicazione Flash. È inoltre possibile selezionare un gruppo di scelte rapide predefinite da una delle numerose applicazioni grafiche più comuni, tra cui Macromedia Fireworks, Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Per creare una serie di scelte rapide personalizzata, duplicare una serie esistente, quindi aggiungere e rimuovere le scelte rapide desiderate dalla nuova serie. È anche possibile eliminare serie di scelte rapide personalizzate.

Per visualizzare o stampare la serie di scelte rapide da tastiera attuale:

1. Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionare la serie di scelte rapide desiderata dal menu a comparsa della serie corrente.
3. Fare clic sul pulsante Esporta serie in HTML.



Pulsante Esporta serie in HTML

4. Nella finestra di dialogo Salva con nome, immettere un nome e un percorso per il file HTML esportato. Il nome file predefinito sarà il nome della serie di scelte rapide selezionata.
5. Fare clic su Salva.
6. Individuare il file esportato nella cartella selezionata e aprirlo in un browser Web.
7. Per stampare il file, usare il comando Stampa del browser.

Per selezionare una serie di scelte rapide:

1. Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh).
2. Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionare una serie di scelte rapide dal menu a comparsa Serie corrente.

Per creare una nuova serie di scelte rapide da tastiera:

1. Selezionare una serie di scelte rapide come descritto nella procedura precedente.
2. Fare clic sul pulsante Duplica serie.
3. Immettere un nome per la nuova serie di scelte rapide e fare clic su OK.

Per rinominare una serie di scelte rapide da tastiera:

1. Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, selezionare una serie di scelte rapide dal menu a comparsa Serie corrente.
2. Fare clic sul pulsante Rinomina gruppo.
3. Nella finestra Rinomina, immettere un nuovo nome, quindi fare clic su OK.

Per aggiungere o rimuovere una scelta rapida da tastiera:

1. Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh) e selezionare il gruppo da modificare.
2. Dal menu a comparsa Comandi, selezionare Comandi del menu Disegno, Strumenti Disegno, Comandi del menu Prova filmato o Comandi di accessibilità dell'area di lavoro per visualizzare le scelte rapide per la categoria selezionata.
3. Nell'elenco dei comandi, selezionare il comando per il quale si desidera aggiungere o rimuovere un tasto di scelta rapida.
Nell'area Descrizione della finestra di dialogo viene visualizzata una descrizione del comando selezionato.
4. Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere un tasto di scelta rapida, fare clic sul pulsante Aggiungi tasto di scelta rapida (+).
 - Per rimuovere un tasto di scelta rapida, fare clic sul pulsante Rimuovi tasto di scelta rapida (-) e passare al punto 6.
5. Se si aggiunge un tasto di scelta rapida, immettere la nuova combinazione del tasto di scelta rapida nella casella di testo Premi tasto.

NOTA

Per inserire la combinazione, è sufficiente premere i tasti sulla tastiera. Non occorre specificare i nomi dei tasti, ad esempio Ctrl, Opzione e così via.

6. Fare clic su Modifica.
7. Ripetere questa procedura per aggiungere o rimuovere altri tasti di scelta rapida.
8. Fare clic su OK.

Per eliminare una serie di scelte rapide:

1. Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Flash > Scelte rapide da tastiera (Macintosh). Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, fare clic sul pulsante Elimina gruppo.
2. Nella finestra di dialogo Elimina gruppo, selezionare una serie di scelte rapide e fare clic su Elimina.

NOTA

Non è consentito eliminare i gruppi di scelte rapide predefiniti forniti con Flash.

Uso dei menu di scelta rapida

I menu di scelta rapida contengono comandi relativi alla selezione corrente. Se ad esempio si seleziona un fotogramma nella finestra Linea temporale, il menu di scelta rapida contiene comandi per creare, eliminare ed elaborare fotogrammi e fotogrammi chiave. Esistono menu di scelta rapida per molti oggetti e controlli e in varie aree dell'applicazione, quali lo stage, la linea temporale, i pannelli Libreria e Azioni.

Per aprire un menu di scelta rapida:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premere il tasto Ctrl (Macintosh) e fare clic su un elemento.

Accessibilità dell'ambiente di creazione Flash

Il supporto dell'accessibilità nell'ambiente di creazione Flash prevede scelte rapide da tastiera per la navigazione e l'uso degli elementi dell'interfaccia, quali i pannelli, la finestra di ispezione Proprietà, le finestre di dialogo, lo stage e gli oggetti dello stage, che possono essere utilizzati senza l'ausilio del mouse.

NOTA

Alcuni controlli da tastiera sono disponibili solo in Windows. Per ulteriori informazioni, vedere [“Informazioni sull'accessibilità all'ambiente di creazione Flash in Macintosh” a pagina 97](#).

È possibile personalizzare i tasti di scelta rapida della tastiera per l'accessibilità nell'ambiente di creazione usando la sezione Comandi di accessibilità dell'area di lavoro della finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera. Per ulteriori informazioni, vedere [“Personalizzazione delle scelte rapide” a pagina 93](#).

In Macintosh alcune funzioni per l'accesso all'ambiente di creazione non sono disponibili. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione seguente.

Informazioni sull'accessibilità all'ambiente di creazione Flash in Macintosh

L'accessibilità all'ambiente di creazione Flash in Macintosh prevede le seguenti limitazioni:

- La scelta rapida da tastiera per l'attivazione del pannello (Comando+Opzione+Tab) non è supportata nella finestra di ispezione Proprietà.
- La scelta rapida da tastiera per l'attivazione del controllo del pannello (Tab) è supportata solo nella linea temporale e non negli altri pannelli né nella finestra di ispezione Proprietà.

Selezione dei pannelli o della finestra di ispezione Proprietà tramite le scelte rapide da tastiera

È possibile selezionare un pannello o la finestra di ispezione Proprietà, ovvero *attivare* il pannello o la finestra di ispezione Proprietà, utilizzando la scelta rapida da tastiera Ctrl+Alt+Tab (Windows) o Comando+Opzione+Tab (Macintosh).

I pannelli o la finestra di ispezione Proprietà possono essere attivati solo quando sono visibili nella finestra dell'applicazione di Flash (espansi o compressi).

Quando si utilizzano le scelte rapide da tastiera per selezionare i pannelli, questi vengono attivati in base ai seguenti criteri:

- Vengono attivati prima i pannelli agganciati.
- Se la linea temporale è visualizzata e agganciata, viene attivata la prima volta che si utilizza la scelta rapida da tastiera Ctrl+Alt+Tab (Windows) o Comando+Opzione+Tab (Macintosh).

- Se la linea temporale non è visualizzata e agganciata oppure se si utilizza nuovamente la scelta rapida da tastiera, viene attivato il pannello agganciato superiore all'estrema destra. Se si utilizza ripetutamente la scelta rapida da tastiera, vengono attivati gli altri pannelli agganciati da destra a sinistra e dall'alto verso il basso dell'area di lavoro.
- Se si attivano tutti i pannelli agganciati o se non vi sono pannelli agganciati visualizzati, viene attivato il pannello mobile superiore all'estrema destra. Se si utilizza ripetutamente la scelta rapida da tastiera, vengono attivati gli altri pannelli mobili da destra a sinistra e dall'alto verso il basso dell'area di lavoro.

Per utilizzare le scelte rapide da tastiera per selezionare o deselezionare, espandere o comprimere i pannelli o la finestra di ispezione Proprietà:

- Per attivare i pannelli visualizzati nell'area di lavoro, premere Ctrl+Alt+Tab (Windows) o Comando+Opzione+Tab (Macintosh). Il pannello attualmente attivo presenta una linea tratteggiata attorno al titolo.
- Per attivare il pannello precedentemente selezionato, premere Ctrl+Maiusc+Alt+Tab (Windows) o Comando+Maiuscole+Opzione+Tab (Macintosh).
- Per deselezionare un pannello, premere il tasto Esc oppure spostare, agganciare o sganciare il pannello.
- Per attivare il pannello sopra o sotto il pannello corrente in un gruppo di pannelli, premere il tasto freccia su o freccia giù.

Per usare le scelte rapide da tastiera per espandere o comprimere i pannelli o la finestra di ispezione Proprietà:

1. Premere Ctrl+Alt+Tab (Windows) o Comando+Opzione+Tab (Macintosh) finché il pannello da espandere o comprimere non è attivo. Il pannello attivo presenta una linea tratteggiata attorno al titolo.
2. Premere la barra spaziatrice per espandere o comprimere il pannello selezionato.

Per nascondere tutti i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà:

- Premere F4. Premere di nuovo F4 per visualizzare tutti i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà.

Selezione dei controlli di un pannello o della finestra di ispezione Proprietà tramite le scelte rapide da tastiera

Dopo aver attivato un pannello o la finestra di ispezione Proprietà, è possibile utilizzare il tasto Tab per attivare i vari controlli del pannello. La barra spaziatrice consente di utilizzare il controllo attivo (si ottiene lo stesso risultato facendo clic su un controllo nel pannello).

Quando si utilizzano le scelte rapide da tastiera per i controlli, questi vengono attivati in base ai seguenti criteri:

- È necessario espandere il pannello attivo per potervi selezionare un controllo tramite il tasto Tab. Se il pannello è compresso, il tasto Tab non ha alcun effetto.
- Quando il pannello attivo è espanso e si preme il tasto Tab per la prima volta, viene attivato il menu a comparsa del pannello.
- È possibile utilizzare i tasti freccia destra e freccia sinistra per attivare il menu a comparsa e la barra del titolo.
- Se è attivo il menu a comparsa e si preme nuovamente il tasto Tab, vengono attivati gli altri controlli del pannello. Se si preme ancora il tasto Tab, non viene attivato nuovamente il menu a comparsa del pannello.
- Quando il menu a comparsa è attivo, è possibile premere il tasto Invio (solo Windows) per visualizzare le voci del menu.
- Nei pannelli raggruppati, è possibile usare i tasti freccia su e freccia giù per attivare i vari menu a comparsa dei pannelli del gruppo.
- È possibile utilizzare un controllo del pannello solo se tale controllo è attivo. Se un controllo non è selezionabile (visualizzato in grigio), non può essere attivato.

Per attivare il menu a comparsa di un pannello quando è attiva la barra del titolo di un altro pannello, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere Tab.
- Premere il tasto freccia destra. Premere il tasto freccia sinistra o Maiusc+Tab per attivare nuovamente la barra del titolo del pannello.
- Se il pannello si trova in un gruppo, premere il tasto Freccia su per attivare il menu a comparsa del pannello immediatamente sopra il pannello attivo. Premere il tasto Freccia giù per attivare il menu a comparsa del pannello immediatamente sotto il pannello attivo.

Per attivare le voci del menu a comparsa di un pannello:

1. Con il menu a comparsa attivo, premere la barra spaziatrice per visualizzare le voci del menu.
2. Premere il tasto Freccia giù per spostarsi tra le voci del menu.
3. Premere Invio per attivare la voce di menu selezionata.

Per attivare i controlli di un pannello:

1. Premere il tasto Tab quando è attivo il menu a comparsa del pannello. Premere ripetutamente il tasto Tab per attivare i vari controlli del pannello.
2. Premere Invio (solo Windows) per attivare il controllo del pannello selezionato.

Navigazione tra i controlli delle finestre di dialogo tramite le scelte rapide da tastiera (solo Windows)

Nei sistemi operativi Windows, è possibile utilizzare le scelte rapide da tastiera per accedere ai vari controlli presenti nelle finestre di dialogo. È possibile passare da un controllo all'altro, applicare i controlli oppure annullare l'operazione e uscire dalla finestra di dialogo.

Per spostarsi tra i controlli delle finestre di dialogo mediante le scelte rapide da tastiera:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere il tasto Tab per spostarsi tra i vari controlli della finestra di dialogo.
- Per spostarsi tra i controlli presenti in una sezione di una finestra di dialogo, premere i tasti freccia su e freccia giù. Ad esempio, nella finestra di dialogo Imposta controllo ortografico, premere i tasti freccia su e freccia giù per spostarsi tra i controlli della sezione Opzioni documento.
- Quando un pulsante è attivo, ad esempio OK, Annulla o Applica, premere Invio per eseguire l'azione associata al pulsante (equivale a fare clic sul pulsante).
- Quando nessun pulsante della finestra di dialogo è attivo, premere Invio per applicare le impostazioni correnti e chiudere la finestra di dialogo (equivale a fare clic sul pulsante OK).

- Premere il tasto Esc per chiudere la finestra di dialogo senza applicare le modifiche (equivale a fare clic sul pulsante Annulla).
- Quando il pulsante ? è attivo, premere Invio o la barra spaziatrice per visualizzare le informazioni della Guida in linea relative alla finestra di dialogo (equivale a fare clic sul pulsante ?).

Selezione dello stage o degli oggetti dello stage tramite le scelte rapide da tastiera

È possibile selezionare lo stage o un oggetto dello stage tramite le scelte rapide da tastiera. Selezionare lo stage mediante una scelta rapida da tastiera equivale a fare clic sullo stage. Quando si seleziona lo stage, vengono deselezionati gli eventuali elementi selezionati in precedenza.

Dopo aver selezionato lo stage, è possibile utilizzare il tasto Tab per navigare tra gli oggetti dei livelli, uno alla volta. È possibile selezionare le istanze (ad esempio simboli grafici, pulsanti, clip filmato, bitmap, video o suoni), gruppi o caselle di testo. Non è possibile selezionare le forme, ad esempio i rettangoli, a meno che non si tratti di istanze di simboli. Non è possibile selezionare più di un oggetto alla volta utilizzando le scelte rapide da tastiera. Gli oggetti vengono selezionati nello stage in base ai seguenti criteri:

- Se un oggetto è selezionato, premendo Maiusc+Tab si seleziona l'oggetto precedente.
- Quando si preme il tasto Tab per la prima volta, viene selezionato il primo oggetto creato nel fotogramma attivo del livello attivo. Quando è selezionato l'ultimo oggetto del livello superiore e si preme il tasto Tab, ci si sposta al livello successivo inferiore e viene selezionato il primo oggetto di tale livello e così via.
- Quando è selezionato l'ultimo oggetto dell'ultimo livello e si preme il tasto Tab, ci si sposta al fotogramma successivo e viene selezionato il primo oggetto del livello superiore di tale frame.
- Gli oggetti dei livelli nascosti o bloccati non possono essere selezionati con il tasto Tab.

NOTA

Se si sta digitando testo in una casella di testo, non è possibile selezionare un oggetto attivandolo da tastiera. È necessario attivare lo stage e quindi selezionare un oggetto.

Per selezionare lo stage:

- Premere Ctrl+Alt+Home (Windows) o Comando+Opzione+Home (Macintosh).

Per selezionare un oggetto nello stage:

- Con lo stage selezionato, premere il tasto Tab.

Spostamento tra i controlli della struttura ad albero tramite le scelte rapide da tastiera

È possibile spostarsi all'interno delle *strutture ad albero*, ovvero le visualizzazioni gerarchiche delle strutture dei file in determinati pannelli di Flash, tramite le scelte rapide da tastiera. È possibile espandere e comprimere le cartelle nel controllo della struttura ad albero e spostarsi nelle cartelle principali e secondarie superiori e inferiori.

Per spostarsi tra i controlli della struttura ad albero tramite le scelte rapide da tastiera, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per espandere una cartella compressa, selezionarla e premere il tasto freccia destra.
- Per comprimere una cartella espansa, selezionarla e premere il tasto freccia sinistra.
- Per spostarsi alla cartella principale di una cartella espansa, premere il tasto freccia sinistra.
- Per spostarsi alla cartella secondaria di una cartella espansa, premere il tasto freccia destra.

Operazioni con gli elementi di libreria tramite le scelte rapide da tastiera

Le scelte rapide da tastiera permettono anche di tagliare, copiare e incollare gli elementi di libreria. È possibile tagliare o copiare un elemento dal pannello Libreria e incollarlo nello stage o in un'altra libreria oppure incollare una cartella in un'altra libreria. Se si incolla una cartella, vengono incollati anche gli elementi in essa contenuti.

È possibile utilizzare le scelte rapide da tastiera per selezionare un elemento di libreria. Per ulteriori informazioni, vedere [“Spostamento tra i controlli della struttura ad albero tramite le scelte rapide da tastiera”](#) a pagina 102.

Gli elementi vengono tagliati, copiati e incollati in base ai seguenti criteri:

- È possibile tagliare o copiare uno o più elementi.
- Non è possibile incollare una forma dallo stage alla libreria.
- Non è possibile incollare un elemento di libreria in una libreria comune poiché questo tipo di libreria non può essere modificato. Tuttavia, è possibile creare una nuova libreria comune. Per ulteriori informazioni, vedere “Operazioni con le librerie comuni” in *Uso di Flash*.
- Quando si incolla un elemento di libreria nello stage, l’elemento viene centrato.
- Per incollare un elemento di libreria in una cartella nella libreria di destinazione, è possibile fare clic sulla cartella prima di incollare l’elemento.
- È possibile incollare un elemento di libreria in una destinazione differente della libreria in cui è stato creato.
- Se si tenta di incollare un elemento di libreria in una destinazione che contiene un altro elemento con lo stesso nome, è possibile scegliere se sostituire l’elemento esistente.

Per tagliare, copiare e incollare gli elementi di libreria tramite le scelte rapide da tastiera:

- Per copiare o incollare un elemento di libreria selezionato, premere Ctrl+X (Windows) o Comando+X (Macintosh) per tagliare l’elemento oppure premere Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) per copiarlo.
- Per incollare un elemento tagliato o copiato, fare clic sullo stage oppure in un’altra libreria per impostare il punto di inserimento, quindi premere Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) per incollare l’elemento al centro dello stage oppure premere Ctrl+Maiusc+C (Windows) o Comando+Maiuscola+C (Macintosh) per incollarlo nella stessa posizione dell’originale.

Esercitazione: creazione della prima applicazione Flash

Questa esercitazione guida l'utente nella creazione di un'applicazione semplice mediante alcune delle funzionalità di creazione disponibili in Macromedia Flash Basic 8 e Flash Professional 8. Un'applicazione Flash, in generale, può essere semplice, quale un contenuto dotato di funzioni interattive, o elaborata, quale un'applicazione complessa che interagisce con numerose origini dati.

Prima di iniziare l'esercitazione, si consiglia di leggere “Nozioni di base di Flash” a pagina 53.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo www.macromedia.com/go/fl_documentation_it.

In questa esercitazione vengono eseguite le seguenti attività:

Descrizione dell'attività	106
Analisi dell'applicazione completa	106
Creazione di una cartella di lavoro	108
Creazione di un nuovo documento	109
Creazione di simboli	112
Modifica della linea temporale di un simbolo	117
Aggiunta di azioni ai fotogrammi	119
Aggiunta di etichette ai fotogrammi	120
Aggiunta di interpolazioni di movimento	121
Modifica della linea temporale principale	124
Creazione del bordo	125
Aggiunta di un simbolo	131
Aggiunta di una casella di testo	133
Aggiunta del clip filmato allo stage	136
Aggiunta di un componente Button	136
Aggiunta di codice ActionScript	137
Pubblicazione del documento	144

Descrizione dell'attività

In questa esercitazione viene creato un tipo di applicazione noto come FMA (Flexible Messaging Area, area messaggi flessibile), per il sito Web di un ipotetico ristorante che si chiama Cafe Townsend. L'FMA è un tipo di applicazione Flash comune utilizzata per la visualizzazione di contenuto volto a trasmettere un messaggio informativo o di marketing. In questo caso l'FMA visualizza le fotografie delle specialità del menu di un ristorante. Nel sito Web di Macromedia viene utilizzata una FMA per visualizzare informazioni sui nuovi prodotti software e altri messaggi pubblicitari. Questa sezione è definita "area messaggi flessibile" perché in genere occupa una parte della pagina Web riservata a contenuto che varia a seconda delle esigenze dell'azienda o del sito Web. Ad esempio, se il ristorante di esempio Café Townsend ha programmato un evento speciale, la relativa FMA potrebbe essere modificata in modo da riflettere i dettagli sull'evento anziché le specialità del menu del ristorante.

In questa esercitazione, dopo l'analisi di una versione finita della FMA, viene illustrato come creare un nuovo documento Flash e come pubblicare l'applicazione da riprodurre sul Web. La durata dell'esercitazione è di circa 30 minuti.



FMA completa

Analisi dell'applicazione completa

Analizzando la versione finale di un'applicazione, è possibile anche imparare a conoscere l'area di lavoro di Flash.

Le sezioni successive di questa esercitazione descrivono le procedure da eseguire per creare l'applicazione vera e propria.

Esecuzione dell'applicazione completa

Per comprendere meglio il tipo di applicazione che viene creata con questa esercitazione, è utile visualizzare una versione completa del file FLA dell'applicazione nello strumento di creazione Flash. I file FLA sono i file che vengono elaborati in Flash. È inoltre possibile riprodurre in Flash Player la versione SWF del file, ovvero la versione che viene pubblicata nella pagina Web.

Per riprodurre la versione SWF del file in Flash Player:

1. In Flash, selezionare File > Apri.
2. Cercare il file dell'applicazione completa in uno dei seguenti percorsi:
 - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flesh8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\cafe_townsend\completed files\flash e fare doppio clic su flash_fma_finished.swf.
 - Se il sistema operativo in uso è Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/cafe_townsend/completed_files/flash e fare doppio clic su flash_fma_finished.swf.L'applicazione completa viene eseguita in Flash Player. Fare clic sul pulsante Avanti per visualizzare le immagini delle specialità che cambiano con l'animazione.
3. Dopo aver esaminato l'applicazione, chiudere la finestra di Flash Player.

Apertura del documento di progettazione

È utile analizzare il file FLA di progettazione completato per capire il modo in cui l'autore ha progettato l'applicazione.

Per analizzare la versione di progettazione del file in Flash:

1. In Flash, selezionare File > Apri.
2. Cercare il documento di progettazione usando uno dei seguenti percorsi:
 - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flesh8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\cafe_townsend\completed files\flash e fare doppio clic su flash_fma_finished fla.

- In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/cafe_townsend/completed_files/flash e fare doppio clic su *flash_fma_finished fla*.

A questo punto è possibile vedere l'applicazione dell'esercitazione nella sua versione finale nell'ambiente di creazione Flash.

3. Dopo aver aperto il file, esaminare lo stage, il pannello Libreria e la linea temporale.
 - Sullo stage sono visibili molte forme grafiche diverse che si apprenderà a creare più avanti in questa esercitazione.
 - La Libreria contiene un elenco di simboli, vale a dire delle risorse riutilizzabili, usati nel documento.
 - Nella linea temporale è visualizzata una rappresentazione che mostra come e quando i simboli vengono visualizzati sullo stage.
 - Nel pannello Azioni sarà visibile il codice ActionScript che controlla la navigazione nel documento Flash e importa i file di immagine per la visualizzazione durante la riproduzione del documento Flash.

Il ruolo di ciascuno di questi elementi di Flash verrà compreso durante lo svolgimento dell'esercitazione.

4. Dopo aver visualizzato il documento finito, chiuderlo e accertarsi di non salvare alcuna modifica al file.

Creazione di una cartella di lavoro

Prima di iniziare l'esercitazione, è necessario creare una cartella di lavoro contenente i file di esempio utilizzati nelle esercitazioni proposte in *Guida introduttiva di Flash*. È necessario quindi creare la cartella di lavoro sul proprio disco rigido e copiarvi i file di esempio dalla cartella dell'applicazione Flash.

1. Creare una nuova cartella denominata *local_sites* in un percorso qualsiasi del disco rigido. Ad esempio, creare una cartella denominata *local_sites* in uno dei seguenti percorsi:
 - (Windows) *C:\Documents and Settings\nome_utente\ Documenti\local_sites*
 - (Macintosh) *disco rigido/Users/nome_utente/Documents/local_sites*

In Macintosh la cartella dell'utente contiene già una cartella denominata Sites. Non utilizzare la cartella Sites come cartella locale poiché in essa vengono collocate le pagine che si desidera rendere accessibili agli utenti quando si utilizza il computer Macintosh come server Web.

2. Individuare la cartella cafe_townsend all'interno della cartella dell'applicazione Flash sul disco rigido. Se Flash è stato installato nella posizione predefinita, il percorso delle cartelle è il seguente:
 - (Windows) C:\Programmi\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial_assets\cafe_townsend
 - (Macintosh) /Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial_assets/cafe_townsend
3. Copiare la cartella cafe_townsend nella cartella local_sites.

Creazione di un nuovo documento

Dopo aver esaminato l'applicazione che verrà creata, è il momento di creare un proprio documento Flash.

Prima di iniziare, è necessario creare una cartella di lavoro. Per le istruzioni, vedere [“Creazione di una cartella di lavoro” a pagina 108](#).

Per imparare a creare un'applicazione in Flash, iniziare dal primo passaggio del processo: la creazione di un nuovo file.

Apertura di un nuovo documento

A questo punto si è pronti per creare la propria versione dell'FMA.

Per creare un nuovo documento:

1. Selezionare File > Nuovo.
2. Nella finestra di dialogo Nuovo documento, selezionare Documento Flash e fare clic su OK.
3. Selezionare File > Salva.

4. Assegnare al file il nome **flash_fma fla** e salvarlo nella cartella **cafe_townsend** copiata nella cartella **local_sites** del proprio disco rigido.

NOTA

Ricordarsi di salvare spesso il lavoro durante l'esercitazione.

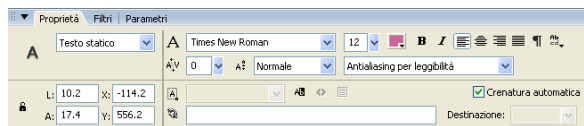
Definizione delle proprietà del documento

La configurazione delle proprietà del documento costituisce in genere la prima fase della creazione in Flash. Le proprietà del documento possono essere modificate in qualsiasi momento ma all'inizio del processo è utile specificare alcune impostazioni, quali le dimensioni dello stage e il colore dello sfondo.

Le proprietà del documento hanno effetto sull'intero documento Flash e possono essere specificate utilizzando la finestra di ispezione Proprietà.

Definizione delle proprietà del documento

1. Se la finestra di ispezione Proprietà non è aperta, selezionare **Finestra > Proprietà > Proprietà**. (Per impostazione predefinita la finestra di ispezione Proprietà si trova nella parte inferiore della finestra dell'applicazione Flash.)



Finestra di ispezione Proprietà

NOTA

Se la finestra di ispezione Proprietà non è ingrandita completamente, fare clic sul triangolo bianco nell'angolo inferiore destro.

INFO...

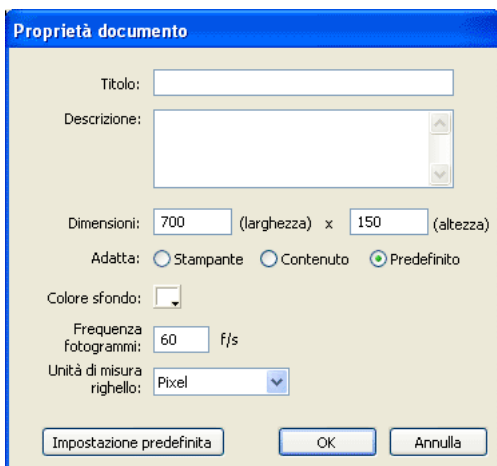
Informazioni sulla finestra di ispezione Proprietà La finestra di ispezione Proprietà consente di visualizzare e modificare le impostazioni degli oggetti selezionati. Il tipo di impostazioni visualizzate dipende dall'oggetto selezionato. Se, ad esempio, si seleziona un oggetto testo, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le impostazioni per la visualizzazione e la modifica degli attributi di testo. Poiché è stato appena aperto un nuovo documento, la finestra di ispezione Proprietà mostra le impostazioni del documento.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare **60** nella casella di testo Frequenza fotogrammi.

L'applicazione viene riprodotta a 60 fotogrammi al secondo, una frequenza ottimale per la riproduzione corretta delle animazioni.

3. Fare clic su Dimensioni per impostare le dimensioni dello stage.
4. Nella finestra di dialogo Proprietà documento, immettere **700** nella casella di testo della larghezza e **150** nella casella di testo dell'altezza, quindi fare clic su OK.

Flash inserisce automaticamente *px (pixel)* dopo il numero.



Finestra di dialogo Proprietà documento

5. Fare clic sul valore nel menu di riduzione/ingrandimento della linea temporale e immettere 75%.

In questo modo è più facile visualizzare per intero il documento nella finestra.

Premere Invio.

6. Salvare il documento.

Per ulteriori informazioni sull'impostazione delle proprietà del documento, vedere [“Creazione o apertura di un documento e impostazione delle proprietà”](#) in *Uso di Flash*.

Creazione di simboli

A questo punto è possibile creare alcuni *simboli* o risorse riutilizzabili. I simboli consentono di utilizzare la stessa risorsa più volte senza memorizzarne più copie nel file FLA. I simboli vengono memorizzati nel pannello Libreria e, quando è necessario, ne viene trascinata un'*istanza* nello stage.

Per creare un simbolo:

1. Selezionare Inserisci > Nuovo simbolo.
2. Nella finestra di dialogo Crea un nuovo simbolo, digitare **imageHolder** nella casella di testo Nome.

Il valore predefinito per Comportamento è Clip filmato. Non modificare questa impostazione.

3. Fare clic su OK.

Il nuovo simbolo viene aggiunto al pannello Libreria (Finestra > Libreria) e Flash passa alla modalità di modifica dei simboli.

NOTA

In modalità di modifica dei simboli, lo stage viene nascosto e la parte principale della finestra dell'applicazione Flash si trasforma in un'area di disegno nella quale è possibile disegnare e modificare il simbolo.



4. In modalità di modifica dei simboli, selezionare lo strumento Rettangolo nel pannello Strumenti (Finestra > Strumenti).

INFO...

Informazioni sui simboli e il pannello Libreria I simboli sono risorse riutilizzabili che consentono di usare più volte una singola risorsa nel documento Flash senza doverla duplicare nel file. Il documento Flash contiene quindi una sola copia del simbolo in modo da mantenere ridotte le dimensioni del file del documento.

I simboli possono essere semplici, come un pulsante o un elemento grafico, o complessi, come un clip filmato. Dopo aver creato un simbolo, questo viene memorizzato nel pannello Libreria. Nel pannello Libreria vengono memorizzati e organizzati tutti i simboli contenuti nel documento. Per riutilizzare un simbolo, trascinarlo dalla libreria nello stage. Con questa operazione viene creata automaticamente una nuova *istanza* del simbolo nello stage. L'*istanza* è semplicemente un riferimento al simbolo originale che indica a Flash di disegnare una copia del simbolo specificato.

L'uso di simboli e istanze consente di organizzare bene le risorse e di mantenere ridotte le dimensioni del file Flash. Inoltre è possibile aggiornare l'aspetto o il comportamento di tutte le istanze di un simbolo specifico semplicemente modificando quest'ultimo. Le modifiche vengono quindi applicate a tutte le istanze del simbolo all'interno del documento.

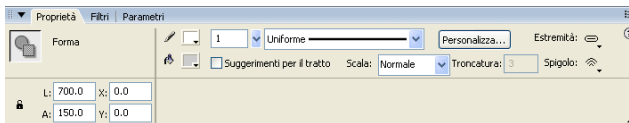
5. Selezionare il colore bianco (#FFFFFF) dal selettore Colore tratto nel pannello Strumenti.
6. Selezionare il colore grigio chiaro (#CCCCCC) dal selettore Colore riempimento nel pannello Strumenti.
7. Trascinare il cursore nell'area di disegno per disegnare un grande rettangolo piano.
8. Selezionare lo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
9. Fare doppio clic sul rettangolo appena disegnato per selezionare sia il tratto che il riempimento.



NOTA

Il tratto è la linea che costituisce il bordo della forma.

10. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **0** nelle caselle di testo X e Y.
L'angolo superiore sinistro del simbolo viene posizionato nell'angolo superiore sinistro dello stage.
11. Immettere **700** nella casella di testo Larghezza e **150** nella casella di testo Altezza, quindi premere Invio.



Finestra di ispezione Proprietà con i valori Larghezza, Altezza, X e Y corretti

NOTA

Quando si immettono i valori nelle caselle di testo di un pannello, è necessario premere il tasto Tab o il tasto Invio per far riconoscere il valore da Flash.

Le singole istanze di questo primo simbolo creato diventeranno il contenitore delle singole immagini da visualizzare nell'FMA. Il nome `imageHolder` indica proprio questa funzione. A questo punto è possibile creare un altro simbolo che diventerà il contenitore di uno stack di 5 istanze del simbolo `imageHolder`. In seguito, questo nuovo simbolo verrà animato in senso verticale per cambiare l'immagine visualizzata nella parte visibile dello stage.

Per creare un simbolo formato da 5 istanze del simbolo imageHolder:

1. Selezionare Inserisci > Nuovo simbolo.
2. Nella finestra di dialogo Crea un nuovo simbolo, immettere **slides** nella casella di testo Nome e fare clic su OK.
Viene mantenuta la modalità di modifica dei simboli.
3. Selezionare 25% dal menu di riduzione/ingrandimento della linea temporale.
4. Nel pannello Libreria (Finestra > Libreria), fare clic sul simbolo imageHolder e trascinarlo nell'area di disegno.
È stata creata un'*istanza* del simbolo imageHolder. Questa istanza fa parte del nuovo simbolo slides che si sta creando.
5. Con la nuova istanza ancora selezionata sullo stage, immettere **holder()** nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà.
In questo modo viene assegnato all'istanza un nome distinto dal nome del simbolo.
6. Sempre nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **0** nelle caselle di testo X e Y, quindi premere Invio.
L'angolo superiore sinistro dell'istanza holder0 viene posizionato nell'angolo superiore sinistro del simbolo slides.
7. Trascinare il simbolo imageHolder dal pannello Libreria nell'area di disegno e posizionarlo appena sotto l'istanza holder0.
8. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **holder1** nella casella di testo Nome istanza.
9. Immettere **0** nella casella di testo X e **150** nella casella di testo Y, quindi premere Invio.

10. Ripetere l'operazione per le rimanenti istanze del simbolo imageHolder.

Nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare alle nuove istanze le seguenti proprietà:

Terza istanza:

- Nome istanza = **holder2**
- X = **0**
- Y = **300**

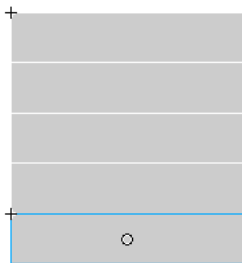
Quarta istanza:

- Nome istanza = **holder3**
- X = **0**
- Y = **450**

Quinta istanza:

- Nome istanza = **holder4**
- X = **0**
- Y = **600**

La creazione del simbolo denominato slides è terminata. A questo punto è possibile creare un terzo simbolo contenente un'istanza del simbolo slides. Come si può notare, la nidificazione di istanze di un simbolo all'interno di altri simboli è una tecnica di progettazione comune in Flash.

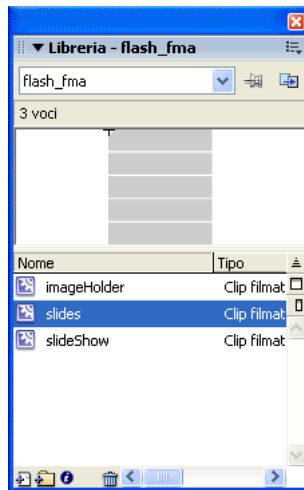


Simbolo slides completato

Per creare il terzo simbolo:

1. Selezionare Inserisci > Nuovo simbolo.
2. Nella finestra di dialogo Crea un nuovo simbolo, immettere **slideShow** nella casella di testo Nome e fare clic su OK.
3. Trascinare il simbolo slides creato nella sezione precedente dal pannello Libreria all'area di disegno del nuovo simbolo slideShow.

In questo modo viene creata un'istanza del simbolo slides all'interno del nuovo simbolo slideShow.



Pannello Libreria con i simboli slides e slideShow

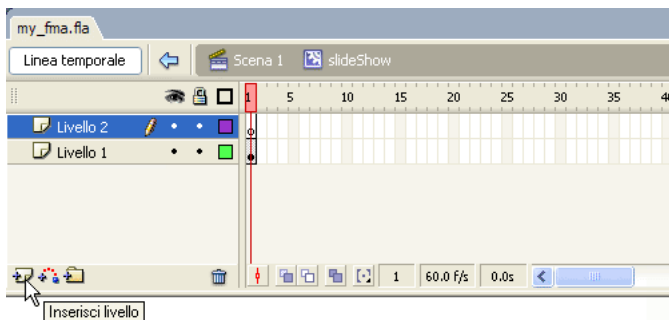
4. Con l'istanza del simbolo selezionata, immettere **0** nelle caselle di testo X e Y della finestra di ispezione Proprietà.
5. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **slides_mc** nella casella di testo Nome istanza.

Modifica della linea temporale di un simbolo

Dopo aver creato i tre simboli, è possibile modificare il simbolo `slideShow` aggiungendo un'animazione alla linea temporale. Grazie all'animazione, le immagini delle specialità del ristorante nel documento completato scorreranno verso l'alto quando l'utente farà clic su un pulsante che verrà aggiunto in seguito.

Per modificare il simbolo `slideShow`:

1. Sempre in modalità di modifica dei simboli, fare clic su **Inserisci livello** nella linea temporale.

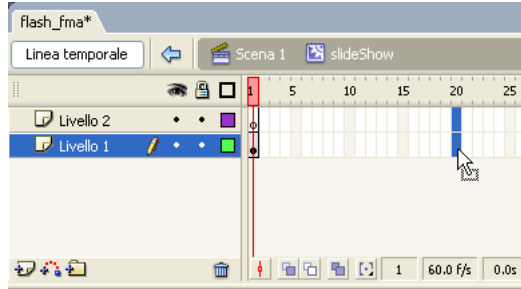


*Pulsante **Inserisci livello** nella linea temporale del simbolo `slideShow`*

In questo modo viene aggiunto un livello nella linea temporale del simbolo `slideShow`.

Informazioni su clip filmato e linee temporali nidificate Ogni simbolo di clip filmato può disporre di una propria linea temporale che consente al clip filmato di contenere animazioni o codice ActionScript propri. Per questo motivo, il nome del simbolo in fase di modifica viene visualizzato nella parte superiore della linea temporale quando è attiva la modalità di modifica simboli. L'uso dei simboli e delle linee temporali nidificate consente un'elevata flessibilità nella modalità di creazione del documento Flash e di organizzazione delle relative funzionalità. Un esempio tipico è rappresentato da un'auto che si sposta sullo stage con le ruote che girano. L'animazione dell'auto che si sposta sullo stage potrebbe trovarsi nella linea temporale principale del documento Flash. Ogni ruota che gira potrebbe essere un'istanza di un simbolo di clip filmato con una propria linea temporale. L'animazione di rotazione delle ruote viene implementata nella linea temporale del clip filmato. Questo metodo è molto più semplice da implementare rispetto alla creazione nella linea temporale principale di un'animazione delle ruote che girano e che si spostano sullo stage.

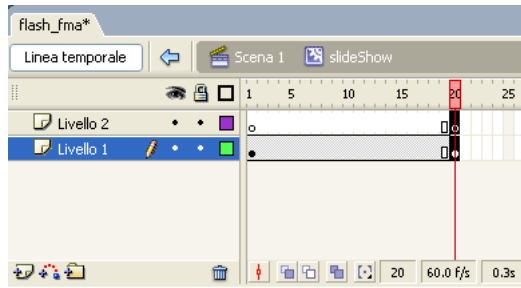
2. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 20 dei livelli 1 e 2.



Selezione del fotogramma 20 dei livelli 1 e 2

3. Selezionare **Elabora > Linea temporale > Converti in fotogrammi chiave**.

I fotogrammi vengono aggiunti alla linea temporale mentre i fotogrammi chiave vengono aggiunti ai fotogrammi selezionati, in questo caso al fotogramma 20.



Linea temporale con i fotogrammi chiave aggiunti al fotogramma 20

4. Ripetere l'operazione selezionando i livelli 1 e 2 nel fotogramma 40 e scegliendo **Elabora > Linea temporale > Converti in fotogrammi chiave**.
5. Ripetere l'operazione nei fotogrammi 60 e 80.

Per visualizzare questi fotogrammi, potrebbe essere necessario utilizzare la barra di scorrimento nella parte inferiore della linea temporale.

Aggiunta di azioni ai fotogrammi

In questa sezione viene descritto come aggiungere un segmento di codice ActionScript per controllare la modalità di spostamento dell'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale del clip filmato `slideShow`. Viene inoltre indicato come aggiungere metodi `stop()` per arrestare l'indicatore di riproduzione su determinati fotogrammi e come aggiungere codice ActionScript per rimettere in movimento l'indicatore di riproduzione.

Per aggiungere codice ActionScript:

1. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 del livello 2.
2. Selezionare **Elabora > Linea temporale > Converti in fotogrammi chiave**.

Questa operazione aggiunge un fotogramma chiave al fotogramma: i fotogrammi 1 e 2 del livello 2 contengono ora fotogrammi chiave.

3. Selezionare il fotogramma 1 del livello 2.
4. Aprire il pannello Azioni (**Finestra > Azioni**).

Se il pannello Azioni è in modalità Assistente script (viene visualizzato il testo "Per aggiungere un elemento, fare doppio clic su di esso o trascinarlo sulla finestra dello script" ed è impossibile digitare nella finestra Script), fare clic sul pulsante Assistente script per uscire dalla modalità.

5. Nel pannello Azioni immettere il codice ActionScript seguente:
stop();

Questo codice interrompe la riproduzione del clip filmato `slideShow` quando l'indicatore di riproduzione raggiunge il fotogramma 1. Si noti che nel fotogramma 1 del livello 1 della linea temporale viene visualizzata una piccola lettera *a*, che indica che il fotogramma contiene codice ActionScript.

6. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 20 del livello 2.
7. Selezionare **Elabora > Linea temporale > Converti in fotogrammi chiave**.
8. Selezionare il fotogramma 20 del livello 2.
9. Nel pannello Azioni, immettere il codice ActionScript **stop();**.
10. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 40 del livello 2.

11. Selezionare **Elabora > Linea temporale > Converti in fotogrammi chiave**.
12. Selezionare il fotogramma 40 del livello 2.
13. Nel pannello **Azioni**, immettere il codice **ActionScript stop()**;
14. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 60 del livello 2.
15. Selezionare **Elabora > Linea temporale > Converti in fotogrammi chiave**.
16. Selezionare il fotogramma 60 del livello 2.
17. Nel pannello **Azioni**, immettere il codice **ActionScript stop()**;
18. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 80 del livello 2.
19. Nel pannello **Azioni**, immettere il codice **ActionScript stop()**;

Aggiunta di etichette ai fotogrammi

Verranno ora aggiunte etichette a fotogrammi specifici. L'aggiunta di etichette ai fotogrammi consente di fare riferimento ai fotogrammi nel codice **ActionScript** e quindi di scrivere codice **ActionScript** che esegua azioni su fotogrammi specifici. In seguito, verrà aggiunto il codice **ActionScript** necessario per spostare l'indicatore di riproduzione sui fotogrammi provvisti di etichetta.

Per aggiungere le etichette ai fotogrammi:

1. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 2 del livello 2.
2. Nella finestra di ispezione **Proprietà**, immettere **slide0** nella casella di testo **Etichetta fotogramma**.

Nella linea temporale del fotogramma 2 del livello 2 vengono visualizzate una piccola icona a forma di bandiera e l'etichetta del fotogramma.
3. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 21 del livello 2.
4. Nella finestra di ispezione **Proprietà**, immettere **slide1** nella casella di testo **Etichetta fotogramma**.
5. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 41 del livello 2.
6. Nella finestra di ispezione **Proprietà**, immettere **slide2** nella casella di testo **Etichetta fotogramma**.

7. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 61 del livello 2.
8. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **slide3** nella casella di testo Etichetta fotogramma.



Linea temporale con le etichette del fotogramma completate

Aggiunta di interpolazioni di movimento

L'*interpolazione di movimento* è un tipo di animazione nella quale un oggetto viene spostato da una posizione all'altra. In questo progetto, le immagini delle specialità del ristorante vengono spostate verso l'alto nell'animazione quando l'utente fa clic su un pulsante che verrà aggiunto in seguito.

Per aggiungere le interpolazioni di movimento:

1. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 del livello 1.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Movimento dal menu Interpolazione.

I fotogrammi da 1 a 19 del livello 1 diventano un'interpolazione di movimento. Si noti che nella linea temporale di questi fotogrammi viene visualizzata una freccia.

3. Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il cursore accanto alla casella di testo Andamento fino a impostare il valore 100.

Questo numero imposta l'andamento dell'interpolazione alla fine del movimento, vale a dire che il movimento inizierà in modo improvviso e terminerà gradualmente.

INFO...

Informazioni sulle interpolazioni di movimento La definizione *interpolazione di movimento* si riferisce al fatto che l'animazione include un movimento e al modo in cui tale movimento viene creato. Il termine *interpolazione* si riferisce alle *posizioni intermedie* dell'oggetto. Le animazioni con interpolazione di movimento vengono create mediante la definizione da parte dell'utente della posizione iniziale dell'oggetto che viene animato e quindi della posizione finale; tutte le posizioni intermedie dell'oggetto vengono calcolate da Flash. In questo modo, è possibile creare animazioni fluide, semplicemente impostando le posizioni iniziale e finale dell'oggetto dell'animazione.

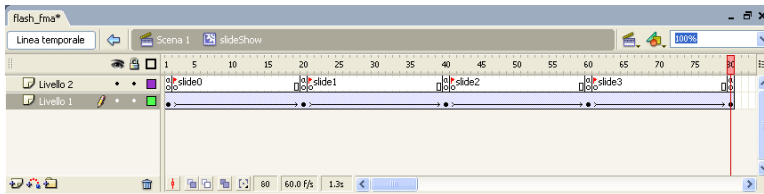
Informazioni sulle animazioni di andamento Il comportamento predefinito delle interpolazioni di movimento prevede il movimento dell'animazione a velocità costante per l'intera durata. Tuttavia, l'aspetto visivo è spesso insoddisfacente. Un'auto non si sposta da 0 a 50 istantaneamente e questo vale anche per le animazioni. L'impostazione dell'andamento di un'animazione equivale ad accelerare un'auto lentamente. Il termine *andamento* indica un movimento lento, sia quando viene iniziato sia quando viene interrotto. L'aggiunta di un valore di andamento comporta la gradualità dell'inizio e della fine delle interpolazioni di movimento.

4. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 20 del livello 1.
5. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Movimento dal menu Interpolazione.
6. Trascinare verso l'alto il cursore accanto alla casella di testo Andamento, fino al valore 100.
7. Fare clic sull'istanza del clip filmato `slides_mc` sullo stage per selezionarla.
8. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **-150** nella casella di testo Y.
L'istanza del clip filmato `slideShow` viene spostata di 150 pixel verso l'alto nel fotogramma chiave del fotogramma 20. L'interpolazione di movimento dal fotogramma 1 al fotogramma 20 farà scivolare il clip filmato lentamente verso l'alto anziché farlo saltare da una posizione a quella successiva.
9. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 40 del livello 1.
10. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Movimento dal menu Interpolazione.
11. Trascinare verso l'alto il cursore accanto alla casella di testo Andamento, fino al valore 100.
12. Fare clic sull'istanza del clip filmato `slides_mc` sullo stage per selezionarla.
13. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **-300** nella casella di testo Y.
14. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 60 del livello 1.
15. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Movimento dal menu Interpolazione.

16. Trascinare verso l'alto il cursore accanto alla casella di testo Andamento, fino al valore 100.
17. Fare clic sull'istanza del clip filmato `slides_mc` sullo stage per selezionarla.
18. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **-450** nella casella di testo Y.
19. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 80 del livello 1.
20. Fare clic sull'istanza del clip filmato `slides_mc` sullo stage per selezionarla.
21. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **-600** nella casella di testo Y.
22. Nella Linea temporale, fare clic sul numero 1 nella barra Numero fotogramma.
23. Premere Invio.

Un'anteprima dell'animazione viene riprodotta sullo stage. Il codice ActionScript `stop()`; immesso in precedenza viene ignorato in modalità di anteprima.

La creazione del simbolo `slideShow`, contenente una linea temporale interna complessa, è terminata. A questo punto è possibile modificare la linea temporale principale del file FLA.



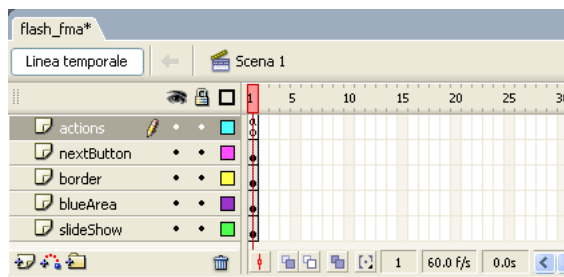
Linea temporale con le interpolazioni di movimento completate

Modifica della linea temporale principale

Si torna ora alla linea temporale principale del documento Flash per aggiungere dettagli che hanno effetto sull'intero documento.

Per aggiungere livelli alla linea temporale principale:

1. Fare clic sull'icona Scena 1 nella parte superiore della linea temporale.
La modalità di modifica dei simboli viene disattivata e si torna alla linea temporale principale del file FLA.
2. Fare clic sul pulsante Inserisci livello nella parte inferiore della linea temporale.
Un nuovo livello viene visualizzato sopra il livello esistente nella linea temporale.
3. Fare clic su Inserisci livello altre tre volte per inserire tre livelli.
La linea temporale principale dispone ora di 4 livelli.
4. Fare doppio clic sul nome Livello 5 per poterne modificare il nome.
5. Immettere il nome **actions** come nuovo nome di livello e premere Invio.
6. Fare doppio clic sul nome Livello 4 e assegnare al livello il nome **nextButton**.
7. Fare doppio clic sul nome Livello 3 e assegnare al livello il nome **border**.
8. Fare doppio clic sul nome Livello 2 e assegnare al livello il nome **blueArea**.
9. Fare doppio clic sul nome Livello 1 e assegnare al livello il nome **slideShow**.



I 5 livelli della linea temporale, correttamente denominati

Dopo aver aggiunto i livelli alla linea temporale, è possibile aggiungere il clip filmato **slideShow** allo stage.

Per aggiungere il clip filmato slideShow allo stage:

1. Fare clic sul nome del livello slideShow per attivare il livello.
2. Trascinare il simbolo slideShow dal pannello Libreria allo stage e allineare il suo angolo superiore sinistro con l'angolo superiore sinistro dello stage.
3. Con la nuova istanza di clip filmato selezionata sullo stage, andare alla finestra di ispezione Proprietà e impostare i valori X e Y su 0 per allineare l'angolo superiore sinistro del clip filmato esattamente con l'angolo dello stage.
4. Sempre nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **slideShow_mc** come nome dell'istanza del clip filmato.
5. Salvare il documento.

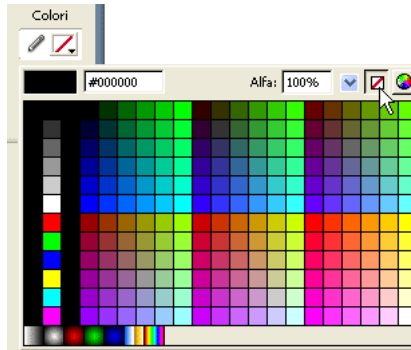
Creazione del bordo

A questo punto è possibile creare un bordo per lo stage per rendere più accattivante l'aspetto dell'FMA visualizzata in una pagina Web.

Per creare il bordo:

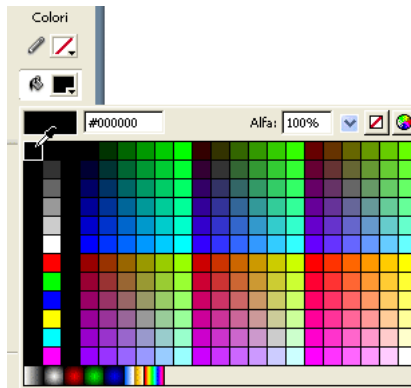
1. Selezionare 100% dal menu di riduzione/ingrandimento della linea temporale.
2. Nella linea temporale, fare clic sul nome del livello border per selezionare il livello.
3. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Rettangolo.

4. Nel pannello Strumenti, selezionare l'opzione Nessun colore dal selettore Colore tratto.



Selezione dell'opzione Nessun colore dal selettore Colore tratto

5. Selezionare il colore nero (#000000) nel selettore Colore riempimento.



Selezione del colore nero dal selettore Colore riempimento

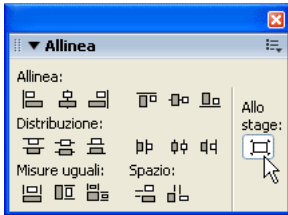
6. Disegnare sullo stage un rettangolo di forma simile a quella dello stage.



Disegno di un rettangolo della forma dello stage

7. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Freccia.
8. Nello stage, fare clic sul rettangolo appena disegnato per selezionarlo.
9. Selezionare Finestra > Allinea per aprire il pannello Allinea.
10. Nel pannello Allinea, fare clic sull'opzione Allo stage per selezionarla.

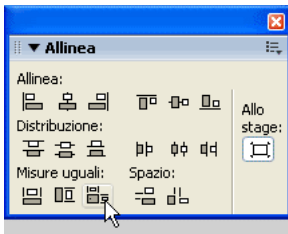
Il rettangolo selezionato viene allineato all'area dello stage.



Pannello Allinea con l'opzione Allo stage selezionata

11. Nel pannello Allinea, individuare l'area Misure uguali e fare clic sul pulsante Corrispondenza in larghezza e altezza.

Il rettangolo assume le dimensioni dell'area dello stage.



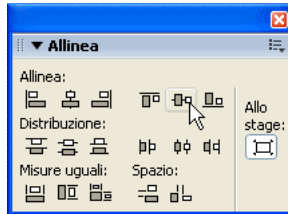
Selezione del pulsante Corrispondenza in larghezza e altezza

SUGGERIMENTO

Quando l'opzione Allo stage è disattivata, il pannello Allinea allinea tra loro gli oggetti selezionati.

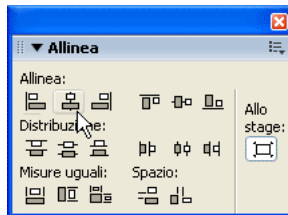
12. Con il rettangolo ancora selezionato, fare clic sul pulsante Allineamento verticale rispetto al centro nel pannello Allinea.

Per individuare il pulsante corretto nel pannello Allinea è possibile utilizzare le descrizioni comandi.



Selezione del pulsante Allineamento verticale rispetto al centro

13. Sempre nel pannello Allinea, fare clic sul pulsante Allineamento orizzontale rispetto al centro.



Selezione del pulsante Allineamento orizzontale rispetto al centro

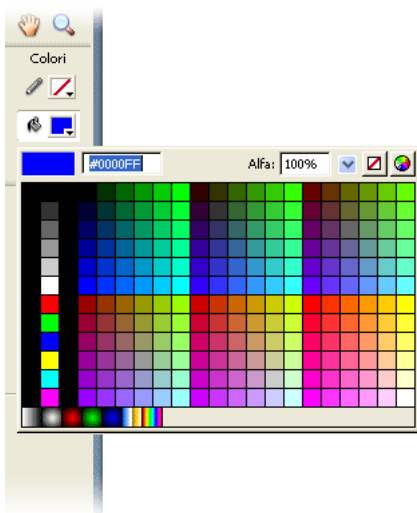
Il rettangolo viene centrato con precisione sullo stage.



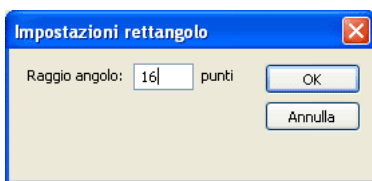
Rettangolo nero esattamente centrato sullo stage

14. Fare clic all'esterno dell'area dello stage per deselegionare il rettangolo nero.
15. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Rettangolo.

16. Sempre nel pannello Strumenti, selezionare il colore blu con il valore esadecimale #0000FF dal selettore Colore riempimento.



17. Nel pannello Strumenti, fare doppio clic sullo strumento Rettangolo.
18. Nella finestra di dialogo Impostazioni rettangolo, immettere 16 nella casella di testo Raggio angolo e fare clic su OK.



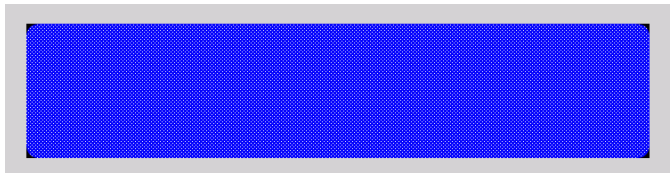
19. Selezionare Visualizza > Aggancio > Aggancia a pixel, per attivare l'opzione di aggancio ai pixel.
- In questo modo i bordi delle forme disegnate vengono agganciati al pixel più vicino durante il disegno.

- 20.** Con lo strumento Rettangolo ancora selezionato nel pannello Strumenti, disegnare un rettangolo di dimensioni il più simili possibili alle dimensioni dello stage.



Rettangolo blu con angoli arrotondati sullo stage

- 21.** Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
- 22.** Fare clic sul rettangolo blu per selezionarlo.
- 23.** Con il rettangolo blu selezionato, passare alla finestra di ispezione Proprietà e immettere i seguenti valori nelle caselle di testo corrispondenti:
- L: 700
 - A: 150
 - X: 0
 - Y: 0



Rettangolo blu di dimensioni esatte sullo stage

- 24.** Fare di nuovo doppio clic sul rettangolo blu per selezionarlo.
- 25.** Premere Canc per eliminare il rettangolo blu.

Nel centro del rettangolo nero disegnato in precedenza viene visualizzato un rettangolo bianco. In questa fase il rettangolo blu ha svolto la funzione di maschera. Nella parte inferiore e superiore dello stage viene quindi visualizzato un bordo di colore nero.



Lo stage con solo gli angoli neri

Aggiunta di un simbolo

In questa sezione viene descritto come aggiungere un'area di colore blu sul lato destro dello stage. In quest'area verrà visualizzata la descrizione di ogni specialità del menu e il pulsante per passare da una specialità all'altra.

Per aggiungere un nuovo simbolo con una forma di colore blu:

1. Fare clic sul nome di livello `blueArea` nella linea temporale.
2. Selezionare Inserisci > Nuovo simbolo.
3. Nella finestra di dialogo Crea un nuovo simbolo, immettere **menu** nella casella di testo Nome e fare clic su OK.

Viene attivata la modalità di modifica dei simboli e nel pannello della linea temporale viene visualizzata la linea temporale del nuovo clip filmato `blueArea`.

4. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Rettangolo.
5. Selezionare l'opzione Nessun colore dal selettore Colore tratto.
6. Fare clic sul campione di Colore riempimento per visualizzare il selettore Colore riempimento.
7. Nel selettore Colore riempimento, immettere **80%** nella casella di testo Alfa.
8. Sempre nel selettore Colore riempimento, immettere **343469** nella casella di testo del colore e premere Invio.

Viene creato un colore blu tendente al grigio.

9. Nel pannello Strumenti, fare doppio clic sullo strumento Rettangolo.

10. Nella finestra di dialogo Impostazioni rettangolo, immettere **0** nella casella di testo Raggio angolo e fare clic su OK.
11. Con lo strumento rettangolo, disegnare un grande rettangolo piano sullo stage.
12. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
13. Nello stage, fare clic sul rettangolo appena disegnato per selezionarlo.
14. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere i seguenti valori per la forma rettangolo:
 - L: 415
 - A: 150
 - X: 0
 - Y: 0
15. Premere Invio o A capo.
16. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Sottoselezione.

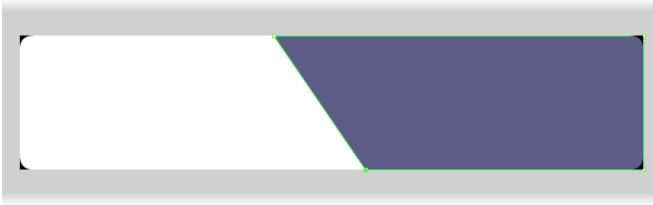


17. Spostare il mouse sull'angolo inferiore sinistro del rettangolo fino a visualizzare un quadratino bianco accanto al puntatore freccia.



Puntatore che indica che l'angolo del rettangolo può essere trascinato

18. Trascinare l'angolo del rettangolo verso destra in modo che il lato sinistro del rettangolo diventi una linea diagonale con un angolo di circa 30 gradi.



19. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
I punti di controllo del rettangolo vengono disattivati.

Aggiunta di una casella di testo

Dopo aver aggiunto lo sfondo blu al clip filmato del menu, è possibile aggiungere il testo della descrizione di ciascuna specialità del menu. Verranno aggiunte due caselle di testo. Il codice ActionScript che verrà aggiunto in seguito immetterà il testo in queste caselle.

Per aggiungere la casella di testo per il nome della specialità del menu:

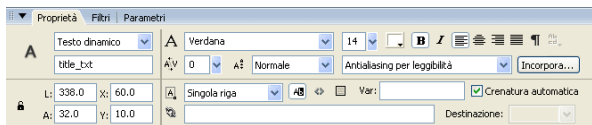
1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Testo.



2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Testo dinamico dal menu Tipo testo.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere 14 nella casella di testo Dimensione carattere.
4. Con lo strumento Testo selezionato, disegnare un grande rettangolo di testo piano nella parte superiore della forma di colore grigio-blu che è stata creata.

Il rettangolo dovrebbe avere quasi la stessa larghezza della forma blu. Il posizionamento esatto del rettangolo non è importante in questo momento; verrà regolato in un secondo momento.

5. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
6. Fare clic sulla casella di testo appena disegnata per selezionarla.
7. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere i seguenti valori:
 - Tipo testo: Testo dinamico
 - Nome istanza: **title_txt**
 - X: **60**
 - Y: **10**
 - Carattere: Verdana
 - Dimensione carattere: **14**
 - Colore testo (riempimento): Bianco
 - Stile: Grassetto
 - Tipo linea: Singola riga



Finestra di ispezione Proprietà con i valori corretti

8. Salvare il documento.

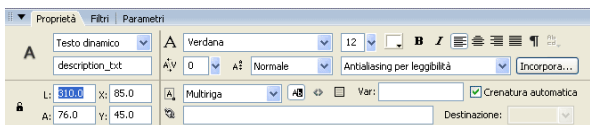
Aggiunta della seconda casella di testo

A questo punto è possibile aggiungere la seconda casella di testo che conterrà la descrizione di ogni specialità del menu.

Per aggiungere una casella di testo per la descrizione:

1. Fare clic fuori dello stage per deselezionare la casella di testo creata nella sezione precedente.
2. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Testo.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **12** nella casella di testo Dimensione carattere.
4. Sempre nella finestra di ispezione Proprietà, deselezionare l'icona dello stile grassetto.

5. Selezionare Multiriga nel menu Tipo linea.
6. Con lo strumento Testo, disegnare un altro rettangolo sullo stage, facendo in modo di riempire la parte inferiore della forma blu creata in precedenza, sotto il rettangolo disegnato nella sezione [“Per aggiungere la casella di testo per il nome della specialità del menu:”](#) a pagina 133.
7. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
8. Con il secondo rettangolo di testo ancora selezionato, passare alla finestra di ispezione Proprietà e immettere i seguenti valori:
 Tipo testo: Testo dinamico
 Nome istanza: **description_txt**
 X: 85
 Y: 45
 Carattere: Verdana
 Dimensione carattere: 12
 Colore: Bianco



Finestra di ispezione Proprietà con i valori corretti

9. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
10. Fare clic sull'area dello stage all'esterno delle forme che sono state disegnate per deselezionarle.
11. Nella linea temporale, fare clic sul collegamento della scena 1 per uscire dalla modalità di modifica dei simboli e tornare alla linea temporale principale del documento Flash.
 La modalità di modifica dei simboli viene disattivata e viene visualizzato di nuovo lo stage con i bordi di colore nero.
12. Salvare il documento.

Aggiunta del clip filmato allo stage

Dopo aver completato il clip filmato del menu, è possibile aggiungerlo allo stage nella linea temporale principale.

Per aggiungere il clip filmato del menu allo stage:

1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione per assicurarsi che lo strumento sia attivo.
2. Dal pannello Libreria (Finestra > Libreria), trascinare il clip filmato del menu e posizionarlo sul lato destro dello stage.
3. Con il clip filmato del menu ancora selezionato sullo stage, passare alla finestra di ispezione Proprietà e immettere i seguenti valori:

Nome istanza: **menu_mc**

L: 415

A: 150

X: 285

Y: 0

4. Con il clip filmato del menu ancora selezionato, selezionare Alfa dal menu Colori della finestra di ispezione Proprietà.
5. Trascinare il cursore accanto alla casella di testo Alfa fino al valore 90%.

Aggiunta di un componente Button

È ora possibile aggiungere il pulsante che consente all'utente di passare da una diapositiva all'altra della presentazione.

Per aggiungere il pulsante Next:

1. Nella linea temporale, fare clic sul nome del livello nextButton per attivare il livello.
In questo livello verrà inserito il componente Button.
2. Aprire il pannello Componenti, se non è già aperto, selezionando Finestra > Componenti.

3. Nel pannello Componenti, aprire la categoria UI Components facendo clic sul segno più (+) accanto al nome della categoria.
4. Trascinare il componente Button dal pannello Componenti alla parte inferiore del rettangolo blu sullo stage.
Il pulsante rimane selezionato sullo stage se non si fa clic su un altro elemento.
5. Con il pulsante ancora selezionato, passare alla finestra di ispezione Proprietà e immettere i seguenti valori:
Nome istanza: **next_btn**
X: **590**
Y: **120**
6. Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sulla scheda Parametri.
7. Nella casella di testo label, sostituire il nome Button con il nome **Next** e premere Invio.
L'etichetta del pulsante diventa Next.
8. Salvare il documento.

Aggiunta di codice ActionScript

A questo punto sono stati aggiunti tutti gli elementi grafici e di testo richiesti dall'FMA. L'ultimo passaggio consiste nell'aggiungere il codice ActionScript che visualizzerà il testo e l'immagine appropriati per ogni diapositiva del clip filmato `slideShow`.

Prova di un esempio di codice ActionScript

Innanzitutto si aggiunge un codice ActionScript semplice per verificarne il funzionamento.

Per aggiungere il codice ActionScript di prova:

1. Nella linea temporale, fare clic sul nome del livello actions per attivare il livello.
2. Selezionare Finestra > Azioni per aprire il pannello Azioni.

Si noti che per aggiungere il testo tra virgolette, ActionScript fa riferimento alle caselle di testo con il nome dell'istanza del clip filmato del menu che si trova sullo stage (menu_mc) e quindi con il nome della casella di testo stessa all'interno dell'istanza di clip filmato, come indicato di seguito:
 menu_mc.description
 Questa sintassi è denominata *sintassi del punto* e viene utilizzata in tutto il codice ActionScript per fare riferimento a oggetti nidificati all'interno di altri oggetti.

3. Nel pannello Azioni, immettere il codice ActionScript seguente. È possibile copiare e incollare il codice dal pannello della Guida di Flash.

```
function testFunc(eventObj:Object) {
    menu_mc.title_txt.text = "Testing the title";
    menu_mc.description_txt.text = "Testing the
    description";
}
```

```
// add the event listener for the button
next_btn.addEventListener("click", testFunc);
```

Questo codice ActionScript aggiunge semplicemente un testo alle caselle di testo del titolo e della descrizione aggiunte in precedenza al clip filmato del menu.

4. Selezionare Controllo > Prova filmato.

Il documento Flash viene aperto e riprodotto in una nuova finestra.

5. Nella finestra del filmato di prova, fare clic sul pulsante Next.

Il testo di prova del titolo e della descrizione immesso come parte del codice ActionScript viene visualizzato nel rettangolo blu sul lato destro del documento.

6. Salvare il documento.

Immissione di codice ActionScript per la presentazione

A questo punto è possibile immettere il codice ActionScript per l'animazione di ogni nuova diapositiva della presentazione che verrà eseguita quando l'utente farà clic sul pulsante Next. Dopo aver aggiunto il codice, il documento Flash sarà completo.

Per aggiungere il codice ActionScript al documento Flash:

1. Nella linea temporale, verificare che il fotogramma 1 del livello actions sia ancora selezionato.
2. Nel pannello Azioni, eliminare tutto il codice immesso nella sezione [“Prova di un esempio di codice ActionScript” a pagina 137](#).

Il pannello Azioni non dovrebbe contenere più alcun codice.

3. Copiare il codice seguente e incollarlo nel pannello Azioni:

```
/*The following four sections contain the data
/*for each menu item.

/* 0 */
var image0title:String = "Summer salad";
var image0desc:String = "Butter lettuce with apples,
    blood orange segments, gorgonzola, and raspberry
    vinaigrette.";
var image0uri:String = "images/image0.jpg";

/* 1 */
var image1title:String = "Turkey and Sun-dried Tomato
    Sandwich";
var image1desc:String = "Fresh roasted turkey with sun-
    dried tomatoes, garlic aioli, and havarti.";
var image1uri:String = "images/image1.jpg";

/* 2 */
var image2title:String = "Seared Salmon";
var image2desc:String = "Filet of wild salmon with
    caramelized onions, new potatoes, and caper and tomato
    salsa.";
var image2uri:String = "images/image2.jpg";

/* 3 */
var image3title:String = "New York Cheesecake";
var image3desc:String = "Creamy traditional cheesecake
    served with chocolate sauce and strawberries.";
var image3uri:String = "images/image3.jpg";

var currImage:Number = 0;
var totalImages:Number = 4;

menu_mc.title_txt.text = this["image"+currImage+"title"];
menu_mc.description_txt.text =
    this["image"+currImage+"desc"];

for (var i:Number = 0; i<totalImages; i++) {
    slideShow_mc.slides_mc["holder"+i].loadMovie(this["image"
        +(i)+"uri"],slideShow_mc.slides_mc.getNextHighestDepth
        ());
}

slideShow_mc.slides_mc["holder4"].loadMovie(this["image0u
    ri"],slideShow_mc.slides_mc.getNextHighestDepth());
```

```
// Funzione per il pulsante Next
La sezione function nextMenuItem(eventObj:Object) {
    slideShow_mc.gotoAndPlay("slide"+(currImage));
    if ((currImage+1)>=totalImages) {
        currImage = 0;
    } else {
        currImage++;
    }
    menu_mc.title_txt.text =
    this._parent["image"+currImage+"title"];
    menu_mc.description_txt.text =
    this._parent["image"+currImage+"desc"];
}

// add the event listener for the button
next_btn.addEventListener("click", nextMenuItem);
```

“[Analisi del codice ActionScript](#)” a [pagina 140](#) descrive questo codice in modo dettagliato.

4. Salvare il documento.
5. Selezionare Controllo > Prova filmato.
6. Nella finestra del filmato di prova, fare clic sul pulsante Next per visualizzare le immagini delle animazioni delle specialità e i titoli e le descrizioni aggiornate per ogni diapositiva.
7. Chiudere la finestra del filmato di prova.

Analisi del codice ActionScript

In questa sezione vengono illustrate le operazioni eseguite dal codice ActionScript aggiunto al pannello Azioni nella sezione precedente. Se si preferisce, è possibile ignorare questa sezione e proseguire con la pubblicazione del documento per la visualizzazione in un browser Web.

Informazioni complete sull'uso di ActionScript sono disponibili in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

La prima sezione di codice contiene le variabili che memorizzano informazioni sulle immagini che verranno visualizzate in ogni sezione del clip filmato `slideShow`.

```
/* 0 */
var image0title:String = "Summer salad";
var image0desc:String = "Butter lettuce with apples, blood
    orange segments, gorgonzola, and raspberry vinaigrette.";
var image0uri:String = "images/image0.jpg";
```

```

/* 1 */
var image1title:String = "Turkey and Sun-dried Tomato
    Sandwich";
var image1desc:String = "Fresh roasted turkey with sun-dried
    tomatoes, garlic aioli, and havarti.";
var image1uri:String = "images/image1.jpg";

/* 2 */
var image2title:String = "Seared Salmon";
var image2desc:String = "Filet of wild salmon with
    caramelized onions, new potatoes, and caper and tomato
    salsa.";
var image2uri:String = "images/image2.jpg";

/* 3 */
var image3title:String = "New York Cheesecake";
var image3desc:String = "Creamy traditional cheesecake
    served with chocolate sauce and strawberries.";
var image3uri:String = "images/image3.jpg";

```

Questo codice dichiara quattro set di tre variabili ciascuno. Ogni set di tre variabili rappresenta una delle quattro immagini che verranno visualizzate nel documento Flash. L'unica differenza tra i nomi delle variabili delle quattro immagini è costituita dal numero incluso nei nomi delle variabili. Si noti che la numerazione inizia con il numero 0 anziché 1, poiché gli elenchi nel codice ActionScript hanno base zero. Questo significa che al primo elemento dell'elenco viene sempre assegnato il numero 0 invece che il numero 1.

Le tre variabili che vengono dichiarate per ogni immagine sono le seguenti. Si ricordi che il numero contenuto nel nome di ogni variabile varia a seconda dell'immagine:

image0title contiene una stringa corrispondente al nome della specialità che verrà visualizzata nella casella di testo `title_txt` del clip filmato `menu`.

image0desc contiene una stringa corrispondente alla descrizione della specialità che verrà visualizzata nella casella di testo `description_txt` del clip filmato `menu`.

image0uri contiene una stringa corrispondente all'URI (Universal Resource Identifier) del file immagine che verrà caricato e visualizzato in ogni sezione del clip filmato `slides`.

Le due righe di codice successive dichiarano altre due variabili:

```

var currImage:Number = 0;
var totalImages:Number = 4;

```

La prima variabile, `currImage`, memorizza il numero dell'immagine corrente visualizzata nel clip filmato `slides`. La seconda variabile, `totalImages`, memorizza il numero totale di immagini da visualizzare. La memorizzazione di quest'ultimo numero in una variabile semplifica la modifica del numero se si desidera aggiungere più immagini alla presentazione in un secondo momento. In questo caso è necessario modificare anche il clip filmato `slideShow`.

La riga di codice successiva imposta il testo della casella di testo del titolo sul testo della variabile il cui nome corrisponde al numero di immagine corrente.

```
menu_mc.title_txt.text = this["image"+currImage+"title"];
```

Questo codice utilizza la sintassi del punto per impostare la proprietà `text` della casella di testo `title_txt` nell'istanza di clip filmato `menu_mc` sul valore di una variabile. In questo caso il nome della variabile è costituito dalla parola `image`, dal valore della variabile `currImage` e dalla parola *title*. Il nome della variabile diventa `image0title` o un nome simile, a seconda del numero contenuto nella variabile `currImage`. La parola *this* indica a Flash che la variabile è stata dichiarata all'interno dello stesso script.

La riga di codice successiva è simile a quella precedente:

```
menu_mc.description_txt.text =  
    this["image"+currImage+"desc"];
```

Questa riga di codice imposta il testo della casella di testo della descrizione nell'istanza di clip filmato `menu_mc` sul testo della variabile `desc` corrispondente al numero di immagine corrente.

Le righe di codice successive impostano un ciclo `for` per il caricamento di file di immagine JPG esterni nelle istanze di clip filmato `holder` nel clip filmato `slides` del clip filmato `slideshow`. I percorsi dei file di ogni file JPG esterno sono memorizzati nelle variabili `image*uri` dichiarate all'inizio di questo blocco di codice `ActionScript`, come descritto di seguito:

```
for (var i:Number = 0; i<totalImages; i++) {  
    slideShow_mc.slides_mc["holder"+i].loadMovie(this["image"+(i  
        )+"uri"],slideShow_mc.slides_mc.getNextHighestDepth());  
}
```

Un ciclo `for` è un blocco di codice racchiuso da un set di parentesi graffe `{ }` che si ripete per ogni incremento della variabile `i`. In questo caso gli incrementi della variabile `i` vanno da 0 a 4 poiché il valore di `totalImages` è 4. Il metodo `loadMovie()` può essere usato per caricare un file Flash o un file di immagine nel clip filmato. In questo caso carica i file JPG esterni.

La riga di codice successiva carica la prima immagine, memorizzata nella variabile `image0uri`, nell'istanza di clip filmato `holder4`:

```
slideShow_mc.slides_mc["holder4"].loadMovie(this["image0uri"],slideShow_mc.slides_mc.getNextHighestDepth());
```

Le righe di codice successive implementano la funzionalità del pulsante **Next**:

```
function nextMenuItem(eventObj:Object) {
    slideShow_mc.gotoAndPlay("slide"+(currImage));
    if ((currImage+1)>=totalImages) {
        currImage = 0;
    } else {
        currImage++;
    }
    menu_mc.title_txt.text =
    this._parent["image"+currImage+"title"];
    menu_mc.description_txt.text =
    this._parent["image"+currImage+"desc"];
}
```

Il codice del pulsante **Next** è contenuto in una funzione denominata `nextMenuItem`. Una funzione è un blocco di codice che viene eseguito quando si verifica un determinato evento. In questo caso la funzione viene eseguita quando l'utente rilascia il pulsante del mouse sul pulsante **Next** nello stage.

La funzione contiene il metodo `gotoAndPlay()` che indica all'indicatore di riproduzione di passare a un'etichetta di fotogramma specifica nella linea temporale. L'etichetta di fotogramma specificata in questo caso è costituita dalla parola *slide* e dal valore corrente della variabile `currImage`.

La riga successiva contiene un'istruzione `if` che verifica se il valore della variabile `currImage` sommato a 1 equivale al valore della variabile `totalImages`. Se è `true`, il codice imposta il valore di `currImage` su 0; in caso contrario, incrementa di 1 il valore di `currImage`.

Le ultime 2 righe della funzione impostano il testo delle caselle di testo `title` e `description` sulle stringhe memorizzate nelle variabili `image*title` e `image*desc` corrispondenti al valore della variabile `currImage`.

La riga di codice immediatamente successiva alla definizione della funzione indica a Flash di eseguire la funzione `nextMenuItem` quando si fa clic con il pulsante del mouse sull'istanza `next_btn`.

```
next_btn.addEventListener("click", nextMenuItem);
```

Poiché la funzione `nextMenuItem` è ora impostata per rilevare i clic del mouse, viene denominata *listener di eventi*. Per questo motivo, il metodo `addEventListener()` viene utilizzato per indicare a Flash di eseguire la funzione nel momento in cui si verifica un clic del mouse.

Sebbene il codice descritto in questa sezione sia relativamente semplice, esso si basa su concetti di ActionScript troppo complessi per questa sede. Per un'introduzione approfondita a questi concetti e altre esercitazioni di ActionScript, consultare i manuali *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash* ed *Esercitazioni di Flash*.

Pubblicazione del documento

Dopo aver completato il documento Flash, è possibile pubblicarlo in una pagina Web. Il primo passo di questo processo consiste nel salvare la versione FLA del documento in una versione SWF compressa del file. Questa versione SWF sarà di dimensioni molto più ridotte e verrà caricata facilmente in un browser Web.

Per pubblicare il documento come file SWF:

1. Scegliere File > Impostazioni pubblicazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, selezionare la scheda Formati e verificare che siano selezionate solo le caselle di controllo HTML e Flash.

In questo modo vengono pubblicati solo il file SWF e un file HTML che ne consente la visualizzazione in un browser Web.
3. Sempre nella finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, selezionare la scheda Flash e verificare che nel menu a comparsa Versione sia selezionato Flash Player 8.

Il file SWF viene esportato in formato Flash 8.

4. Selezionare la scheda HTML e verificare che nel menu a comparsa Modello sia selezionato Solo Flash.

Viene generato solo un file HTML semplice che consente di visualizzare il documento Flash in un browser.

5. Fare clic su Pubblica.

Una copia SWF del documento e un file HTML vengono salvati nella cartella contenente il file FLA di lavoro, ovvero nella directory `cafe_townsend`.

6. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione.

Dopo aver completato la FMA Flash per il sito Web `cafe_townsend`, è possibile passare al [Capitolo 4, “Esercitazione: Creazione di un lettore video \(solo Flash Professional\)”](#) a pagina 149.

Risorse

Macromedia fornisce importanti risorse per scoprire altre funzioni di Flash, ottenere assistenza e inviare commenti alla società.

Registrazione

Registrare il proprio prodotto per ricevere le informazioni più recenti su aggiornamenti, nuovi prodotti, supporto tecnico e altro ancora. Per la registrazione in linea, andare all'indirizzo www.macromedia.com/it e selezionare Aiuto > Registrazione online. È inoltre possibile stampare il modulo di registrazione dal menu ?.

Note sulla versione

Per le informazioni più recenti e la risoluzione dei problemi di Flash, consultare le Note sulla versione nel Centro di supporto Flash all'indirizzo www.macromedia.com/support/flash/releasenotes.html.

Centro di supporto Flash

Per qualsiasi domanda o dubbio su Flash, i tecnici per l'assistenza sui prodotti sono a disposizione giorno e notte per fornire agli utenti un servizio di altissima qualità. Per ulteriori informazioni, visitare il Centro di supporto Flash all'indirizzo www.macromedia.com/go/flash_support_it.

Formazione e certificazione Flash

È possibile approfondire le proprie competenze con esercitazioni pratiche ambientate in scenari reali. La formazione Flash consente di mettersi subito al lavoro. Si può optare per un tipo di formazione in linea o con un insegnante, oppure combinare le due forme per creare il percorso di addestramento più consono alle proprie esigenze. Per saperne di più, consultare la sezione Macromedia Training all'indirizzo www.macromedia.com/go/flash_training.

Centro per sviluppatori Macromedia Flash

È possibile tenersi sempre aggiornati con le ultime tendenze e tecniche di sviluppo di Macromedia Flash. Esercitazioni, articoli e applicazioni di esempio forniscono tutte le informazioni necessarie per essere sempre competitivi, innovativi ed efficienti. Per ulteriori informazioni, visitare il Centro per sviluppatori Flash all'indirizzo www.macromedia.com/go/flash_devcenter.

Seminari On Demand

La valutazione di nuovi prodotti può risultare un'operazione complessa, considerando anche che ogni versione presenta sempre nuove funzioni e caratteristiche da scoprire. I seminari Macromedia On Demand rappresentano una soluzione per apprendere velocemente l'uso di un prodotto. I seminari Macromedia si basano su dimostrazioni e presentazioni multimediali progettate appositamente per mostrare tutte le funzioni e le caratteristiche dei prodotti. Per saperne di più, visitare Macromedia On Demand all'indirizzo www.macromedia.com/macromedia/events/online/ondemand/index.html.

Applicazioni di esempio

Flash include file di esempio che è possibile analizzare per apprendere vari concetti di progettazione e di sviluppo. Per visualizzare le versioni FLA e SWF dei file di esempio insieme a una descrizione, vedere gli esempi forniti nella Guida in linea di Flash (con l'applicazione Flash aperta, selezionare ? > Guida di Flash). Alcuni esempi sono costituiti da applicazioni complete, mentre altri sono semplici presentazioni che introducono concetti fondamentali. Per visualizzare la versione di progettazione (file FLA) di un esempio, aprire il file in Flash. I file di esempio sono disponibili nella cartella Samples, nella directory dell'applicazione Flash. Per ulteriori esempi, visitare il Centro per sviluppatori Flash all'indirizzo www.macromedia.com/go/flash_devcenter.

Altro materiale di riferimento

Le seguenti pagine Web di Macromedia comprendono materiali di riferimento e collegamenti a materiali di riferimento su Flash di altri produttori:

- I siti Web dedicati a Macromedia Flash e agli sviluppatori Flash sono elencati all'indirizzo www.macromedia.com/go/tn_12046.
- Macromedia Press (settore pubblicazioni di Macromedia) è disponibile all'indirizzo www.macromedia.com/support/mmpress/.

Esercitazione: Creazione di un lettore video (solo Flash Professional)

Questa esercitazione guida l'utente nella creazione di un semplice lettore video mediante alcune delle funzioni di creazione disponibili in Macromedia Flash Basic 8 e Flash Professional 8. Una volta creato, il lettore video può essere distribuito in una pagina Web.

Prima di iniziare l'esercitazione, si consiglia di leggere [“Nozioni di base di Flash”](#) a pagina 53.

In questa esercitazione vengono eseguite le seguenti attività:

Descrizione dell'attività	150
Analisi dell'applicazione completa	150
Creazione di una cartella di lavoro	152
Codifica di un file video	153
Creazione di un nuovo documento Flash	154
Aggiunta di un componente Media	156
Pubblicazione del documento	159

Descrizione dell'attività

In questa esercitazione viene creato un tipo di applicazione noto come FMA (Flexible Messaging Area, area messaggi flessibile). L'FMA è un tipo di applicazione Flash comune utilizzata per la visualizzazione di contenuto volto a trasmettere un messaggio informativo o di marketing. In questo caso l'FMA visualizza le fotografie delle specialità del menu di un ristorante. Nel sito Web di Macromedia viene utilizzata una FMA per visualizzare informazioni sui nuovi prodotti software e altri messaggi pubblicitari. Questa sezione è definita "area messaggi flessibile" perché in genere occupa una parte della pagina Web riservata a contenuto che varia a seconda delle esigenze dell'azienda o del sito Web. Ad esempio, se il Café Townsend ha programmato un evento speciale, la relativa FMA potrebbe essere modificata in modo da riflettere i dettagli sull'evento anziché le specialità del menu del ristorante.

In questa esercitazione, dopo l'analisi di un documento Flash esistente, viene trattata la creazione di un nuovo documento Flash fino alla pubblicazione dell'applicazione per la riproduzione sul Web. La durata dell'esercitazione è di circa 20-30 minuti.

Analisi dell'applicazione completa

Analizzando la versione finale di un'applicazione, è possibile osservare anche l'area di lavoro di Flash.

Le sezioni successive descrivono le procedure da eseguire per creare l'applicazione vera e propria.

Esecuzione dell'applicazione completa

Per comprendere meglio il tipo di applicazione che viene creata nel corso di questa esercitazione, è utile visualizzare una versione completa del file FLA dell'applicazione nello strumento di creazione Flash. I file FLA sono i file che vengono elaborati in Flash. È inoltre possibile riprodurre in Flash Player la versione SWF del file, ovvero la versione che viene pubblicata nella pagina Web.

Per riprodurre la versione SWF del file in Flash Player:

1. In Flash, selezionare File > Apri.
2. Cercare il file dell'applicazione completa in uno dei seguenti percorsi:
 - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\cafe_townsend\completed files\flash e fare doppio clic su video_pod_finished.swf.
 - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/cafe_townsend/completed_files/flash e fare doppio clic su video_pod_finished.swf.L'applicazione completa viene eseguita in Flash Player. Per visualizzare il video, fare clic sui controlli di riproduzione nella parte inferiore della finestra.
3. Dopo aver esaminato l'applicazione, chiudere la finestra di Flash Player.

Apertura del documento di progettazione

È utile analizzare il file FLA di progettazione completo per capire il modo in cui l'autore ha progettato l'applicazione.

Per analizzare la versione di progettazione del file in Flash:

1. In Flash, selezionare File > Apri.
2. Cercare il documento di progettazione usando uno dei seguenti percorsi:
 - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\cafe_townsend\completed files\flash e fare doppio clic su video_pod_finished fla.
 - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/cafe_townsend/completed_files/flash e fare doppio clic su video_pod_finished fla.

A questo punto è possibile vedere l'applicazione dell'esercitazione nella sua versione finale nell'ambiente di creazione Flash.

3. Dopo aver aperto il file, esaminare lo stage, il pannello Libreria e la linea temporale.

- Sullo stage è visibile un componente FLVPlayback, che viene descritto in maggiore dettaglio più avanti in questa esercitazione.
- Il pannello Libreria contiene un elenco di simboli, vale a dire risorse riutilizzabili, utilizzati nel documento.
- Nella linea temporale, infine, è visualizzata una rappresentazione che mostra come e quando i simboli vengono visualizzati sullo stage.

Il ruolo di ciascuno di questi elementi di Flash verrà compreso durante lo svolgimento dell'esercitazione. Per ulteriori informazioni su questi elementi, vedere [“Nozioni di base di Flash” a pagina 53](#).

Creazione di una cartella di lavoro

Prima di iniziare l'esercitazione, è necessario creare una cartella di lavoro contenente i file di esempio utilizzati nelle esercitazioni proposte in questa guida. È necessario quindi creare la cartella di lavoro sul proprio disco rigido e copiarvi i file di esempio dalla cartella dell'applicazione Flash.

1. Creare una nuova cartella denominata `local_sites` in un percorso qualsiasi del disco rigido. Ad esempio, creare una cartella denominata `local_sites` in uno dei seguenti percorsi:
 - (Windows) `C:\Documents and Settings\nome_utente\ Documenti\local_sites`
 - (Macintosh) `disco rigido/Utenti/nome_utente/Documents/local_sites`

NOTA

In Macintosh la cartella dell'utente contiene già una cartella denominata Sites. Non utilizzare la cartella Sites come cartella locale poiché in essa vengono collocate le pagine che si desidera rendere accessibili agli utenti quando si utilizza il computer Macintosh come server Web.

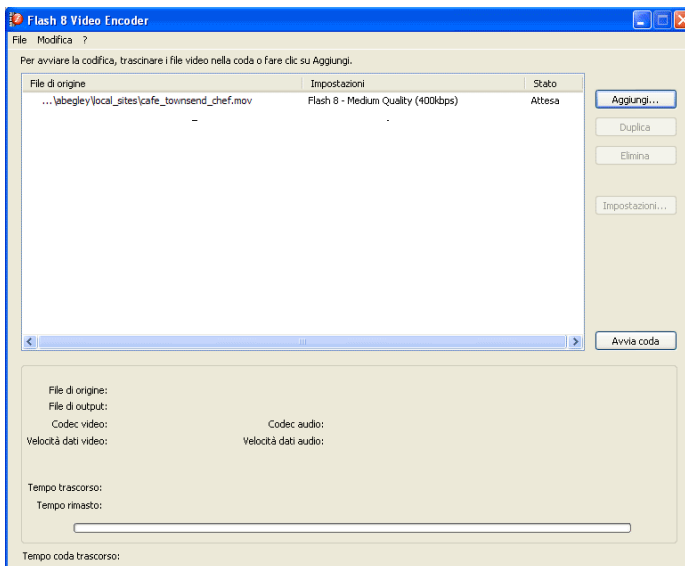
2. Individuare la cartella `cafe_townsend` all'interno della cartella dell'applicazione Flash sul disco rigido. Se Flash è stato installato nella posizione predefinita, il percorso delle cartelle è il seguente:
 - In Windows: `C:\Programmi\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial_assets\cafe_townsend`
 - In Macintosh: `Macintosh HD/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial_assets/cafe_townsend`
3. Copiare la cartella `cafe_townsend` nella cartella `local_sites`.

Codifica di un file video

La prima operazione da eseguire è la conversione di un file video QuickTime (MOV) in un file video Flash (FLV).

Per convertire il file video:

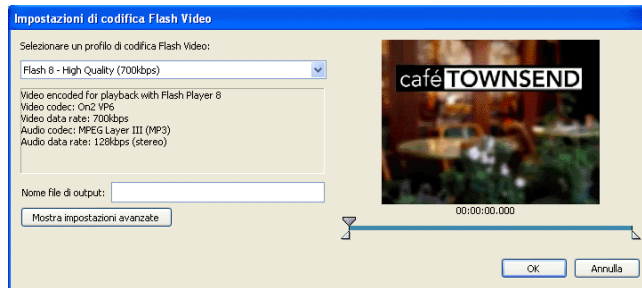
1. Avviare l'applicazione Flash Video Encoder.
2. Trascinare il file `cafe_townsend_chef.mov` dalla cartella `cafe_townsend` alla finestra dell'applicazione Flash Video Encoder.



Finestra di Flash Video Encoder

3. Fare clic su **Impostazioni**.

4. Nella finestra di dialogo Impostazioni di codifica Flash Video, selezionare Flash 8 - Qualità media (400 kbps) dal menu a comparsa Profilo di codifica Flash Video. Questa è l'impostazione predefinita. Questa impostazione applica al file solo una quantità ridotta di compressione.



5. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni di codifica Flash Video.
6. Fare clic su Avvia coda.

Il file viene convertito in Flash Video Encoder e viene salvato nella stessa cartella del file originale cafe_townsend_chef.mov.

A questo punto è possibile utilizzare il file FLV in un documento Flash.
7. Chiudere l'applicazione Flash Video Encoder.

Creazione di un nuovo documento Flash

Dopo aver esaminato l'applicazione che verrà creata, è il momento di creare un proprio documento Flash.

Prima di iniziare, è necessario creare una cartella di lavoro. Per le istruzioni, vedere [“Creazione di una cartella di lavoro”](#) a pagina 152.

Per imparare a creare un'applicazione in Flash, iniziare dal primo passaggio del processo: la creazione di un nuovo file.

Apertura di un nuovo documento

A questo punto si è pronti per creare la propria versione dell’FMA.

Per creare un nuovo documento:

1. Avviare Flash.
2. Selezionare File > Nuovo.
3. Nella finestra di dialogo Nuovo documento, selezionare Documento Flash e fare clic su OK.
4. Selezionare File > Salva.
5. Assegnare al file il nome **video_pod fla** e salvarlo nella cartella **cafe_townsend** copiata sul proprio disco rigido.

NOTA

Mentre si procede nell’esercitazione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.

Definizione delle proprietà del documento

La configurazione delle proprietà del documento costituisce in genere la prima fase della creazione. Le proprietà del documento possono essere modificate in qualsiasi momento ma all’inizio del processo è utile specificare alcune impostazioni, quali le dimensioni dello stage e il colore dello sfondo.

Le proprietà del documento hanno effetto sull’intero documento Flash e possono essere specificate utilizzando la finestra di ispezione Proprietà.

Definizione delle proprietà del documento

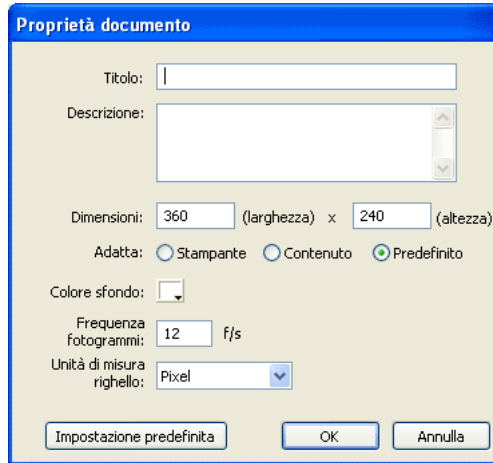
1. se la finestra di ispezione Proprietà non è aperta, selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.

NOTA

Se la finestra di ispezione Proprietà non è ingrandita completamente, fare clic sul triangolo bianco nell’angolo inferiore destro.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Dimensioni.
3. Nella finestra di dialogo Proprietà documento, immettere i seguenti valori:
 - Larghezza: **360**
 - Altezza: **240**

4. Fare clic su OK.



5. Salvare il documento.

Per ulteriori informazioni sull'impostazione delle proprietà del documento, vedere [“Creazione o apertura di un documento e impostazione delle proprietà”](#) in *Uso di Flash*.

Aggiunta di un componente Media

A questo punto è possibile aggiungere nello stage un componente di riproduzione multimediale. Questo componente conterrà l'area di visualizzazione video e i controlli di riproduzione.

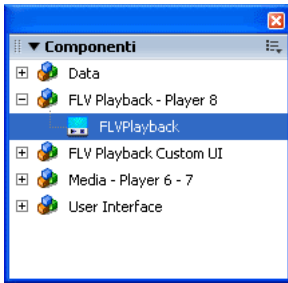
INFO...

Informazioni sui componenti I componenti in Flash sono oggetti predefiniti che è possibile utilizzare nei propri documenti Flash. La maggior parte dei componenti sono elementi dell'interfaccia utente, quali pulsanti, menu e così via. Alcuni componenti non sono progettati per la visualizzazione sullo stage ma per l'esecuzione di funzioni di gestione dei dati. L'uso di un componente consente di evitare di creare personalmente elementi complessi dell'interfaccia utente. I componenti sono implementati in Flash sotto forma di clip filmato e dispongono di un proprio codice ActionScript interno.

Le proprietà di un componente vengono impostate nel pannello Componenti, nel quale è possibile indicare a Flash il comportamento che deve assumere il componente. Nel caso del componente FLVPlayback, occorre indicare a Flash la posizione del file FLV che si desidera riprodurre e il tipo di visualizzazione dei controlli di riproduzione.

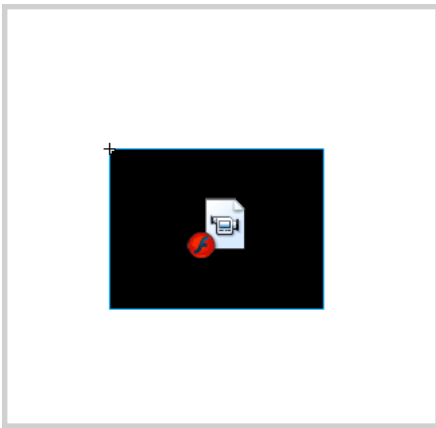
Per aggiungere un componente multimediale:

1. Selezionare Finestra > Componenti per aprire il pannello Componenti.
2. Nel pannello Componenti, fare clic sul segno più (+) accanto alla categoria FLV Playback - Player 8.



3. Trascinare nello stage un componente FLVPlayback.

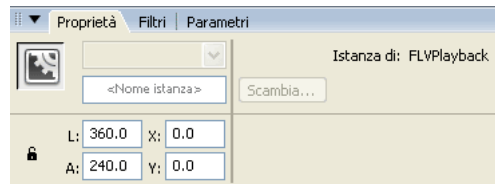
Per impostazione predefinita, il nuovo componente rimane selezionato sullo stage.



4. Con il nuovo componente ancora selezionato sullo stage, immettere i seguenti valori nella finestra di ispezione Proprietà:

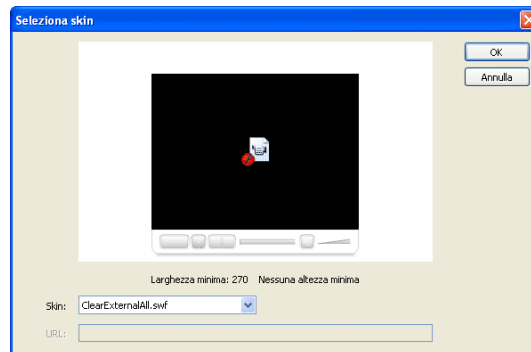
- L: 360
- A: 240
- X: 0
- Y: 0

Il componente assume le dimensioni dello stage e viene centrato al suo interno.



Finestra di ispezione Proprietà con i valori corretti

5. Con il nuovo componente ancora selezionato sullo stage, selezionare Finestra > Finestra di ispezione dei componenti per aprire la finestra corrispondente.
6. Nella scheda Parametri della finestra di ispezione dei componenti, fare clic sul parametro `contentPath`.
7. Fare clic sull'icona della lente di ingrandimento visualizzata accanto al parametro.



8. Nella finestra di dialogo Percorso contenuto, immettere `cafe_townsend_chef.flv`, quindi fare clic su OK.

9. Nella finestra di ispezione dei componenti, impostare il parametro `autoRewind` su `false`.
10. Salvare il documento.
11. Per provare il documento, selezionare **Controllo > Prova filmato**.
Il documento viene riprodotto nella finestra del filmato di prova. È possibile controllare la riproduzione del file video mediante i controlli visualizzati nella parte inferiore dello stage.

Pubblicazione del documento

La fase successiva consiste nella pubblicazione del file FLA sotto forma di file SWF, visualizzabile in un browser Web.

Per pubblicare il documento Flash:

1. Selezionare **File > Pubblica**.

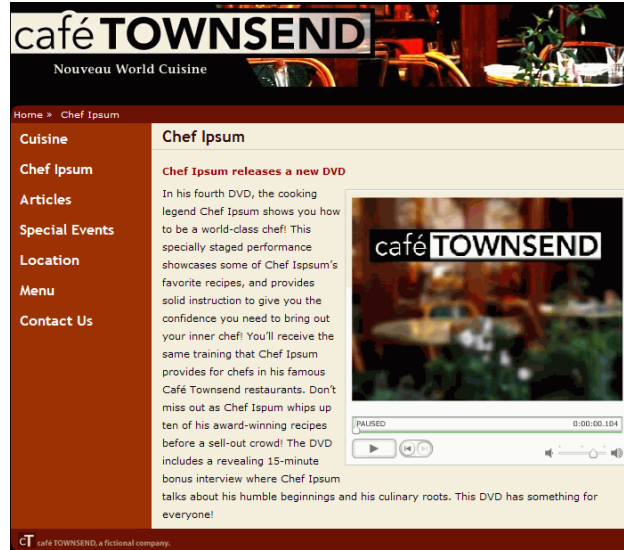
Vengono salvati una versione SWF del file e un file HTML semplice nella cartella `cafe_townsend` in cui è stato salvato il file `video_pod fla`. Flash salva inoltre un file SWF denominato `ClearOverPlaySeekMute.swf` che contiene la grafica della maschera del controller video visualizzato sopra il video. Questo file SWF deve trovarsi nella stessa cartella del file `video_pod.swf` affinché i controlli video vengano visualizzati durante la riproduzione del file SWF. È possibile personalizzare l'aspetto di questi controlli video. Per ulteriori informazioni, vedere "Informazioni sull'associazione di skin ai componenti" in *Uso dei componenti*.

2. Nel browser Web, selezionare **File > Apri**.
3. Accedere alla cartella `cafe_townsend` e aprire il file `video_pod.html`.
Il file HTML viene aperto nel browser Web con il documento Flash visualizzato.

Passaggi successivi

Una volta completata la creazione del lettore video Flash, il file SWF corrispondente può essere inserito in una pagina Web vera e propria.

L'illustrazione seguente mostra il possibile aspetto di una pagina Web contenente il file video_pod.swf.



File video_pod.swf file inserito in una pagina Web

Indice analitico

A

- accessibilità dell'ambiente di creazione 96
- accessibilità, ambiente di creazione Flash 96
- accesso alla documentazione di Flash 36
- accesso alle risorse in linea di Flash 42
- acquisto dei manuali stampati 50
- aggancio
 - alla griglia 80
 - alle guide 78
- aggiornamento da Macromedia Flash MX 2004 23
- aggiornamento del pannello della Guida 52
- altri produttori, risorse 146, 147
- anteprime dei fotogrammi 62
- apertura della Guida 46
- applicazioni, esempio 147
- area di lavoro, mostrare e nascondere 58
- assistenza Macromedia Flash 145
- attivazione di Flash 22
- Azioni, pannello 82

B

- barra degli strumenti
 - mostrare e nascondere 75
 - personalizzazione 76
- barra degli strumenti principale 74
- barra di modifica 74
- Bitmap sulla scheda Appunti, preferenza (solo Windows) 90
- blocco dei livelli e delle cartelle di livelli 71

C

- Cancella fotogramma chiave, comando 66
- cartelle di livelli
 - blocco 71
 - copia del contenuto 72
 - creazione 67
 - eliminazione 72
 - modifica 70
 - modifica dell'ordine 73
 - organizzazione 72
 - ridenominazione 71
- Centra fotogramma, pulsante 62
- Centro per sviluppatori Macromedia Flash 146
- certificazione e formazione 146
- comando Aggancia alla griglia 80
- comando Aggancia alle guide 78
- comando Layout predefinito, per i pannelli 86
- contorni
 - modifica del colore dei livelli 69
 - visualizzazione del contenuto dei livelli 69
- controlli della struttura ad albero, scelte rapide da tastiera 102
- copia
 - contenuto delle cartelle di livelli 72
 - livelli 71
- Copia fotogrammi, comando 66
- creazione di un'applicazione, esercitazione 105, 149

D

- discussione della Guida in linea 50
- disposizione del pannello della Guida 51
- documentazione di Flash
 - accesso 36
- documento, creazione nuovo 109, 154

E

eliminazione

 fotogrammi o fotogrammi chiave 65

 livelli e cartelle di livelli 72

esercitazioni, creazione di un'applicazione 105, 149

esercitazioni, Flash 49

estensioni file

 .flc 6

 .swf 7

F

FLA (file .flc) 6

Flash

 attivazione e installazione 22

 informazioni 5

 introduzione 5

 linea temporale ??-66

 requisiti di sistema 22

Flash Player

 informazioni 18

 modifica o disinstallazione 26

FMA (flexible messaging area, area messaggi flessibile)

7

formazione e certificazione 146

Fotogramma chiave vuoto, comando 65

Fotogramma chiave, comando 64

Fotogramma, comando 64

fotogrammi

 centratrice dell'indicatore di riproduzione 62

 conversione di fotogrammi chiave 66

 copia tramite trascinamento 66

 copiare e incollare 66

 inserimento 64

 modifica della visualizzazione 62

 modifica nella linea temporale 63

 rimozione 65

 trascinamento nella linea temporale 65

 uso 63

 visualizzazione 61

 visualizzazione del contenuto 58

 visualizzazione di anteprime 62, 63

 visualizzazione nella linea temporale 58

fotogrammi chiave

 conversione in fotogrammi 66

 creazione di fotogrammi vuoti 65

 inserimento 64

 rimozione 65

 trascinamento in sequenze di fotogrammi interpolati
 66

 uso 63

fotogrammi interpolati, trascinamento di fotogrammi
 chiave 66

G

Gradienti nella scheda Appunti, preferenza (solo
 Windows) 90

griglie

 aggancio 80

 modifica 80

 uso 80

 visualizzazione 80

Gruppi pannelli, comando 86

Guida in linea

 accesso 46

 acquisto delle versioni stampate 50

 contestuale 48

 discussione 50

 scelta dei manuali 43

 stampa 49

 stampa di una pagina 50

Guida in linea contestuale 48

Guida in linea, descrizione dei manuali 43

guida, livelli 73

guide

 aggancio 78

 blocco 78

 cancellazione 79

 impostazione delle preferenze 79

 rimozione 78

 spostamento 78

 uso 77

 visualizzazione 78

I

immagini bitmap, antialiasing 90
Impostazioni PICT nella scheda Appunti, preferenza
(solo Macintosh) 91
Incolla fotogrammi, comando 66
indicatore di riproduzione, spostamento 61
Indice generale 46
ingrandimento (zoom) 58
ingrandimento/riduzione 57
Ingranditore, strumento 57
Inserisci fotogramma chiave vuoto, comando 65
Inserisci fotogramma chiave, comando 64
Inserisci livello, comando 67
installazione di Flash 22, 29

L

libreria
scelte rapide da tastiera per gli elementi 102
Libreria, pannello
informazioni 82
linea temporale
aggancio alla finestra dell'applicazione 60
altezza dei livelli, modifica 70
Anteprima in contesto, opzione 62
Anteprima, opzione 63
aspetto, modifica 60
blocco di cartelle di livelli 71
blocco di livelli 71
campi dei nomi dei livelli 61
Centra fotogramma, pulsante 62
centratura dell'indicatore di riproduzione 62
conversione di fotogrammi chiave in fotogrammi
66
copiare e incollare fotogrammi 66
eliminazione di fotogrammi o di fotogrammi chiave
65
fotogrammi 63
fotogrammi chiave 63
indicatore di riproduzione 61
inserimento di fotogrammi 64
modifica di fotogrammi 63
nascondere livelli 68
numero dei livelli visualizzati, modifica 70
operazioni con i fotogrammi 58
ordine dei livelli, modifica 73
ordine delle cartelle di livelli, modifica 73
ridimensionamento 61
trascinamento 60

trascinamento di fotogrammi 65
uso 58
visualizzazione dei fotogrammi, modifica 62
visualizzazione dei livelli come contorni 69
visualizzazione di anteprime dei fotogrammi 62, 63
LiveDocs 50
livelli
aggiunta della cartella livelli 68
blocco 71
copia 71
creazione 67
eliminazione 72
guida, livelli 73
Inserisci livello, pulsante 67
modifica 70
modifica del colore del contorno 69
modifica del numero di livelli visualizzati 70
modifica dell'altezza dei livelli 70
modifica dell'ordine 73
nascondere e mostrare 68
organizzazione 72
ridenominazione 71
selezione 70
uso 66
visualizzazione come contorni 69
Livelli di annullamento, preferenza 88
Livello, comando 67

M

Mano, strumento 58
menu di scelta rapida, informazioni 96
modalità di modifica documento 78
modalità di modifica simboli 78
modalità di prova
acquisto di Flash 24
passaggio tra edizioni 24
modifica dei livelli e delle cartelle di livelli 70
Mostra descrizione comandi, preferenza 89
Mostra fotogramma, comando 58
Mostra griglia, comando 80
Mostra guide, comando 78
Mostra tutto, comando 58

N

note sulla versione 145
nuove funzioni 21

O

Opzioni di stampa, preferenza (solo Windows) 88

P

pagina iniziale 55

pannelli

- aggancio 85, 86

- apertura 83

- Azioni 82

- chiusura 84, 85

- creazione di un nuovo gruppo 86

- disposizione 85

- eliminazione di layout personalizzati 87

- espansione 85

- gruppi 86

- layout predefinito 86

- Libreria 82

- raggruppamento 85, 86

- reimpostazione del layout 86

- ridimensionamento 84, 85

- salvataggio di un gruppo personalizzato 86

- scelte rapide da tastiera 97

- scelte rapide da tastiera per i controlli della struttura
 - ad albero 102

- selezione di layout 86

- separazione 86

- trascinamento 85

- uso 83

- uso del menu Opzioni 84

- visualizzazione elenco 83

pannello della Guida

- aggiornamento 52

- aggiornamento del contenuto della Guida 52

- apertura 46

- dimensioni del testo 52

- disposizione 51

- Indice generale 46

- ricerca 46, 47

Personalizza barra degli strumenti, comando 76

preferenze

- All'avvio, opzioni 88

- Ancoraggio con nome sulla scena 89

- Appunti 90

- avvertenza 91, 92

- Bitmap nella scheda Appunti (solo Windows) 90

- Colore evidenziazione 89

- generali 88

- Gradienti nella scheda Appunti (solo Windows) 90

- impostazione 87

- Impostazioni PICT nella scheda Appunti (solo Macintosh) 91

- Livelli di annullamento 88

- Mappatura caratteri predefinita 91

- modifica 91

- Mostra descrizione comandi 89

- Opzioni di stampa (solo Windows) 88

- Opzioni linea temporale 89

- Seleziona con Maiusc 89

- Selezione basata sull'estensione 89

- Testo FreeHand nella scheda Appunti 91

preferenze di avvertenza 91, 92

preferenze relative agli Appunti 90

preferenze, All'avvio 88

preferenze, Ancoraggio con nome sulla scena 89

preferenze, Colore evidenziazione 89

Preferenze, comando 87

preferenze, Mappatura caratteri predefinita 91

preferenze, Selezione basata sull'estensione 89

Proprietà, finestra di ispezione

- informazioni 81

- scelte rapide da tastiera 97

- uso dei pannelli e 81

Pulsante di visualizzazione dei fotogrammi 62

R

registrazione 145

requisiti di sistema

- Flash MX 2004 22

- Flash MX Professional 2004 22

requisiti di sistema di Flash MX 2004 22

requisiti di sistema di Flash MX Professional 2004 22

ricerche nella Guida in linea 46, 47

ridenominazione dei livelli e delle cartelle di livelli 71

righelli

- modifica delle unità di misura 77

- mostrare e nascondere 77

- uso 77

Rimuovi fotogramma, comando 65
risorse 145, 147
risorse in linea di Flash, accesso 42

S

scelta dei manuali della Guida in linea 43
scelte rapide da tastiera
 aggiunta e rimozione 95
 eliminazione 96
 per gli elementi di libreria 102
 per i controlli del pannello 99
 per i controlli della finestra di ispezione Proprietà 99
 per i controlli della struttura ad albero 102
 per i controlli delle finestre di dialogo 100
 per la finestra di ispezione Proprietà 97
 per lo stage 101
 per pannelli 97
 personalizzazione 93
Scelte rapide da tastiera, finestra di dialogo 94
Selezione con Maiusc, preferenza 89
selezione dei livelli 70
selezione dei manuali della Guida in linea 43
seminari 146
Stage
 ingrandimento/riduzione 57
 scelte rapide da tastiera per la selezione 101
 visualizzazione completa 58
stampa della Guida in linea 49
strumenti
 Ingranditore 57
 Mano 58
 personalizzazione della barra degli strumenti 76
 selezione 75
 visualizzazione 74
Strumenti, pannello
 uso 74
SWF (file .swf) 7

T

Testo FreeHand nella scheda Appunti, preferenza 91

V

visualizzazione dei fotogrammi, menu 62

