


Snel beginnen

Koolmoves kiest voor een benadering van Flash door een animatiegerichte aanpak. Dit omdat Kooloves gerealiseerd werd door een team van vakkundige animators. Het is een volwaardig programma dat zijn succes kent door zijn enorme gebruiksgemak. Het maken van animaties bestaat erin om figuren te tekenen of toe te voegen en die in de volgende frame te wijzigen van vorm of kleur bvb..

Koolmoves zal dan de tussenliggende frames automatisch genereren, dit is beter bekend als [morphen](#). Zo bekomt u een vlotte animatie. U brengt als het ware een strip van afzonderlijke beelden, vormen en teksten tot leven.



Deze helpbestanden zijn wel zo geschreven dat ze zich richten tot de cartoonist of gevorderde gebruiker. Om kleine hulptips te bekomen klikt u simpelweg op het helplogo  dat u meestal in de linkerbovenhoek van het venster vindt.

Het aanpassen van de interface aan uw niveau.

In het belang van de gebruiker beshikt Koolmoves over 4 verschillende niveau's die de interface van makkelijk naar moeilijk opbouwen en dit door functies toe te voegen. U kan deze verschillende interfaces activeren door naar File te gaan, vervolgens naar Preferences en dan naar view.

Onderstaande tabel geeft u een beter overzicht van welke interface het best bij u past.

	Wizards	Basic	Advanced	Cartooning
Taak-specifieke interface	x			
effecten	x	x	x	x
Volledige reeks tekeningshulpmiddelen			x	x
Puntmanipulatie van vormen			x	x
Dynamische tekst			x	x
Actionscripts			x	x
Maskers			x	x
Niet-lineair morphen				x
Gewrichten en beenderen				x

De interface voor de beginner








Hieronder vind u een afbeelding met de bijhorende verklaringen van de beginnersinterface.

↓Chronologie

↓Interface stijlen



↑Vorm en teksteigenschappen

	← Selecteer/beweeg vorm en tekstvoorwerpen op het tekeningscanvas.
	← Open de bibliotheek met teksteffecten, knopen, clipart en webinterfaces.
	← Voeg tekst toe.
	← Voeg een afbeelding toe.
	← Trek een ellips/cirkel.
	← Trek een rechthoek/vierkant.
	← Pas een effect toe op een vorm of tekst.

 ← Schaal de geselecteerde vorm of tekst.

 ← Pas de vulling (kleur/gradiënt/afbeelding) aan van de geselecteerde voorwerpen.

↓Verlopen filmtijd

↓Speel de film af

Key frame 1

0.0 s



↑Huidige keyframe

↑Frame navigatie

↑Kopieër/verwijder keyframe

De interface voor de gevordere gebruiker

Hieronder vind u een afbeelding met de bijhorende verklaringen van de interface voor gevorderden.

Selecteer/beweeg voorwerpen. →

Voer beeld in, enz.. →

Creëer een filmclip. →

Trek ellips/cirkel. →

Trek punt door punt. →

Trek lijn →

Voeg een punt toe aan de vorm. →

Pas transformatie toe. →



← Selecteer/beweeg punten.

← Voeg tekst toe.

← Voeg iets uit de bibliotheek toe.

← Trek een rechthoek/vierkant.

← Teken met de vrije hand.

← Voeg een kromme toe.

← Schrap een punt.

← Pas vulling toe.

← Pas toe op deze frames.



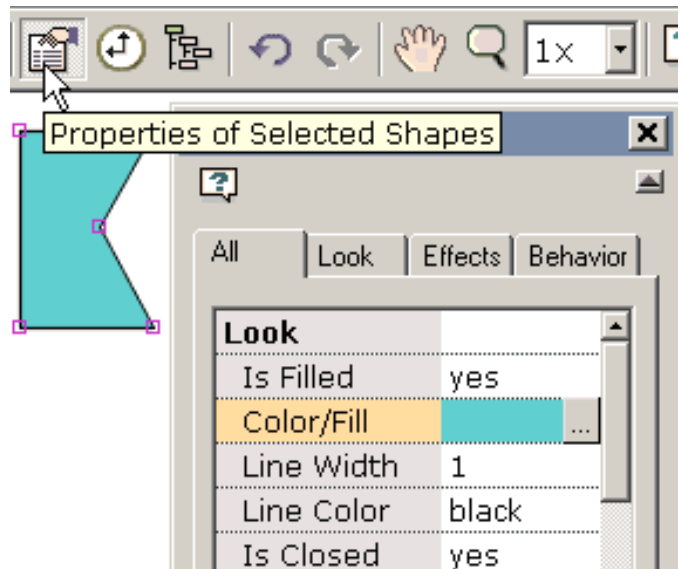
Enkele toolbarpictogrammen hebben submenus. Klik op de kleine driehoek op het toolbarpictogram of

klik op toolbarpictogram en hou de muisknop ingedrukt voor een paar secondes om de keuzen te voorschijn te toveren.

De meeste Belangrijkste Panelen

Hieronder vind u de belangrijkste panelen die u terugvindt als u werkt met de advanced of cartooning interface.

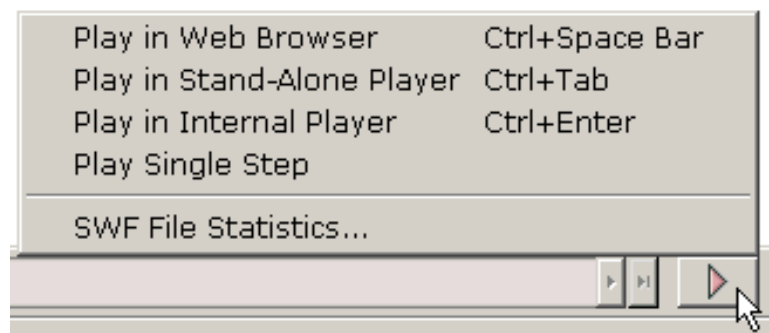
1) Eerst zijn er de 3 basis panelen. Ten eerste het paneel om de [eigenschappen van vormen](#) aan te passen. Daarnaast is er het paneel om de [chronologie](#) van de film te bekijken. En tenslotte het paneel met het filmoverzicht, waarin u net zoals het chronologiepaneel een overzicht krijgt van alle vormen, die u afzonderlijk of te samen kan selecteren en aanpassen.



2) Daarnaast is er de menubalk om frames [toe te voegen](#) of te verwijderen. Koolmoves steunt volledig op het WYSIWYG (what you see is what you get) concept. Wat u in koolmoves tekent zal ook in de flashplayer worden weergegeven. Om beweging in deze vormen te brengen is het dus belangrijk frames toe te voegen en de vormen aan te passen. Koolmoves doet de rest. Met tweens bepaalt u hoeveel frames Koolmoves moet generen tussen uw keyframes om een vlotte overgang te verkrijgen. Dit vertraagt of versnelt de beweging.



3) Daarnaast vind u ook een roze pijl. Als u op deze klikt krijgt u 6 opties te zien. Deze bepalen op welke manier u het resultaat wil bekijken. U kan kiezen voor de film in de internetbrowser, de interne browser of stand-alone player te bekijken. Daarnaast kan u ook kiezen om één frame of een deel van de film te bekijken. Tenslotte kan u de gegevens van de film opvragen.



Hoe u een film exporteerd om aan uw webpagina toe te voegen leest u [hier](#).

Voorbeelden en meer helpbestanden

Om enkele voorbeelden te bekijken kan u naar C:\Program Files\Koolmoves V..\Examples gaan.

Verder in dit helpbestand worden de verschillende functies van koolmoves uitgelegd waaronder het exporteren voor web.

[Klik hier](#) voor meer online helpbestanden en voorbeeldanimaties.

Morphing

Morphing is de techniek waardoor de vormen in één keyframe regelmatig in overeenkomstige vormen in het volgende keyframe worden gemengd. Morphing wordt door KoolMoves zonder u behandeld die over het moeten denken. Er zijn het morphing tussen twee keyframes wanneer het aantal twee kaders tussen twee keyframes groter is dan nul. Om het morphing te verhinderen, plaats de twee kaders in dat deel van movie aan nul. Om het morphing tussen twee keyframes uit te voeren, moet KoolMoves het verband tussen vormen in de twee keyframes erkennen. Als een keyframe aan het eind van movie vormen A en B heeft en dat keyframe aan het eind van movie wordt gekopieerd, vormt A ' en B ' in het gekopieerde keyframe is verwant met A en B door exemplaarproces zo het correcte morphing zal voorkomen. Morphing komt tussen een vorm en zijn enige tegenhanger in het volgende keyframe voor. Er kunnen zijn niet het morphing tussen één enkele vorm en veelvoudige vormen of vice versa.

Gevolgen

Het gebruiken van Algemene Gevolgen KoolMoves

U hebt ongeveer een half dozijn krachtige gevolgen die op om het even welke vorm, groep vormen, tekst, ingevoerde movie SWF, of movie klem (verdwijnt In/uit langzaam, uitbreiden, krimpen, zoemen In/zich uit) kunnen worden toegepast. De gevolgen worden gevonden onder het menustaaf van Gevolgen, voor het lusje van Gevolgen van de popup Eigenschappen, de mening van Gevolgen van de popup Score, en voor de Basisvaardigheden zet op de hulpmiddelentoolbar om. Selecteer eerst een vorm en selecteer dan het effect. De meeste gevolgen komen over verscheidene keyframes voor en u kunt specificeren hoeveel keyframes wanneer u het effect creëert of in een recentere tijd door Gevolgen te gebruiken > of door het effect in de popup Eigenschappen uit te geven wijzig. U kunt gevolgen in vele gevallen ook combineren. Voeg enkel een ander effect toe.

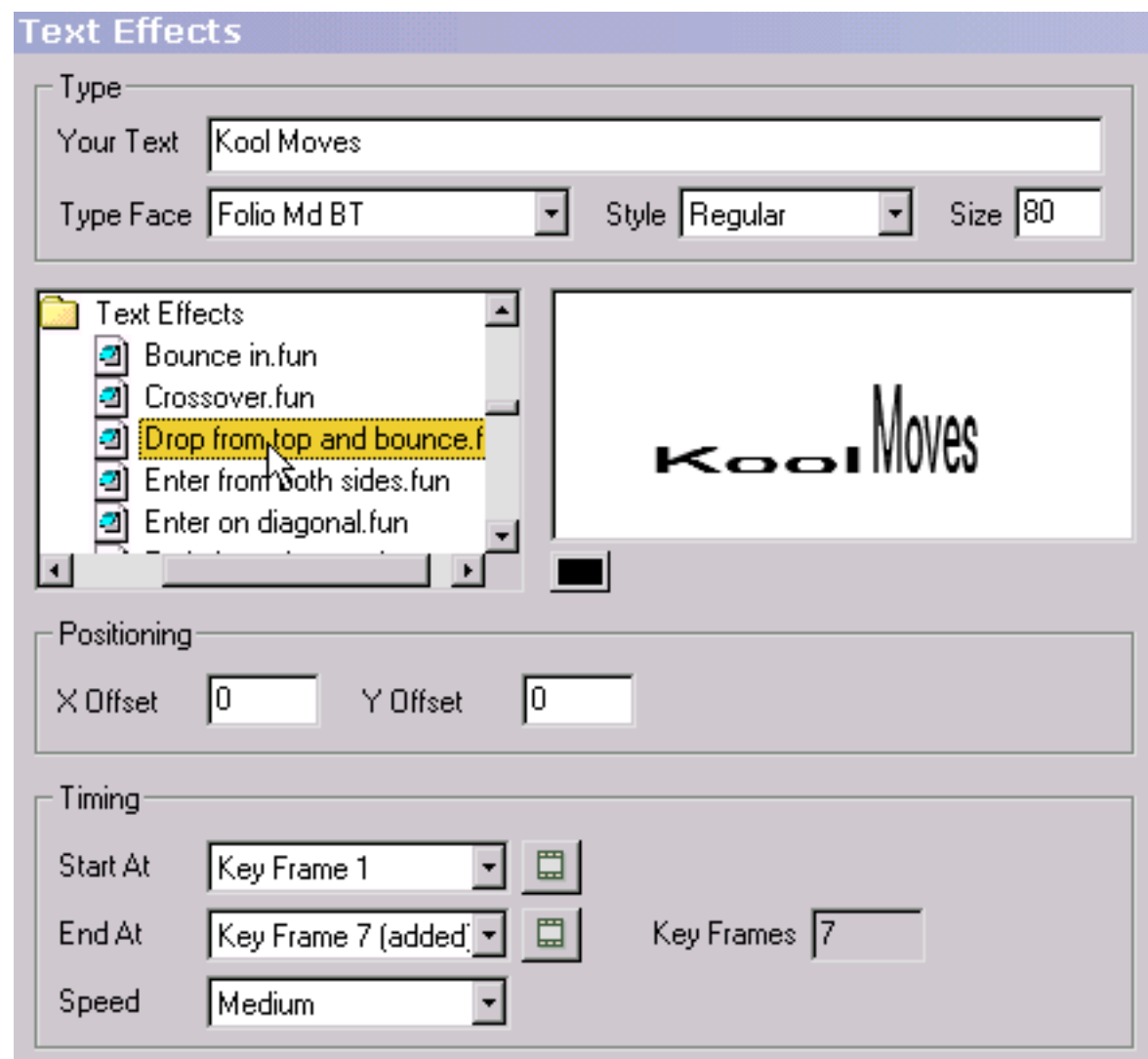
Een speciaal soort effect riep [verfijnde Flits 5 van het motiemanuscript](#) gebruik actie het scripting om tot het effect te leiden. Elk van deze motiemanuscripten is hoogst klantgericht. De manuscripten van de motie kunnen met andere gevolgen worden gecombineerd niet. Op het ogenblik is het aantal beschikbare motiemanuscripten klein maar wij zullen het aantal in de nabije toekomst uitbreiden.

Het voordeel van regelmatig gebouwd in gevolgen als verdwijnt binnen langzaam en zoemt binnen is dat zij kan op om het even welk voorwerp worden toegepast en zij om het even welke kader-door-kader gebruiker opgelegde kleur, vorm, en positieveranderingen bewaren. Het voordeel van de actie op manuscript-gebaseerde gevolgen is dat zij meer uniek zijn en hoogst van de parameters bepaald.

De vormen met een effect van het motiemanuscript worden getoond in het het uitgeven scherm met een omringend blauw gestormd vakje. Andere gevolgen worden getoond met een groene gestormde doos.

Het gebruiken van de Malplaatjes van de Gevolgen van de Tekst

KoolMoves verstrekt een bibliotheek van de malplaatjes van tekstgevolgen. Selecteer Bibliotheken > de Gevolgen van de Tekst. Dit zijn regelmatige fun dossiers KoolMoves die de lay-out en motiewegen voor tekstgevolgen verstrekken. U gaat uw tekst en font selectie in en de software voert de tekst en font vervanging uit. Selecteer een teksteffect van de selectie van tekstgevolgen voor de linkerzijde. U kunt het teksteffect zien in real time op het recht, dat over achtergrondmovie wordt toegevoegd.



Onder het geanimeerde teksteffect, zijn er gekleurde knopen. Elke knoop vertegenwoordigt een kleur in het malplaatje. U kunt de kleuren van het teksteffect veranderen door deze knopen te drukken en verschillende kleuren te selecteren.

Om het teksteffect op het scherm van plaats te veranderen, verander de waarden van de Compensatie van X en de Compensatie van Y. Nul compensatie beantwoorden aan een gecentreerde positie.

Om te veranderen waar het teksteffect met betrekking tot onderliggende movie begint, selecteer een Begin bij keyframe. De kaders die de huidige lengte van movie overschrijden hebben "tussen haakjes toegevoegd". De knoop aan het recht staat u toe om dat keyframe te bekijken. Het teksteffect heeft een natuurlijke kaderlengte die in het Eind bij keyframe wordt weerspiegeld. U kunt dit met voeten treden als u het teksteffect wilt uitrekken om meer van onderliggende movie te behandelen. In de meeste gevallen, te hoeven u niet om het Eind bij keyframe te veranderen. Het veranderen van het Eind bij keyframe beïnvloedt niet de snelheid van het teksteffect omdat aangezien u het teksteffect verlengt, tweens voor elk kader zijn verminderd. Om snelheidsonafhankelijke van aantal keyframes te controleren, plaats de Snelheid bij het plaatsen tussen zeer Langzaam en zeer Feit of verander de snelheid van belangrijkste movie (Movie > Movie Snelheid). Het plaatsen van de Snelheid beïnvloedt het aantal tweens tussen de kaders.

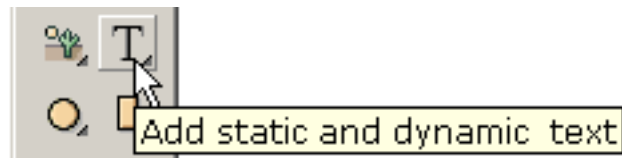
Om het teksteffect aan onderliggende movie toe te voegen, druk toevoegen. U kunt om om het even welk te gebruiken van het plaatsen, kleurend, en hulpmiddelen om te zetten om het teksteffect op dit moment uit te geven of u kunt het teksteffect ongedaan maken door de Undo knoop te drukken.

Als u het laatste kader van het teksteffect voor een lange tijd spelen, het aantal tweens voor het vorige kader wilt verhogen of het laatste keyframe dupliceren neemt een paar keer dat Kaders gebruiken > Exemplaar van Kader op. Ook, kunt u gebruiken uitgeeft > Deeg aan Eind van Movie om de tekstkarakters in het laatste kader van het teksteffect aan de rest van movie te kleven.

Het creëren van Uw Eigen Effect van de Tekst

Het is gemakkelijk om uw eigen tekstgevolgen tot stand te brengen. Het basisprincipe is de stadia van het teksteffect in een reeks van keyframes te creëren. Dit voorbeeld illustreert een reeks brieven die op de het scherm zeer groot en transparante aanvang schrijven.

In stap 1, wordt het teksthulpmiddel geklikt en één enkele brief is ingegaan. De grootte van de brief is

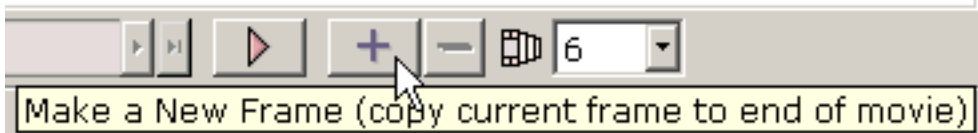
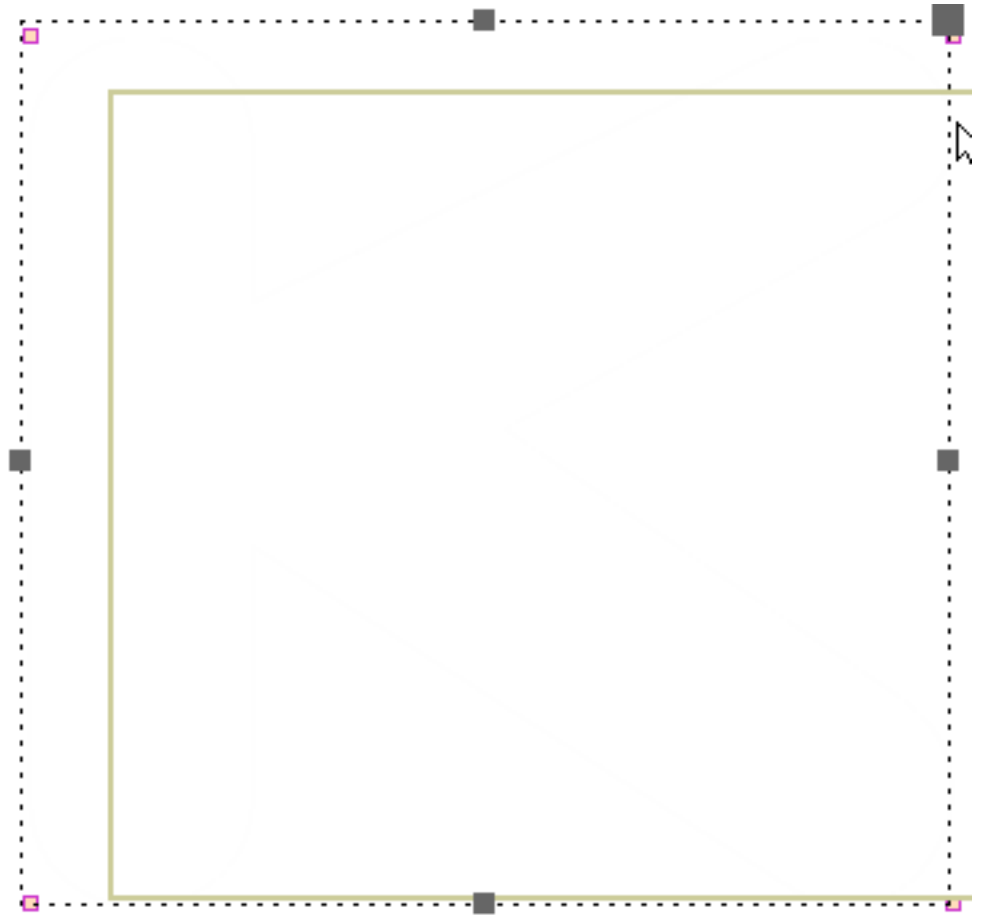


niet van belang omdat wij het gaan schrappen. De brief wordt getoond op het recht.

In stap 2, wordt de brief gemaakt transparant gebruikend het hulpmiddel van de verfemmer.

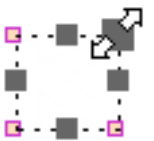


In stap 3, wordt de brief geschraapt aan een zeer grote grootte gebruikend het het schrappen hulpmiddel.



In stap 4, wordt het huidige keyframe gekopieerd en aan het eind van movie toegevoegd.

In stap 5 in het laatste keyframe, wordt de brief geschraapt aan de definitieve grootte gebruikend het het schrappen hulpmiddel.



en de transparantie wordt verwijderd gebruikend het hulpmiddel van de verfemmer.



Het huidige keyframe wordt gekopieerd aan het eind van movie en het proces wordt herhaald voor de volgende brief in dit geval "o". Enz. zo voor elke brief. Wat lummelen van de grootte van elke brief zal noodzakelijk zijn om een opgepoetste blik te veroorzaken.

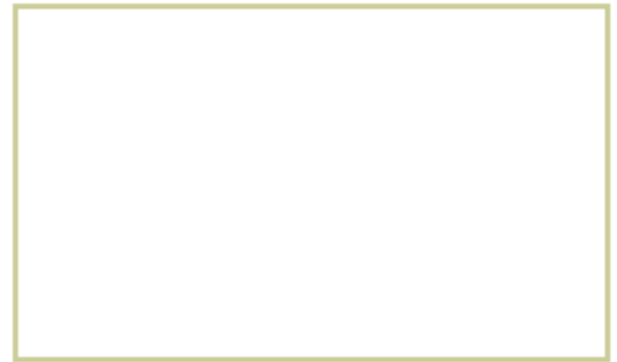


Wanneer movie wordt gespeeld, is het effect dat elke brief de één na de ander verschijnt. De tekst voert u kan creëren is eindeloos uit.

Het creëren van Uw Eigen Overgang

Het is gemakkelijk om overgangen tot stand te brengen. Het basisprincipe is de stadia van de overgang in een reeks van keyframes te creëren. Dit voorbeeld illustreert een beeld dat uit de linkerzijde in het movie kader als klein transparant beeld komt en ondoorzichtiger en groter wordt als beeldbewegingen aan het centrum van het movie kader. Later, zullen verscheidene ingebouwde overgangen worden besproken.

In stap 1, wordt een beeld ingevoerd gebruikend het Grafische Beeld van het Dossier > van de Invoer. Om de overgang te beginnen, wordt het beeld geslept links van het movie kader.



In stap 2, wordt het beeld gemaakt klein en transparant gebruikend de schaal en verfemmerhulpmiddelen.

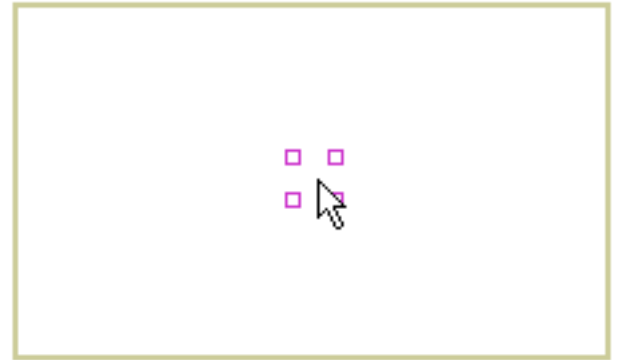


Fill with solid color, gradient, or image



In stap 3, wordt het huidige keyframe gekopieerd en aan het eind van movie toegevoegd.

In stap 4, wordt het beeld gesleept aan het centrum van het movie kader in het laatste keyframe.



Tot slot in het laatste keyframe, verwijderen de verfemmer en schaalhulpmiddelen de transparantie en komen het beeld op zijn originele grootte terug.

Wanneer movie wordt gespeeld, glijdt het beeld binnen van de linkerzijde van een transparante, kleine staat. De overgangen u kunt tot stand brengen zijn eindeloos.

KoolMoves heeft 6 ingebouwde aanvankelijke overgangen -- binnen langzaam verdwijnen, uit langzaam verdwijnt def., aanvankelijk groei van niets, en def. krimpt aan niets, aanvankelijk gezoem binnen en definitief gezoem uit. Zij nemen bij het begin effect of eind van het leven van de vorm in movie afhankelijk van of de overgang aanvankelijk wordt genoemd of definitief genoemd. Deze overgangen kunnen in de Eigenschappen worden geplaatst popup voor de geselecteerde vorm of door de het menustaaf van Gevolgen. De overgangen komen meer dan een vastgesteld aantal keyframes voor. Wanneer een overgang aan een vorm wordt toegevoegd, als daar aren't genoeg kaders voor de overgang om voor te komen, kaders zullen worden toegevoegd als "kaders toevoeg indien de nodig" controledoos wordt gecontroleerd. De overgangen kunnen worden gecombineerd, hoewel overgangen zijn geen goede combinatie met dalingsschaduw langzaam verdwijnen.

[Ga verder](#)

De Manuscripten van de motie

De manuscripten van de motie zijn Flits 5 actiemanuscripten die op de vorm uitgezocht u worden toegepast. De actiemanuscripten zijn niet viewable binnen het het uitgeven KoolMoves milieu maar toegevoegd wanneer het swfdossier wordt gecreëerd. Bij het heden, kunnen de motiemanuscripten slechts op tekstvoorwerpen worden toegepast. Omdat de interne vertoning binnen KoolMoves actie geen manuscripten begrijpt, is allen u ziet een blauwe gestormde doos die de vorm omringt. Bij het spelen van de animatie in uw Webbrowser of in een stand-alone speler van de Flits, zal het effect van het motiemanuscript zichtbaar zijn.

Wegens de aard hiervan actie worden de op manuscript-gebaseerde gevolgen, kader-door-kader veranderingen in kleur, vorm, en positie genegeerd door het effect. De positie, de kleur, en de transparantie van het eerste kader de vorm verschijnt in worden gebruikt door het effect. De lengte van het effect wordt bepaald door het effect zelf niet door het aantal kaders de vorm in verschijnt. Momenteel, kunnen de motiemanuscripten slechts op tekstvoorwerpen worden toegepast die geen knopen zijn.

Voor die gevorderde gebruikers die het effect van belangrijkste movie door extra actiemanuscript willen controleren beveelt zoals einde (), de naam van de movie klem die het effect heeft de zelfde naam zoals de vorm in de KoolMoves- vormlijst omvat. Als er een ingebedde ruimte is, wordt de ruimte verwijderd.

U kunt uw eigen motiemanuscripten creëren en hen gebruiken in uw animatie. Zie readme.txt in de Mijn omslag van Manuscripten binnen de omslag van de Manuscripten van de Motie voor meer informatie.

Voeg aan Web-pagina toe

Om een animatie van de Flits van uw Web in werking te stellen impliceert de pagina: (1) creërend een swfdossier met KoolMoves en (2) toevoegend javascript code aan uw Web-pagina die verwijzingen het swfdossier.

KoolMoves zullen tot de javascriptcode voor u leiden. Zowel worden het swfdossier als uw HTML- dossier met javascript geupload aan uw Webserver. Dit is analoog aan het creëren van een beeld in een beeld het uitgeven hulpmiddel en het toevoegen van code aan uw Web-pagina om dit beeld te tonen. Kijk onder Movie van het Dossier > van de Uitvoer voor een aantal verschillende benaderingen van het creëren van swf dossiers en het toevoegen van de noodzakelijke code aan uw Web-pagina.

Als uw rente gifs geanimeerd is, gebruik Movie van het Dossier > van de Uitvoer > Movie van de Vangst Kader om het gedeelte van het scherm binnen het movie kader te vangen en als bmp. te sparen vangen een reeks kaders (b.v., navigeer aan een kader, vangen het kader, navigeren aan een ander kader waarschijnlijk volgende, het kader, enzovoort vangt). Gebruik software voor het creëren die gifs wordt geanimeerd om de reeks bmps in een geoptimaliseerd geanimeerd GIF om te zetten. Er zijn veel dergelijke gespecialiseerde beschikbare producten.

Een animatie KoolMoves kan als Flits worden uitgevoerd? movie (swf formaat) met Dossier > voert Movie > sparen als Movie van de Flits uit. U kunt een stand-alone swf dossier, een swf dossier en een dossier van het html malplaatje creëren dat de verwijzingen het swf dossier, of een animatie van de Flits aan een bestaande Web-pagina toevoegen. Beide dossiers zijn nodig voor de animatie op Internet te spelen. Movie de eigenschappen (breedte en hoogte, snelheid, achtergrondkleur of beeld) kunnen met menupunten worden geplaatst verbonden aan Movie menustaaf voorafgaand aan het uitvoeren van de dossiers.

FrontPage erkent geen movies van de Flits zo u movie van de Flits buiten FrontPage moet toevoegen. De gemakkelijkste manier is om het even welk beeldcGif of jpg op uw te zetten Web-pagina die FrontPage gebruikt waar u de animatie KoolMoves tonen en wilt laten het met movie van de Flits vervangen (Movie van het Dossier > van de Uitvoer > voegt aan Bestaande Web-pagina toe).

Koolmoves kan u van de noodzakelijke javascriptcode voorzien om movie van de Flits te roepen aangezien één van de keuzen in Movie van het Dossier > van de Uitvoer > aan Bestaande Web-pagina toevoegt. Om een GIF of jpeg een beeld in een bestaand HTML- dossier met movie van de Flits te vervangen, vervang manueel < IMG SRC="... gif" BREEDTE = "..." HOOGTE = "..." BORDER="0" alt = "..." > de code van HTML in uw bestaand HTML-dossier met al javascriptcode KoolMoves waarom te beginnen met < VOORWERP en einde met </VOORWERP > door eerst te kopiëren < de code van OBJECTEN... en dan over te kleven < IMG code... verstrekt U kunt exemplaar/deeg het uitgeven vermogen in uw Web-pagina redacteur of in NotePad gebruiken.

De naam van het swf dossier in het HTML- dossier moet het zelfde zijn als de naam van het swf dossier op de server. Als uw server geen html uitbreiding goedkeurt, u kunt de uitbreiding aan htm. anders noemen Het is best om ruimten in de naam niet te omvatten aangezien dit problemen met browser van Netscape veroorzaakt.

Zowel worden html als swf de dossiers daarna verzonden naar uw website door FTP. Wanneer u FTP het swf dossier aan uw website, ervoor zorgt u het als binair dossier verzendt. Html of htm het dossier moet als ASCII worden verzonden. De betere FTP- programma's zoals FtpVoyager doen automatisch dit.

Als u probleem hebt dat de animatie ertoe brengt om op Internet te spelen, worden deze stappen geadviseerd:

1. Als u op het html dossier dubbelklikt dat door KoolMoves op uw lokale schijf wordt geproduceerd, doet het animatiespel in uw standaardWebbrowser. Als het, zijn html en swf de dossiers O.K.. Als het niet uw kan browser de geen speler van de Flits van Macromedia hebben. Ga de website bijbehorend met uw browser of aan <http://www.macromedia.com/> en download de speler.

2. Upload KoolMoves die html (als ASCII) wordt geproduceerd en swf (als binair getal) dossiers aan uw website. Speelt de animatie op uw website als u naar de KoolMoves geproduceerde Web-pagina gaat? Als niet, is er een probleem in hoe u de dossiers naar uw website verzond.

Zie [aan De Details van de Web-pagina](#) voor meer gedetailleerde informatie [toevoegen](#).

[Ga verder](#)

Voeg aan De Details van de Web-pagina toe

Het html dossier bevat een grote sectie van javascript die zich aan een nonflash.gif vertakt als browser niet de speler van de Flits heeft of niet kan lezen javascript. Nonflash.gif wordt niet gecreeerd door KoolMoves. U moet dat doen. Creëer uw eigen beeld, in GIF of jpeg formaat, voor vertoning wanneer de animatie van de Flits de naam spelen en niet kan veranderen van nonflash.gif in de naam u kiest en de naam in het javascriptdossier verandert waar het voorkomt. De grootte van het beeld is vermeld naast de dossiernaam.

Het is niet gewaarborgd dat een uitgevoerde Flits? movie kan in Flits worden ingevoerd Macromedia? voor het verdere uitvoeren of dat movie van KoolMoves uitvoerde, die in Flits wordt ingevoerd?, en dan uitgevoerd van Flits? het zelfde gedrag zoals originele movie hebben zal die van KoolMoves wordt uitgevoerd.

De speler van de Flits kan Swf- dossiergrootte slechts behandelen dan minder 2 1/2 - 3 MB. Wanneer een SWF rond 3 MB in grootte wordt, begint het wierd dingen te doen. Vaak zal het de computer verpletteren. Dit is verklaarde hier www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/bigflash.htm. Als u movie wilt creëren overschrijdend deze grootte, denk na gebruikend een lagere kwaliteit die jpeq, het correcte dossier kleiner maakt, of movie breekt in stukken en ladingsmovie gebruikt om de afzonderlijke stukken te laden plaatst.

HTML bevat eenvoudige instructies (genoemd parameters), en voert het Swf- dossier op het gebied van uw Webdocument waar uit u het manuscript opneemt. Hier is een voorbeeld van het manuscript van HTML van de Flits dat u aan uw pagina zou moeten toevoegen:

```
< HEB "codebase classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000 =  
"http://active.macromedia.com/flash2/cabs/swflash.cab#version=4,0,0,0" ID=super WIDTH=560  
HEIGHT=60 > bezwaar  
< PARAM NAME=movie VALUE="super.swf" >  
< PARAM NAME=loop VALUE=true >  
< PARAM NAME=quality VALUE=high >  
< PARAM NAME=bgcolor VALUE=#FFFFFF >  
< BED src="super.swf in" loop=true  
quality=high bgcolor=#FFFFFF WIDTH=560 HEIGHT=60 TYPE="application/x-schokgolf-flits"  
PLUGINSPPAGE =  
"http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"  
>  
</VOORWERP >
```

Bericht dat er zowel Voorwerp is als markeringen inbedt. Het Voorwerp is voor de Ontdekkingsreiziger van Internet en Embed voor Netscape. De parameters worden van verwijzingen voorzien op beide gebieden; en het is deze parameters die u toestaan om wat het aanpassen van uw animatie te doen.

http://www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/tag_attributes.htm verstrekt verdere verklaring van deze markeringen en anderen die u kunt gebruiken om de vertoning van uw animatie aan te passen.

De movie parameterverwijzingen SWF van uw folder. U zult het Swf- dossier aan de zelfde folder moeten uploaden zoals uw Web-pagina. Als u het Swf- dossier in een verschillende folder plaatst, dan zult u moeten tonen de weg aan die folder in deze parameter -- iets zoals flits/super.swf -- het veronderstellen flits de naam van die bepaalde folder of omslag is.

Met de lijnparameter kunt u het animatiespel hebben eens, of onophoudelijk spelen, door het aan vals of waar te plaatsen.

De bgcolorparameter kan aan de hexadecimale (# formaat FFFFFFF) kleur worden geplaatst u voor uw Webontwerp nodig hebt.

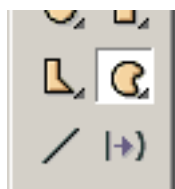
De breedte en de hoogte zijn geen parameters in de zelfde betekenis zoals anderen -- maar u kunt deze eveneens veranderen. Aangezien het Swf- dossier scalable is, kunt u noodzakelijke veranderingen aanbrengen en de animatie resize regelmatig aan de nieuwe afmetingen.

Of het vaste op pixel-gebaseerde of flexibele op percentage-gebaseerde afmeten kan worden gebruikt. Het vaste afmeten (bijvoorbeeld, width= 300 en height= 200) plaatst de grootte aan de nauwkeurige pixeldimensies, enkel als u normaal met een beeld. Nochtans, hetgebaseerde maakt afmeten -- bijvoorbeeld, width= 50% en height= 50% -- automatisch SWF resize, proportioneel, aan om het even welke browser venstergrootte zonder enige misvormingen.

Tekening

Er is een rijke selectie van tekeningshulpmiddelen in KoolMoves: freehand, primitieve vormen (ellips, cirkel, rechthoek en vierkant), en point-by-point getrokken vormen/lijnen.

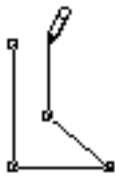
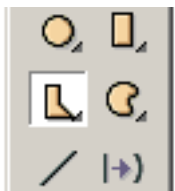
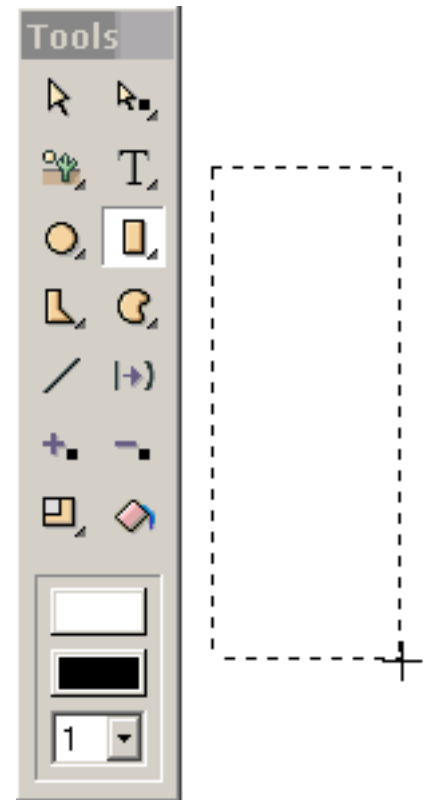
De knopen van de toolbar met pijlen in het lagere recht hebben laden (sub-selecties). U kunt de sub-selecties bekijken door de toolbarknoop te drukken tot de sub-selecties of door op de driehoekige pijl in het lagere recht van de toolbarknoop te drukken verschijnen. De selectie die op de toolbarknoop is wordt vermeld de actieve selectie.



Het freehand tekeningshulpmiddel staat toe u als u te trekken gebruikend een potlood. De eerste en laatste punten worden automatisch verbonden wanneer u de muis vrijgeeft. Als u hen niet wilt worden verbonden, na de vorm is getrokken verandering het Gesloten bezit van de vorm. De punten die door freehand tekening worden geproduceerd zijn kromme geschikt om een bescheiden aantal punten te bereiken. U kunt punten toevoegen of schrappen indien later nodig.

De hulpmiddelen om primitieve vormen te trekken maken het voor u gemakkelijk om cirkels, vierkanten, rechthoeken, en ellipsen te trekken. U klikt de linkermuisknoop bij één hoek van de vorm u de muis trekken en wilt slepen aan de verzettende hoek van de vorm. Geef de muis vrij en de vorm wordt getrokken.

Bij de bodem van hulpmiddelen is het venster drie opties: vul kleur, grens of lijnkleur, en grens of lijndikte. Deze opties zijn aanwezig met om het even welk van de tekeningshulpmiddelen en zodra de reeks tot veranderd zal blijven. Het veranderen van deze opties beïnvloedt geen bestaande reeds getrokken vormen.

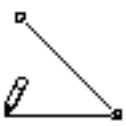


Point-by-point getrokken de vormen staan u om de plaatsing en het aantal punten toe te controleren. De vorm wordt getrokken zonder krommen die kunnen later worden toegevoegd. U klikt de linker knoop om elk punt te bepalen en verder te gaan tot u de vorm hebt voltooid. Om te eindigen, dubbelklikt u. De eerste en laatste punten worden automatisch verbonden. Als u hen niet wilt worden verbonden, verander het Gesloten bezit van de vorm.

Er zijn situaties wanneer u één sectie van de vorm zonder een grens (b.v. in het trekken van een neus) wilt hebben.



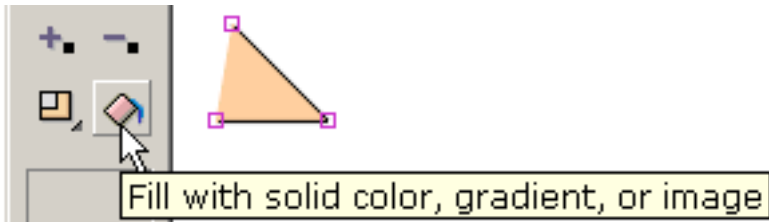
Draw Shape Point by Point, Open Border



Klik de linker knoop om elk punt te bepalen en verder te gaan tot u de vorm hebt voltooid. Om te eindigen, dubbelklik.

Na het dubbelklikken, wordt de grens getrokken. De vullingskleur is wit door gebrek.

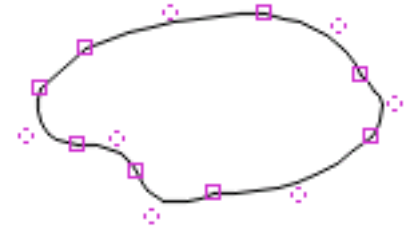




Gebruik de Vorm vullen hulpmiddel om de neus met een vleeskleur te kleuren.

De grens wordt niet verbonden tussen de eerste en laatste punten die werden getrokken. Als wij later de grens tussen de eerste en laatste punten willen invullen, verander het Gesloten bezit van de vorm. Om de neuskleur te verwijderen en het binnenland van de vorm transparant te maken, om het Gevulde bezit van de vorm te veranderen. Dit zal ons een lijn geven.

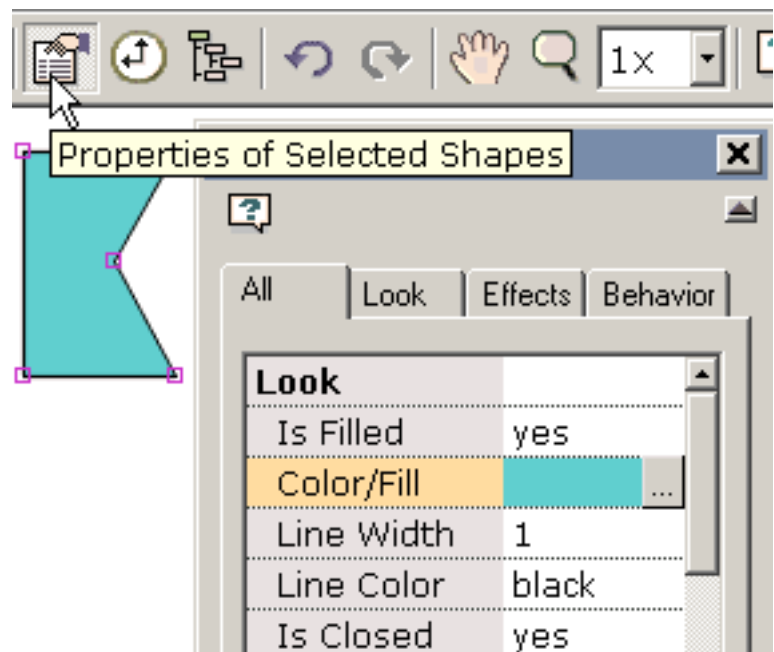
De vormen en de lijnen met krommen worden bepaald door op-vormpunten en van-vormpunten (die door gestormde cirkels worden vermeld). Technisch, zijn de krommen vierkantige meer bezier latten. U kunt de vorm van de kromme veranderen door geselecteerde punten, op-vorm en van-vorm te bewegen, door de pijlsleutels te slepen of te gebruiken.



U kunt de verschijning van een vorm door zijn controleren:

- 1) Vul
- 2) De dikte van de grens
- 3) De kleur van de grens/van de lijn
- 4) Laatste grenssegment

De lijnen zijn vormen die niet worden gevuld en een grens met het laatste getrokken segment niet hebben. De lijnen kunnen in vormen worden veranderd door ja te plaatsen de Gevulde en Gesloten eigenschappen aan. De tekst heeft geen grens.



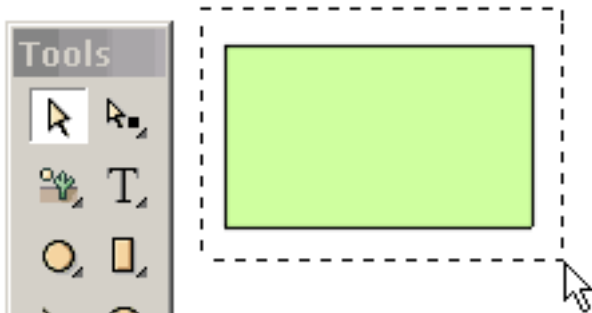
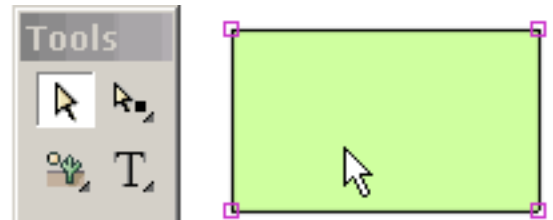
[Ga verder](#)

Selectie

De de selectiehulpmiddelen worden van de vorm en van het punt gevestigd op het hoogste deel van de linkertoolbar. Deze hulpmiddelen worden gebruikt een. Naast het verstrekken van selectievermogen, staan zij u toe ook om vormen en punten te bewegen. U kunt eerder geselecteerde vormen of punten bewegen door de muis met de linker gedeprimeerde muisknoop te slepen.

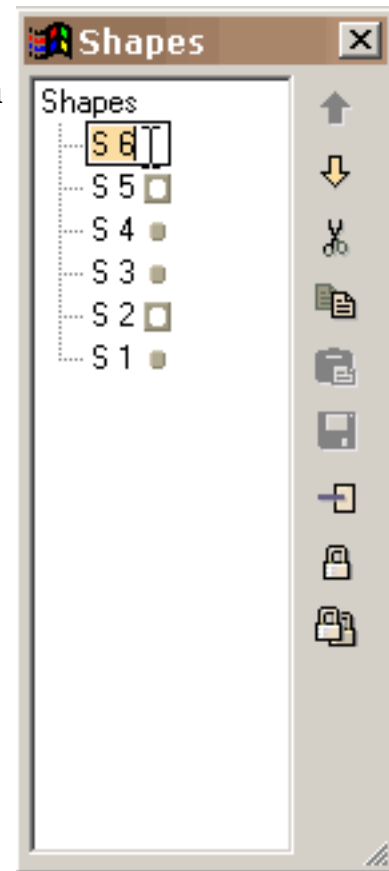


Één manier om een vorm te selecteren is door op de vorm te klikken wanneer het hulpmiddel van de vormselectie actief is. Als u op een vorm met de gedeprimeerde verschuivingsleutel klikt, zult u aan om het even welke vorige selecties toevoegen.



Een andere manier om één of meerdere vormen te selecteren is door de muis over de vormen te slepen totaal insluitend hen. Als u de muis met de gedeprimeerde verschuivingsleutel sleept, zult u aan om het even welke vorige selecties toevoegen.

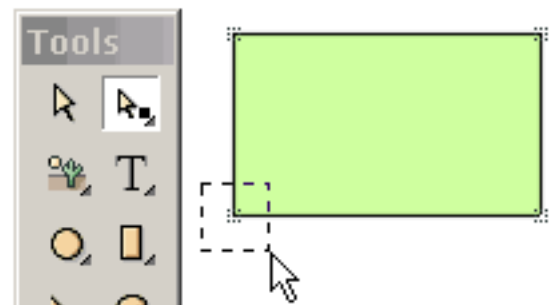
Een derde manier om één of meerdere vormen te selecteren is door de lijst van vormen (onder Vormen) aan te halen en uit die lijst te selecteren. De vormen worden automatisch genoemd aangezien zij worden gecreeerd maar u kunt de naam veranderen door de naam in de lijst uit te geven.



Een punt kan worden geselecteerd door op het punt te klikken wanneer het hulpmiddel van de puntselectie actief is. Het selectiegebied verbonden aan een punt kan onder Punten worden geplaatst. Als u op een punt met de

gedepriemde verschuivingsleutel klikt, zult u aan om het even welke vorige selecties toevoegen.

De manier van Onother om één of meerdere punten te selecteren is door de muis over de punten te slepen die totaal hen insluiten. De punten kunnen met verschillende vormen worden geassocieerd. Als u de muis met de gedepriemde verschuivingsleutel sleept, zult u aan om het even welke vorige selecties toevoegen.



Het is belangrijk om te waarderen dat punt en vorm de selectie zeer algemeen is. U kunt veelvoudige vormen of veelvoudige punten selecteren. De veelvoudige punten kunnen zelfs met verschillende vormen worden geassocieerd. De geselecteerde vormen en de punten kunnen worden bewogen door de muis te slepen of door de op pijlsleutels te duwen.



De selectie kan ook over vele kaders van toepassing zijn. Er zijn vier graden van vorm en puntselectie: (1) huidig kader slechts (het gemeenschappelijkst), (2) alle kaders in movie, (3) alle kaders van het huidige kader aan het eerste kader, en (4) alle kaders van het huidige kader aan het laatste kader.

De capaciteit om over veelvoudige kaders te selecteren is zeer krachtig. Bijvoorbeeld, als u de kleur van een vorm in het huidige kader verandert en de vorm over veelvoudige kaders is geselecteerd, zal de kleurenverandering op elk van de selecties worden toegepast. Om achteloze veggende veranderingen te verhinderen, wordt u eerst gevraagd of wilt u de andere kaders veranderen. De capaciteit te veranderen selecteerde vormen en de punten over veelvoudige kaders worden gebaseerd die op wat u in het huidige kader verandert is op de meeste functies in KoolMoves van toepassing -- de transformaties, vorm vult, vertaling, enz.

Soms wilt u sommige punten van mogelijke selectie uitsluiten. Een gemakkelijke manier om dit te doen is de vorm te selecteren verbonden aan de punten u dan het hulpmiddel van de puntselectie selecteren en wilt selecteren. Slechts zullen de punten verbonden aan de eerder geselecteerde vorm zichtbaar zijn. Om vormen of punten te verbergen kunt u Vormen > de Selectie van de Huid of Punten > de Selectie van de Huid gebruiken. Selecterend Vormen > toon Vormen of de Punten > tonen de Vormen de vormen brengt of terug richt. De vormen > keren om of de Punten > keren omkeert de huidige vorm of puntselectie om.

[Ga verder](#)

Kleuring

De vormen en de tekst kunnen met een stevige kleur (met of zonder transparantie), een kleurengradiënt, of een betegeld beeld worden gevuld. De toegang tot de Vorm vult dialoog is door de [vormeigenschappen](#) dialoogdoos en de Vorm vult hulpmiddel op de linkertoolbar.

Om met een stevige kleur te vullen:

Selecteer Stevige Kleur bij de bovenkant van de dialoog. U kunt (1) rood ingaan, groen, en blauw (alle 0 tot 255 in waaier) en een transparantiewaarde (0 tot 100 in waaier), (2) selecteert met uw muis van het (gedeeltelijk) getoonde kleurenwiel, (3) rood, groen, blauw gebruik, tint, verzadiging, en lichtheidsschuiven (druk de knoop op de linkerzijde onder de transparantiewaarde), of (4) gebruik een eyedropper (druk de knoop op het recht onder de transparantiewaarde) om een kleur van een andere vorm op het tekeningscanvas te selecteren. Om de vorm te bekijken vul alvorens te begaan, drukken Voorproef. Voor o.k., vult de vorm is van toepassing geweest op alle geselecteerde vormen.

Om met een kleurengradiënt te vullen:

Selecteer de Gradiënt van de Kleur bij de bovenkant van de dialoogdoos. Een gradiënt vult wordt samengesteld van zelfs acht kleurenwijzers. De kleur verbonden aan de geselecteerde kleurenwijzer wordt getoond onderaan de staaf van de gradiëntdefinitie. De kleur van de geselecteerde kleurenwijzer (het is de kleurenwijzer die) gedeprimeerd is kan door (1) rode, groene, en blauwe waarden (alle 0 tot 255 in waaier) en een transparantiewaarde (0 tot 100 in waaier) in te gaan, (2) selecterend met uw muis van het (gedeeltelijk) getoonde kleurenwiel worden veranderd, (3) aanpassend rood, groen, blauw, tint, verzadiging, en lichtheidsschuiven.

De kleurengradiënt kan of lineair of radiaal zijn. De wijzers van de kleur kunnen aan de linkerzijde of het recht langs de staaf van de gradiëntdefinitie worden gesleept het gradiënteffect te veranderen.

Een kleurenwijzer kan worden toegevoegd door de kleine knoop met het plusteken te drukken. De muiscursor wordt een kleurenwijzer met a + in het midden. Klik bij een positie inzake de staaf van de gradiëntdefinitie. Dan verander de kleur van deze kleurenwijzer. Een kleurenwijzer kan worden geschrapt door de kleine knoop met het negatieve teken te drukken en de geselecteerde kleurenwijzer wordt geschrapt.

Slechts kan een vorm met punten met gradiëntkleur worden gevuld. Om tekst met gradiëntkleur te vullen breek het apart in een vorm met punten (Transformaties/de Tekst van de Onderbreking apart).

De rotatierichtlijn en de positie van de gradiënt vullen kunnen met Rotate/de Gradiënt van de Verschuiving worden aangepast vullen onder Transformaties.

Om met een beeld te vullen:

Selecteer Beeld bij de bovenkant van de dialoogdoos. Gebruik Browse "... " knoop om van uw beelddossier de plaats te bepalen. Bmp, jpeg, TIF, pcx, en de PNG- dossierformaten kunnen worden ingevoerd. De transparantie in PNG- dossiers wordt genegeerd op dit moment. Als u het zelfde beeld met de zelfde filename veelvoudige tijden door movie gebruikt, KoolMoves is de slimme opslag genoeg het beeld slechts eenmaal in de uitgevoerde Flits? movie. Als het beeld groter is dan de vorm, slechts zal het hogere linkergedeelte van beeld de vorm vullen. Als het beeld kleiner is dan de vorm in om het even welke afmeting, zal het beeld betegelen om de vorm te vullen. Slechts kan een vorm met punten met een beeld worden gevuld. De transparantie van het beeld kan met een schuif worden aangepast.

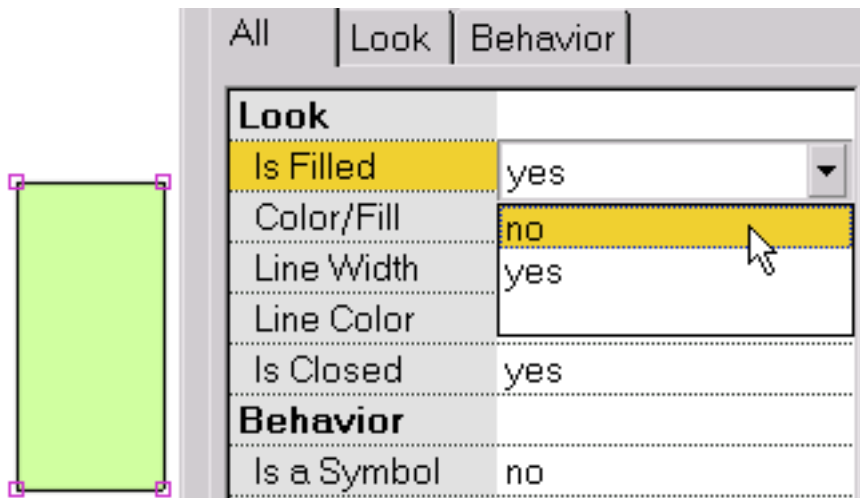
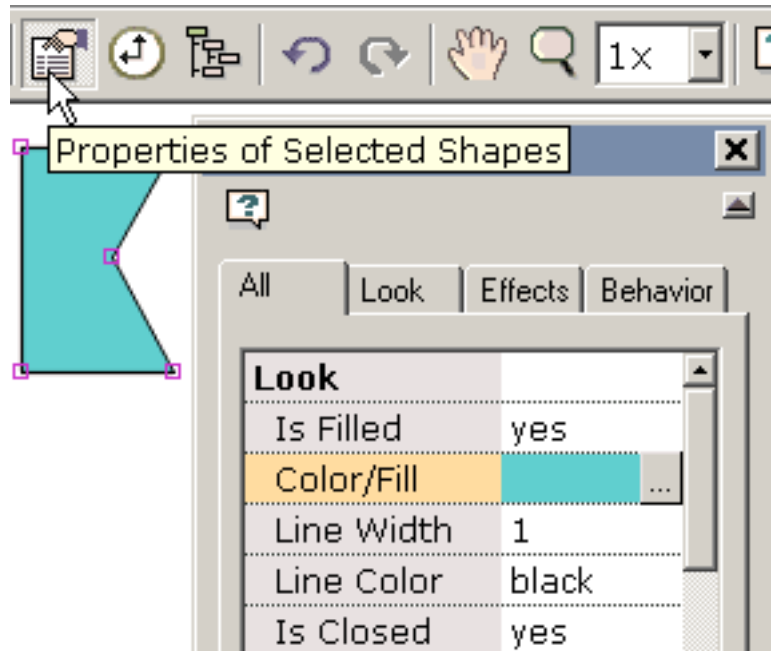
U kunt voorproef de vulling door Voorproef te drukken. Bij het drukken van o.k., zal de vulling, of kleur, gradiënt, of beeld, op alle momenteel geselecteerde vormen en, als de vulling kleur, op al geselecteerde tekst worden toegepast is.

[Ga verder](#)

De Eigenschappen van de vorm

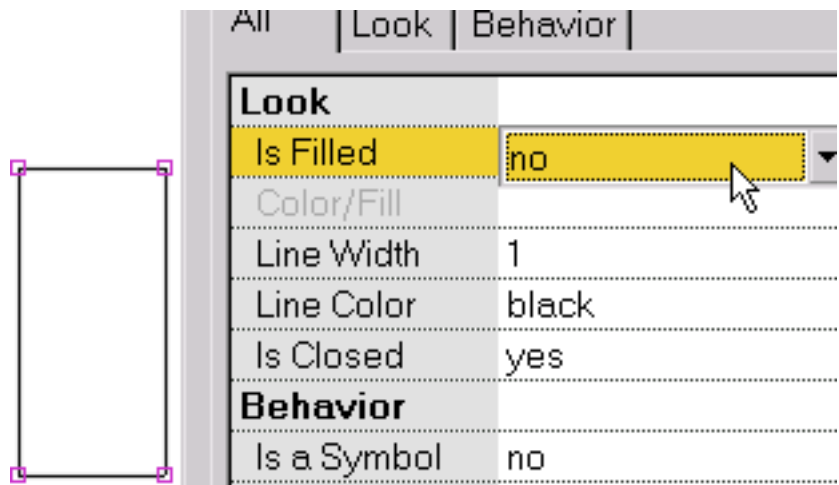
U kunt de verschijning van een vorm met punten door zijn controleren:

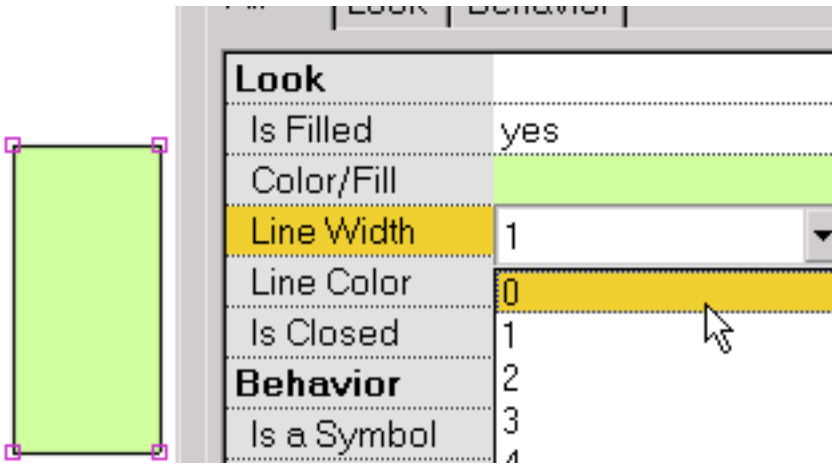
- 1) Vul
- 2) De dikte van de grens
- 3) De kleur van de lijn
- 4) Laatste grenssegment



Om het binnenland van vorm transparante, uitgezochte Gevuld te maken en Nr te kiezen.

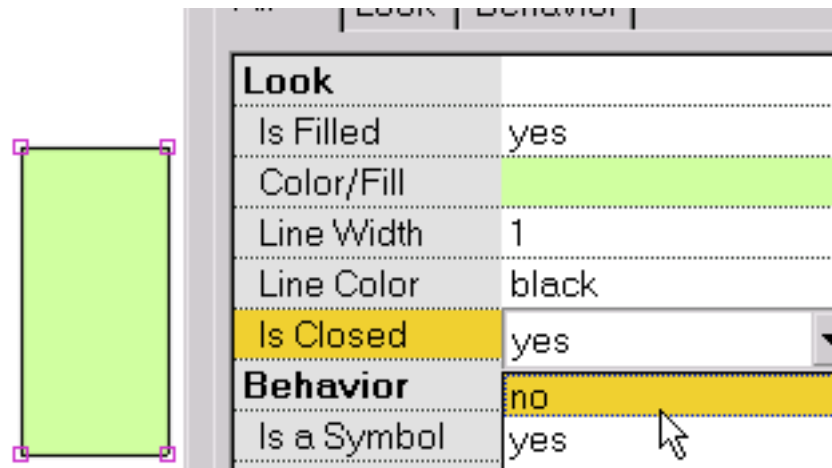
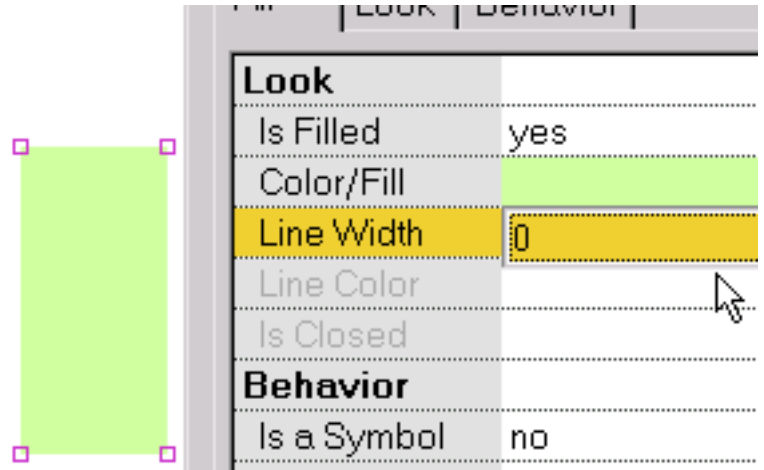
Dit toont een vorm die niet wordt gevuld.





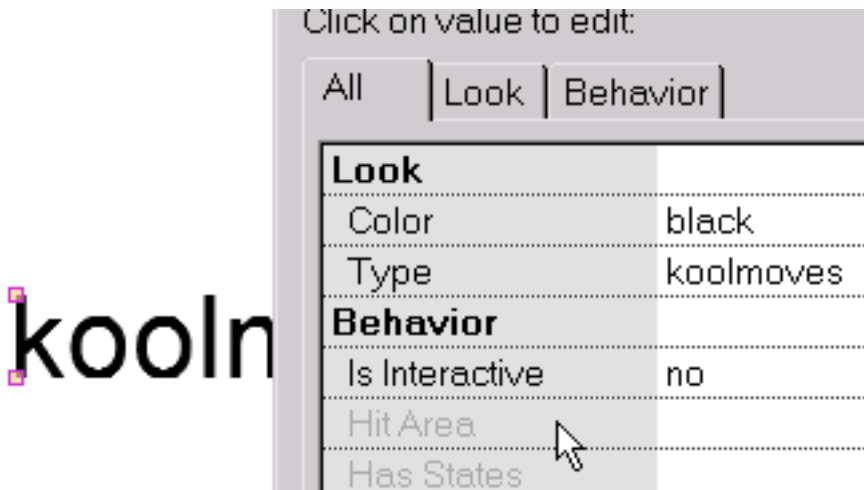
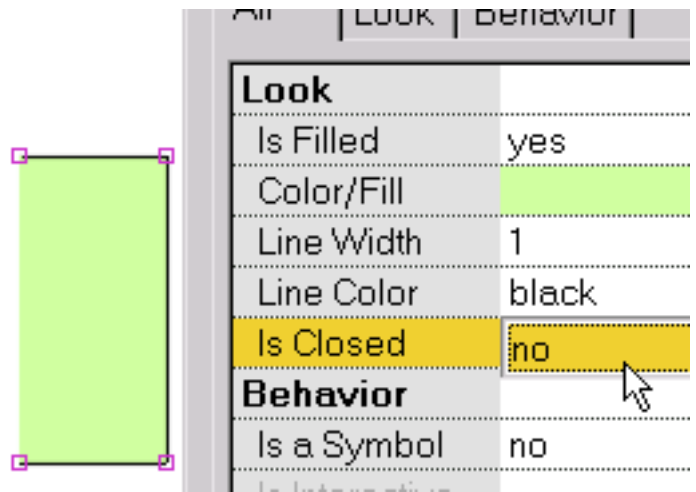
Om de grensdikte rond de vorm of de dikte van een lijn, de uitgezochte Breedte van de Lijn te veranderen.

Dit toont een vorm zonder grens (d.w.z., lijnbreedte gelijk aan 0).



Om te plaatsen of het laatste grenssegment van de vorm of niet wordt getrokken, selecteer Gesloten.

Dit toont een vorm met het laatste getrokken niet segment. Wanneer de vorm ook niet wordt gevuld, hebben wij een lijn.



De bezitsdialog voor tekst kijkt verschillend omdat de tekst verschillende eigenschappen dan vormen met punten heeft. De kleur van tekst kan worden veranderd door op het bezit van de Kleur te klikken. Een dialog die laat u plaatste kleur zal verschijnen. De tekst, font, font

grootte kan worden uitgegeven door op het bezit van het Type te klikken. Een dialog zal verschijnen waarin u de tekst kunt uitgeven.

De toewijzing van knoopeigenschappen en het maken van een niet-tekstvorm in een symbool worden verklaard in de volgende sectie.

[Ga verder](#)

De Gebeurtenissen van het kader

De geluiden en de acties kunnen aan kaders worden toegevoegd. Selecteer **Meningen > Acties en Geluiden** of gebruik de **Acties en klinkt van labels** voorzien pagina van de **Mening van de Score**.

Met deze dialoog, kunt u geluiden en acties ingaan verbonden aan kaders van de animatie. Dit is zeer eenvoudig. Selecteer een kader door op zijn naam te klikken. Klik op de... knoop in het **Correcte** groepsvakje en doorblader uw dossierfolder om MP3 of wav een correct dossier te selecteren. Wanneer de animatie dat kader in uw Webbrowser speelt het geluid ook zal spelen. Er is ook een brede waaier van acties die kan worden geactiveerd wanneer het kader wordt gespeeld. Klik op de **Add Actie +** knoop in de de groepsdoos van de Actie. Deze dialoog verstrekt ook een mening van knoopacties en geluiden. Omdat een knoop vaak in allen of de meesten van movie verschijnt, zijn de knoopgebeurtenissen vermeld voor slechts het eerste kader de knoop in verschijnt.

De geluiden (MP3 en wav PCM formaten) kunnen aan movies worden toegevoegd **KoolMoves**. Er zijn ongeveer 68 individuele wavformaten. Op dit moment, steunt **KoolMoves** PCM slechts type. Druk de knoop **met...** en selecteer de dossierplaats van het geluid. Het correcte pictogram onderaan zal wav geluiden spelen (maar momenteel niet klinkt MP3 wegens gebrek aan een interne MP3 decoder). Het pictogram van **X** zal het geluid schrappen. Het golfvormpictogram (niet dat in dit oudere beeld wordt getoond) zal het geluid in een audiodirecteur van uw keus tonen zodra de audiodirecteur in **Dossier > Voorkeur** is bepaald.

Als u de zelfde correcte dossier veelvoudige tijden door movie gebruikt, zal het die vaak in de **Flits** worden van verwijzingen voorzien? movie maar eens slechts bepaald.

De correcte dossiers neigen reusachtig te zijn wat het uitgevoerde swf dossier kan reusachtig maken. Om correcte klein te maken, tref deze maatregelen: in een correct het uitgeven programma zet van stereo om in het mono en in kleinste steekproeftarief dat u de kwaliteit geeft u nodig hebt. Het verkorten van het correcte spoor helpt ook.

De geluiden kunnen ook aan knoopstaten (b.v. beweegt de muis over een knoop of bij het drukken van een knoop) worden vastgemaakt.

De geluiden spelen niet wanneer het runnen van uw animatie in interne speler KoolMoves'.

Als een geluid langer dan de movie spelen speelt en als de movie lijnen, het geluid van de eerste lijn zullen blijven speel tijdens de tweede lijn tot het geluid van de eerste lijn eindigt. Het correcte effect verergert aangezien movie blijft van een lus voorzien. Om dit probleem op te lossen, voeg de Correcte actie van het Einde aan het laatste kader toe.

Als uw correct dossier bij een tarief buiten 5500..11025..22050, of 44100 wordt bemonsterd, zal het geluid in de speler van de Flits aan een tarief het meest dichtbij aan één van de vier hierboven vermelde tarieven spelen.

De duur van een geluid wordt in de lijst van kaders door een correct pictogram vermeld dat door kleine vierkanten wordt gevolgd. De gebeurtenissen die op tijd overlappen bezetten afzonderlijke kolommen in de gebeurtenissectie van de kaderlijst.

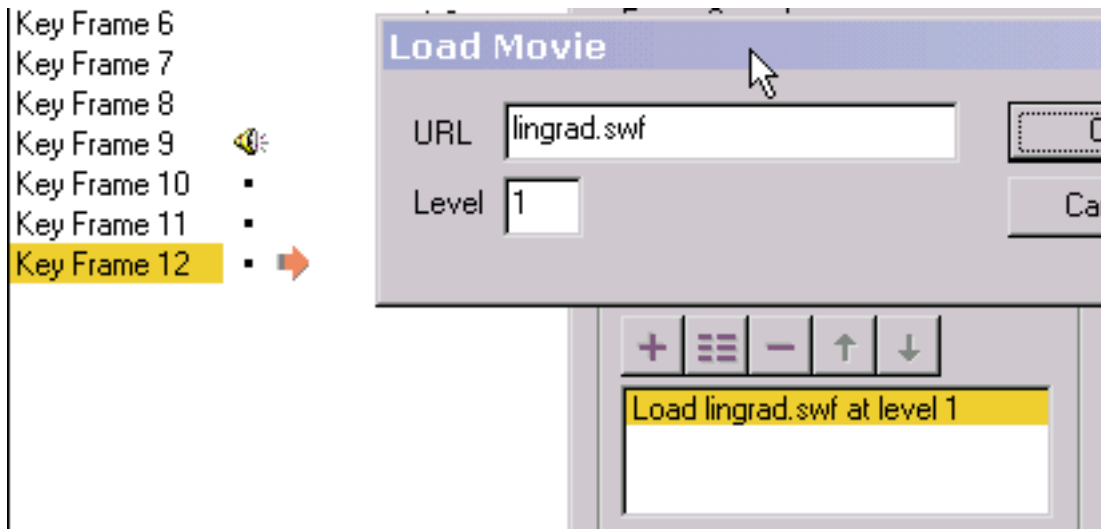
Dit is een korte verklaring van de kaderacties:

- a) Ga naar Kader specificeert een kader om te springen aan (als het vorige of volgende kader wordt geselecteerd, zou het een tweeen kader kunnen zijn als dat het aangrenzende kader is)
 - b) Het spel speelt movie van het huidige kader
 - c) Het einde houdt movie bij het huidige kader tegen
 - d) De Geluiden van het einde houdt alle geluiden tegen
 - e) Movie van de lading laadt movie (hieronder verklaard meer)
 - f) Maak Movie leeg leegmaakt movie
 - g) De vastgestelde Dynamische Tekst plaatst de tekstinhoud van een dynamisch tekstvoorwerp
 - h) Laadt de Dynamische Tekst van de lading tekst in een dynamisch tekstvoorwerp van een txt dossier (het dossierbegin met de naam van het tekstvoorwerp dat door gelijk teken wordt gevolgd dat door de tekst zonder citaten wordt gevolgd)
- De Bevelen i) FS verstrekken een algemene methode voor Flits om een bericht naar welk programma ook te verzenden de speler van de Flits ontvangt
- j) Javascript

Het is belangrijk om op te merken dat een eindemovie actie in het eerste kader door de speler van de Flits wordt genegeerd. De oplossing is een proef eerste kader te creëren.

Voor gebruik op het Web, kan URL voor geladen movie een absolute of relatieve URL zijn, maar voor testende doeleinden, alle moeten movies in de zelfde folder zonder folder of schijfaandrijvingsspecificaties in hun namen zijn. Wanneer het testen van movie die Spel in Browser gebruikt, MOETEN om het even welke HTML en Swf- dossiers, die door Get URL of Movie van de Lading acties van verwijzingen worden voorzien, in de zelfde folder zijn zoals het pretdossier voor deze knoopacties om tot deze dossiers toegang te hebben of geplaatst de folder voor het spelen van movie in Voorkeur.

Gebruiken movies van de daisyketting samen, u Movie van de Lading. Creëer basismovie die ladingen in de andere media en dan de lijnen - zorg ervoor dat u niet in de ladingsmovie actie van een lus voorziet. Laad uw hoofdmovie in Niveau 2 en uw achtergrond in Niveau 1. stelt uw movie aan het eind in werking gebruikt dan een Movie van de Lading bevel in Niveau 2. Dit zal nieuwe movie in dat niveau laden. Dan creëer additionalkaders en lijnruig.



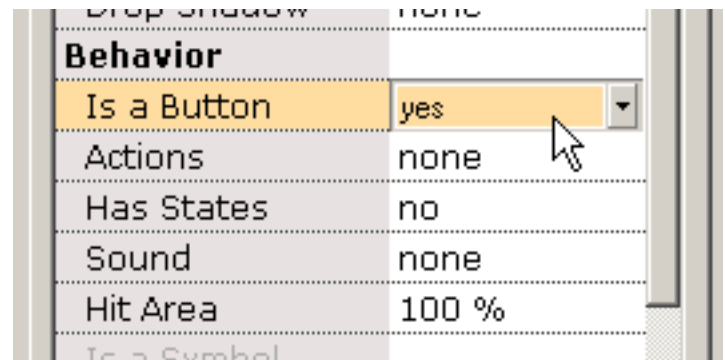
Laad movie laadt movie zonder huidige movie te sluiten. Tenzij u in geladen movie een vorm onder alle andere vormen omvat die evenaart of de grootte van het movie kader overschrijdt en dat met een ondoorzichtige kleur of bitmap wordt gevuld, zult u eerste movie onderaan geladen movie zien. De grootte en de snelheid van movie worden geplaatst door movie op niveau 0.

Geen van de kaderacties functioneert in de interne speler KoolMoves.

[Ga verder](#)

Verbindingen en Knopen

Om een vorm of een tekst in een knoop te maken, selecteer "ja" voor "is een Knoop" in de popup Eigenschappen. Een knoop kan als verbinding aan een andere Web-pagina dienen maar het kan zijn veel meer dan dat. U kunt de



verschijning van de knoop ontwerpen om voor verschillende [muis gebeurtenissen te veranderen](#), en u kunt acties als programmeren gaat naar een andere Web-pagina op versie van de knoop (genoemd actie GetURL).

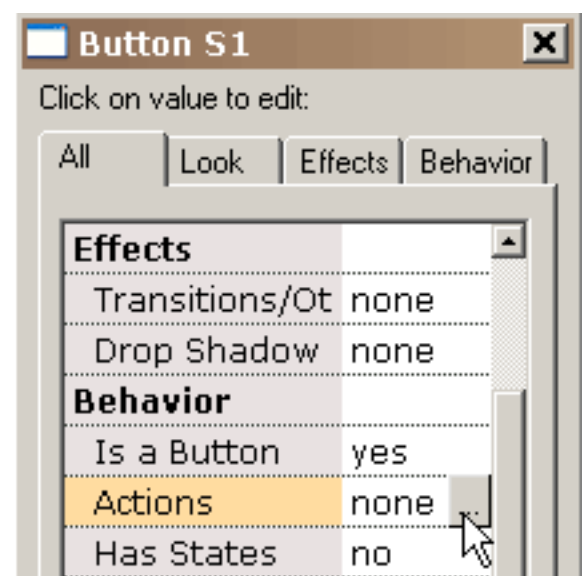
Een knoop kan dynamisch in de speler van de Flits of op een Web-pagina veronderstellen verschillende verschijningen wijzen, die op of de muis is vanaf de knoop, over de knoop (b.v., muis-over gevolgen), of de knoop gedrukt. Om dergelijke gevolgen te bereiken, hebt u uitgezocht voor het bezit "" ja "van Staten". Op ja het selecteren, verandert de bezitsdialog. Drie knopen, Up/Over/Down, worden toegevoegd aan de bovenkant. U creëert en geeft de drie knoopstaten van de knopen Up/Over/Down bij de bovenkant van de popup eigenschappen uit. Elke staat kan zijn eigen geluid, vormkleur, enz. hebben. Een punt van verwarring, het dat de acties voor de knoop -- van wat de knoop houdt de Web-pagina te veroorzaken om te veranderen -- worden toegevoegd aan slechts de Omhooggaande pagina van het staatsbezit (de staat van de knoop wanneer de muis niet over het is of wordt gedrukt). Omdat de interface WYSIWYG is (wat u bent ziet wat u) krijgt, verschijnt de knoop in de definitieve animatie voor elk kader de knoop in het het uitgeven milieu verschijnt. Met andere woorden, als de knoop in een kader mist, zal het in de definitieve animatie in dat kader missen.

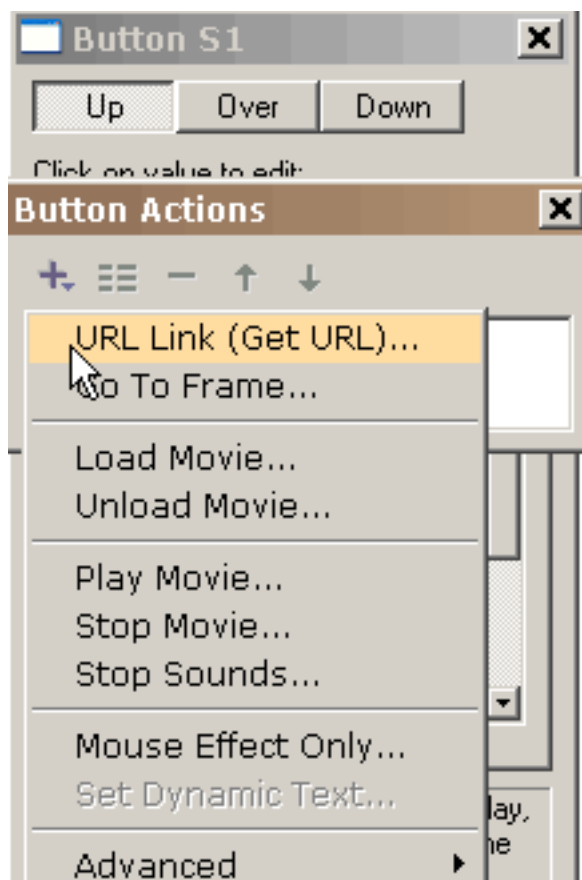
Als u de knoop die van het Overschot (aan muisgebeurtenissen beantwoordt rol over, ontwikkel over, sleep, en belemmering uit) voor het eerst drukt, zal popup vragend u lijken of wilt u de overschotstaat van een eerder getrokken staat tot stand brengen of of wilt u het van kras trekken. Als u de kleur van de slechts staat verandert, zou u selecteren de omhooggaande staat kopiëren en de kleur van de waarde uitgeven die aan de omhooggaande staat aan de waarde beantwoordt u aan de overschotstaat wilt beantwoorden.



Wanneer de knoop van het Overschot wordt gedrukt, kunt u eigenschappen van de overschotstaat veranderen en de vorm uitgeven die aan de overschotstaat beantwoordt. Een vaag beeld van de vorm die aan de omhooggaande staat beantwoordt wordt getoond onder de vorm voor de overschotstaat voor groeperingshulp. Als u een geluid wilt spelen wanneer de muis zich over de knoop beweegt, voeg het geluid aan de pagina van het de staatsbezit van het Overschot dichtbij toe de bodem. Als u een geluid wilt spelen wanneer de muis wordt gedrukt of over de knoop vrijgegeven, voeg het geluid aan de pagina van het Benedenstaatsbezit toe.

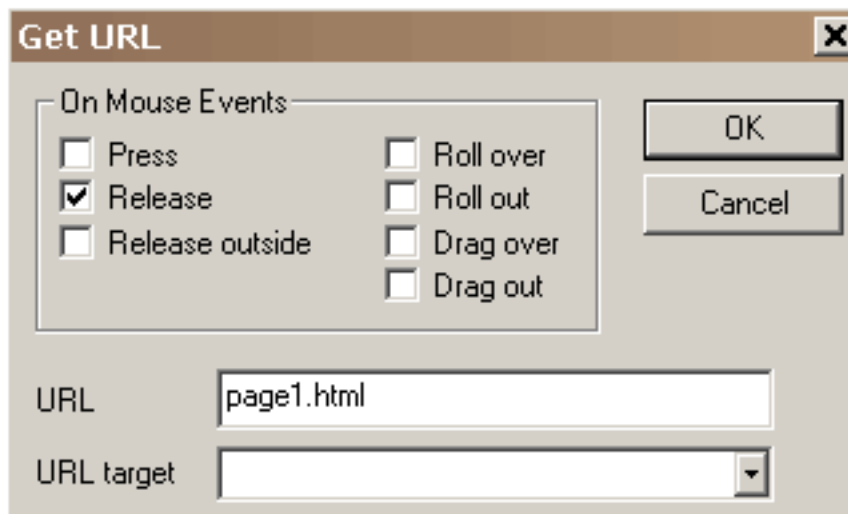
Door op de knoop van het actiesbezit in de omhooggaande staat van de knoop te drukken, kunt u de acties voor de knoop toewijzen en uitgeven die door verschillende muisgebeurtenissen kan worden teweeggebracht.

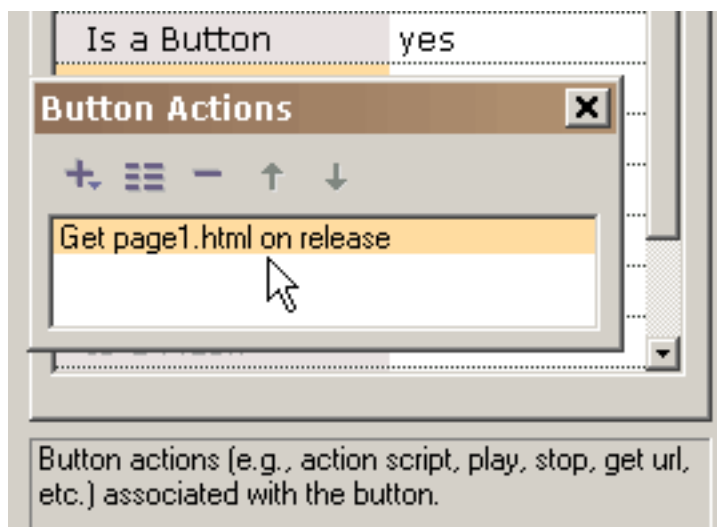




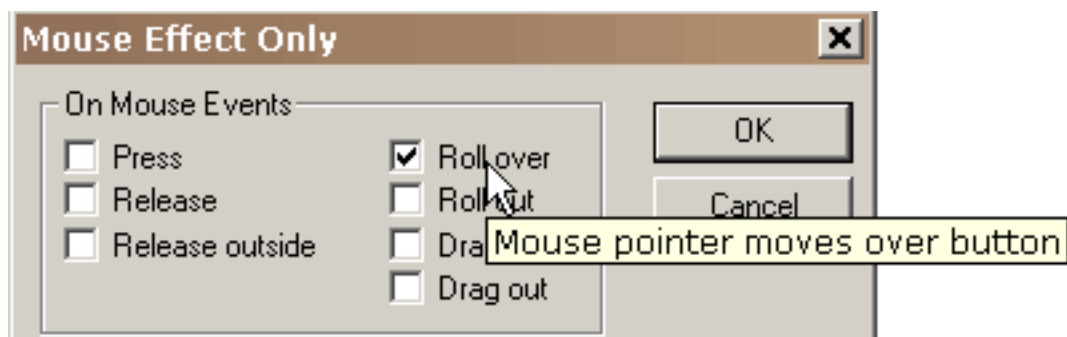
+ Stelt de knoop u met de mogelijke knoopacties (voor wij zullen spoediger toevoegen), de meesten van duidelijk hen. Elk van deze acties kan aan één of meerdere muisgebeurtenissen antwoorden.

Het selecteren krijgt URL, voorstelt ons met popup dit. Wij kunnen selecteren welke [actieve muis gebeurtenissen](#) actie URL krijg. URL voor de actie wordt ingevuld. De overschotstaat van een knoop wordt over geactiveerd voor broodje, ontwikkeling, belemmering over, en de gebeurtenissen van de belemmerings uit muis. De benedenstaat van een knoop wordt geactiveerd voor pers, versie, en versie buiten muisgebeurtenissen.

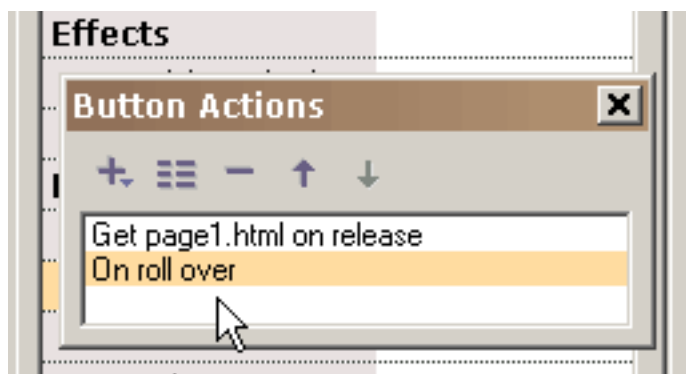




Bij het drukken van o.k., wordt de actie toegevoegd aan de lijst van acties verbonden aan deze knoop. Om het even welke actie kan meer in detail worden uitgegeven of worden bekeken door op het te dubbelklikken of door het te selecteren en dan de eigenschappen knoop (tweede van de linkerzijde bij de bovenkant van popup) te selecteren.



Als wij een roll-over effect willen wanneer de muis over het vierkant naast het gaan naar URL op muisversie overgaat, voegen wij een tweede actie, het Effect van de Muis, aan onze lijst van acties toe en selecteren over Broodje als teweegbrengende muisgebeurtenis. De actie van het Effect van de muis is uniek in dat is slechts controles de verschijning van de knoop zonder resulterende gevoerde actie.



Bij het drukken van o.k., zien wij beide acties verbonden aan deze knoop.

Dit is een korte verklaring van de andere knoopacties:

- a) Ga naar Kader specificeert een kader om te springen aan (als het vorige of volgende kader wordt geselecteerd, zou het een tweeen kader kunnen zijn als dat het aangrenzende kader is)
- b) Het spel speelt movie
- c) Het einde houdt movie tegen
- d) De Geluiden van het einde houdt alle geluiden tegen
- e) [Movie van de lading](#) laadt movie (hieronder verklaard meer)
- f) Maak Movie leeg leegmaakt movie
- g) De druk en de Druk als Bitmap acties verstrekken capability aan drukkeyframes
- h) De vastgestelde Dynamische Tekst plaatst de tekstinhoud van een dynamisch tekstvoorwerp
- I) Laadt de Dynamische Tekst van de lading tekst in een dynamisch tekstvoorwerp van een txt dossier (het dossierbegin met de naam van het tekstvoorwerp dat door gelijk teken wordt gevolgd dat door de tekst zonder citaten wordt gevolgd)
- j) Verzend de Gegevens van de Vorm terugwint tekst van dynamische tekstvoorwerpen en verzendt het naar een url
- k) De Bevelen van FS verstrekt een algemene methode voor Flits om een bericht naar welk programma ook te verzenden de speler van de Flits ontvangt
- l) Javascript m) vertelt de acties van het Doel verstrekt mededeling aan andere movies

Voor gebruik op het Web, kan URL voor geladen movie een absolute of relatieve URL zijn, maar voor testende doeleinden, alle moeten movies in de zelfde folder zonder folder of schijfaandrijvingspecificaties in hun namen zijn. Ook, zou er geen ruimten in de naam moeten zijn aangezien dit problemen in het Webbrowser van Netscape zal veroorzaken. HTTP:// niet in URL voor geladen zou moeten zijn movie omdat het ook problemen met het Webbrowser van Netscape zal veroorzaken. Wanneer het testen van movie die Spel in Browser gebruikt, MOETEN om het even welke HTML en Swf-dossiers, die door Get URL of Movie van de Lading acties van verwijzingen worden voorzien, in de zelfde folder zijn zoals het pret dossier voor deze knoopacties om tot deze dossiers toegang te hebben of geplaatst de folder voor het spelen van movie in Voorkeur. Movie van de lading laadt movie zonder huidige movie te sluiten. De elk van hogere niveaus hebben transparante achtergronden wat toestaat om de lagen onderaan te zien. Tenzij u in geladen movie een vorm onder alle andere vormen omvat die evenaart of de grootte van het movie kader overschrijdt en dat met een ondoorzichtige kleur of bitmap wordt gevuld, zult u eerste movie onderaan geladen movie zien. De movie achtergrondkleur, de grootte, en de snelheid geplaatst=worden= door movie op niveau 0, Geen van de knoopacties functioneert in de interne speler KoolMoves.

Gebruiken movies van de daisyketting samen, u Movie van de Lading. Creëer basismovie die ladingen in de andere media en dan de lijnen - zorg ervoor dat u niet in de ladingsmovie actie van een lus voorziet. Laad uw hoofdmovie in Niveau 2 en uw achtergrond in Niveau 1. stelt uw movie aan het eind in werking gebruikt dan een Movie van de Lading bevel in Niveau 2. Dit zal nieuwe movie in dat niveau laden. Dan creëer additionalkaders en lijnruig.

De acties voor een knoop kunnen van kader aan kader variëren niet. Als u de acties van een knoop om van één kader in volgende, het exemplaar wilt te veranderen en de knoop in het zelfde kader te kleven dat een geval van de knoop bevat en dan deze knoop aan het kader cut and paste waar u de acties wilt verschillend te zijn. Deze procedure leidt tot een knoop die kijkt het zelfde origineel maar u toestaat om verschillende werking te hebben. Hopelijk, in de toekomst zal er een betere oplossing voor deze situatie zijn.

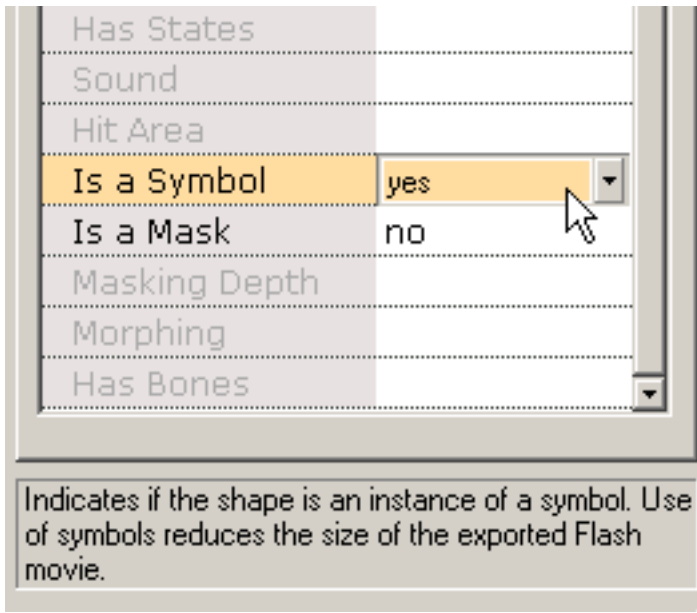
Symbolen

Één van de belangrijkste methodes om kleine Flits tot stand te brengen? de animatie is door zo vele vormen in symbolen te maken mogelijk. Een symbool is een vorm die door andere vormen (genoemd instanties van het symbool) wordt gedeeld. Als u een punt in één instantie beweegt zal het in alle instanties door movie (KoolMoves vraagt u eerst of wilt u alle instanties) worden bewogen veranderen. Als u de gradiënt in één instantie verandert, zullen alle instanties worden veranderd. En, zo. De uitzonderingen op dit zijn de binnenlandse kleur van de vorm, vormpositie, schaal en roteren transformaties. Deze vier veranderen slechts de instantie handelden op, niet alle instanties. Dit wordt gedicteerd door het het dossierformaat van de Flits.

Voor eenvoud, behandelt KoolMoves alle tekstvormen als symbolen.

Als u vormen hebt die meer dan eens in één enkel kader of in veelvoudige kaders verschijnen, dan is het raadzaam om deze vormen in symbolen te maken als u van plan bent geen individuele punten van één kader aan volgende te bewegen. In vele cartooning situaties, zou u punten van één kader aan naast willen bewegen maakt een mond bewegen zich om het spreken te simuleren of aan maakte een hand bewegen zich om het golven, enz. te simuleren zodat zouden dergelijke vormen geen goede kandidaten voor symbolen zijn. Als de vorm stationair is en geen verandering door movie ondergaat, is het niet noodzakelijk om de vorm in een symbool (KoolMoves zal automatisch deze situatie behandelen) te maken. In de toekomst, zullen wij een methode verstrekken om vormen in symbolen optimaal om te zetten nadat de animatie volledig is zodat is het niet noodzakelijk om over deze

optimalisering te denken terwijl u een animatie ontwikkelt.



Om een vorm in een symbool te maken, selecteer ja voor het bezit van Symbolen. Dit zou onmiddellijk na het creëren van de vorm moeten worden gedaan alvorens een copie binnen een kader wordt gemaakt of een kader wordt gekopieerd. Merk op dat de punten aan de vorm een verschillende verschijning hebben om erop te wijzen dat deze punten potentieel met andere vormen worden gedeeld. De symboolinstantie wordt uitgegeven als

een andere vorm. Als de verandering andere instanties beïnvloedt zal u worden gewaarschuwd.

[Ga verder](#)

De Gebeurtenissen van de muis

Er zijn zeven muisgebeurtenissen die de knopen voor gevoelig zijn:

Pers - de Knoop wordt geklikt.

Versie - de Muis wordt vrijgegeven nadat de knoop wordt geklikt.

De Buitenkant van de versie - de Muis wordt vrijgegeven buiten de knoop na het klikken op de knoop.

Broodje over - de wijzer van de Muis beweegt zich over een knoop.

Ontwikkeling - de wijzer van de Muis beweegt zich buiten een knoop.

Belemmering over - de Knoop wordt geklikt; zonder versie, wordt de muiswijzer gesleept vanaf de knoop en dan wordt de muiswijzer gesleept over de knoop.

Belemmering uit - de wijzer van de Muis wordt gesleept buiten een knoop na het klikken op de knoop.

Movie van de lading

Movie van de lading laadt een nieuwe SWF in de speler van de Flits. Deze eigenschap kan worden gebruikt om veelvoudige Swf- dossiers samen vast te binden. Omdat het project in veelvoudige movies wordt verdeeld, zijn de individuele Swf- dossiers kleiner in grootte. De kleinere dossiers laden sneller, en beheren efficiënter geheugen.

De flits kan veelvoudige chronologie gelijktijdig spelen. Elke chronologie wordt toegewezen een niveau. De belangrijkste chronologie is altijd Level0. Level0 bepaalt het kadertarief, de achtergrondkleur en de kadergrootte voor alle andere geladen movies. De extra chronologie laden in hogere genummerde niveaus en in een het stapelen orde die met level0 getoond het onderste niveau is. Wanneer het gebruiken van de Movie van de Lading actie, moet een niveau worden gespecificeerd, om te bepalen waar SWF zal worden geladen. Als lading één movie slechts, om het even welk niveau 1 of hoger boete zal werken.

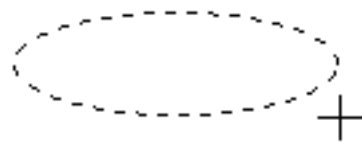
Movie kan ook in level0 worden geladen. Dit zal de inhoud van de belangrijkste chronologie met geladen movie vervangen. Dit is een efficiënte methode om veelvoudige Swf- dossiers samen vast te binden in onophoudelijk het lopen toont.

Als geladen movie in een niveau wordt geladen, wordt het geplaatst met betrekking tot de hogere linkerhoek van movie die het laadde.

Gebruiken van relatieve wegen met ladingsmovie kan verwarrend zijn. Aangezien om het even welke chronologie een ladingsmovie actie kan uitvoeren, welke weg is movie die wordt geladen met betrekking tot? Bedraagt het met betrekking tot de belangrijkste chronologie _ level0? Of is het met betrekking tot de uitgevoerde chronologie die de Movie van de Lading actie? Het antwoord is eenvoudig: Geladen Movies zijn altijd met betrekking tot de chronologie die hen laadde.

Roll-Over Voorbeeld

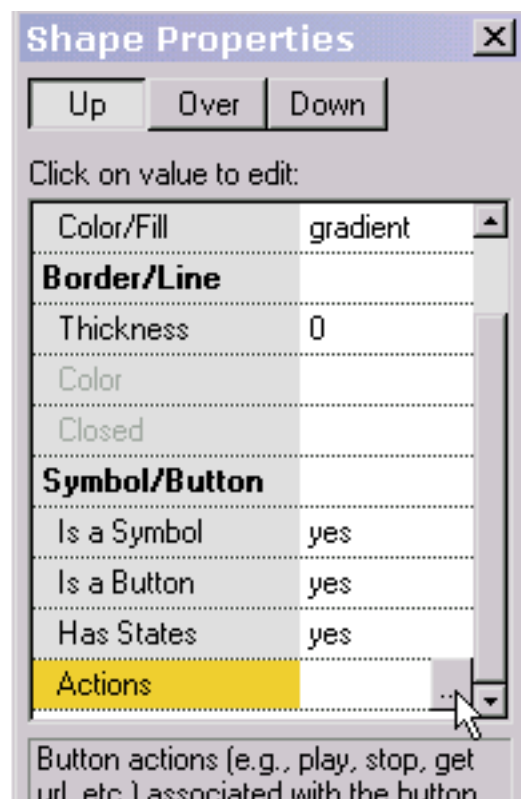
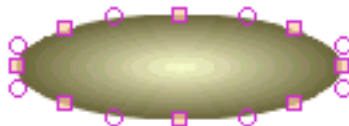
Dit basisleerprogramma zal de stappen noodzakelijk bepalen om een eenvoudig roll-over effect tot stand te brengen gebruikend een ovale knoop met een gradiënt vult. Wij beginnen door een ovaal te trekken.

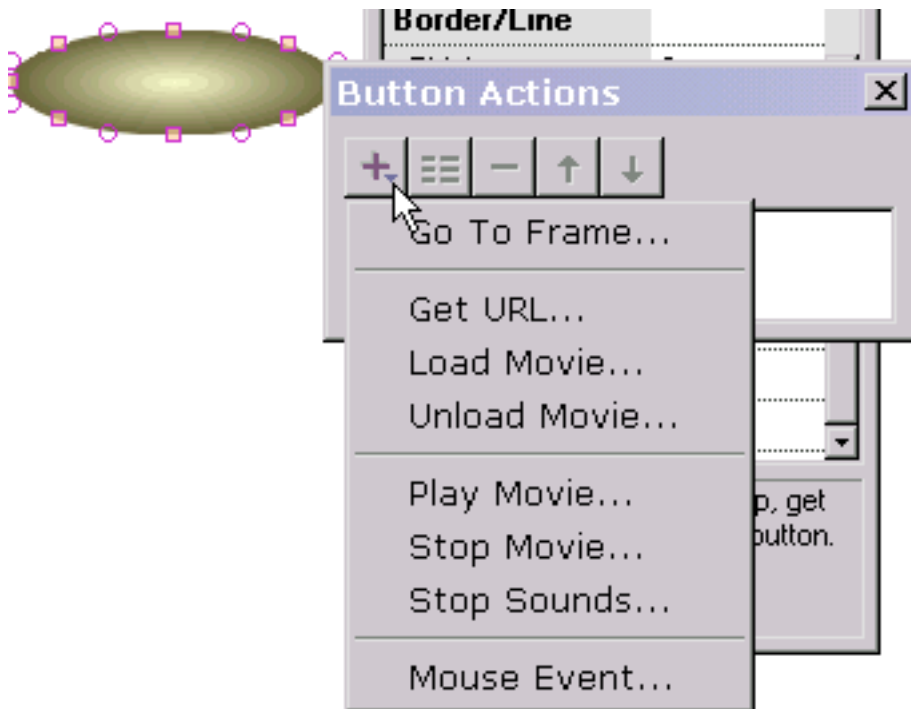


Het ovaal wordt gegeven een gradiënt vult en de grens wordt verwijderd door de grensdikte aan nul te plaatsen.

Het ovaal wordt gemaakt in een symbool door waarde voor "ja te selecteren is een Symbool" (een noodzakelijke stap alvorens het ovaal in een knoop te maken).

Dan "is een Knoop" wordt gegeven ja taxeren. Om een roll-over effect te veroorzaken, moet de knoop een staat van de overschotknoop hebben (de verschijning van de knoop wanneer de muis over het) is, zodat "heeft Staten" wordt gegeven ja taxeren. Dan wordt de reactie van de knoop (zijn acties) op muisgebeurtenissen bepaald.

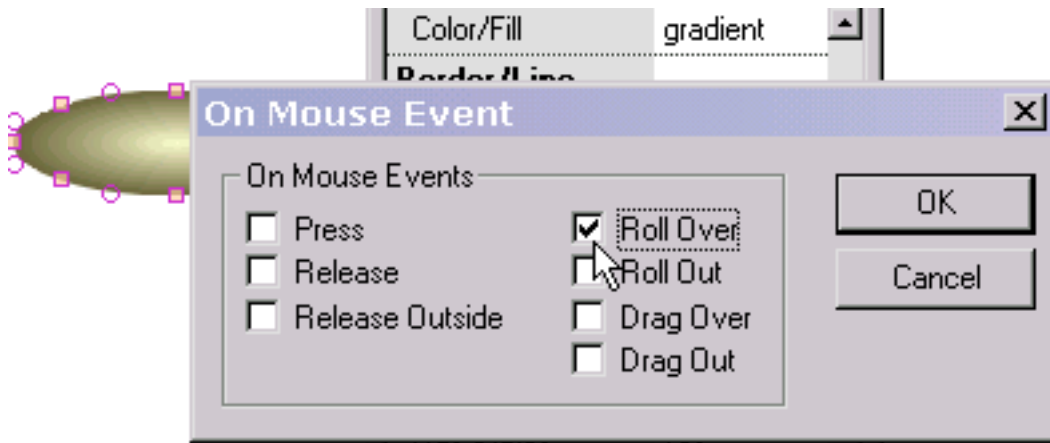




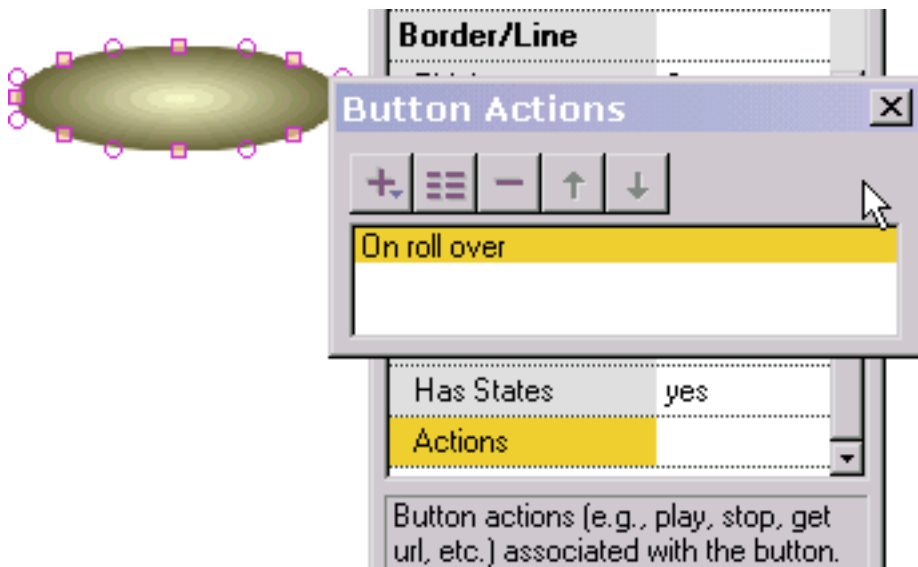
Aan achive wordt een eenvoudig roll-over effect zonder andere actie, de Gebeurtenis van de Muis geselecteerd. Als wij een actie willen voor te komen wanneer de knoop wordt gedrukt, zouden wij krijgen URL, gaan naar Kader selecteren of wat er ook de actie is. Wij kunnen zo vele werking hebben voorkomen antwoordend aan

muisgebeurtenissen aangezien

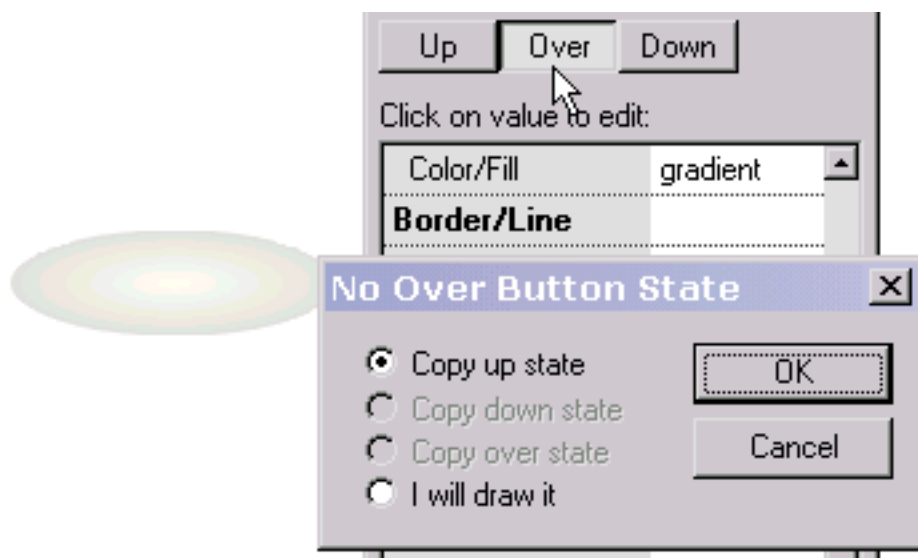
wij houden van. Maar om een eenvoudig roll-over effect te bereiken dat onze huidige taak is, moeten wij slechts de Gebeurtenis van de Muis selecteren.



Wij controleren over Broodje. Als wij een beneden bepaalde staat hadden, konden wij Versie en/of Pers eveneens controleren.

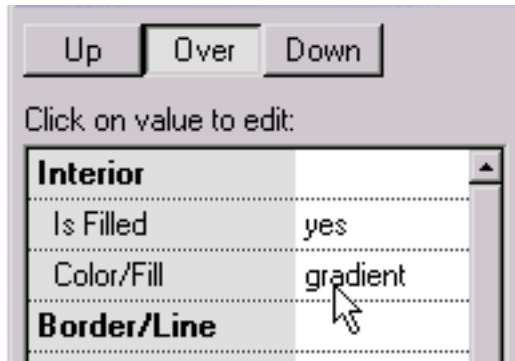
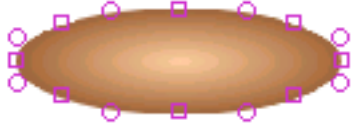


Na het drukken van o.k., keren wij aan vroegere popup terug en zien de actie die wij enkel in de lijst van knoopacties hebben bepaald. Door op het te dubbelklikken kunnen wij de actie uitgeven. Door het selecteren "+" wij kan een andere actie toevoegen.



Nu zijn wij bereid om de overschotstaat van de knoop (de verschijning van de knoop wanneer de muis over de knoop is) te bepalen. Wij drukken over bij de bovenkant van de popup eigenschappen. Omdat de overschotstaat niet is bepaald, worden wij gevraagd of willen wij de overschotstaat van een andere staat tot stand brengen die wij hebben gecreeerd of of willen wij het trekken zelf. Wij selecteren om het van de omhooggaande staat (de verschijning van de knoop wanneer de muis niet over de knoop) is te kopiëren die aan de linkerkzijde in een verduisterd silhouet wordt getoond om ons van het plaatsen informatie te voorzien. Als wij de laatste optie hadden geselecteerd om het te trekken zelf, zouden wij om het even welke tekst of niet-tekstvorm kunnen trekken. Als wij de overschotstaat met een compensatie met betrekking tot de omhooggaande staat plaatsen, wanneer de muis over de knoop gaat terwijl de animatie is zal het spelen van de knoop in positie wijst op dat

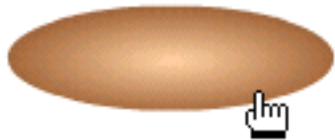
verschuiven die gecompenseerd.



Om de knoop over staat verschillend te maken dan de omhooggaande staat, veranderen wij de gradiëntkleuren van de knoop over staat. Wij drukken de Omhooggaande knoop bij de

bovenkant van de popup eigenschappen om de overschotstaat weg te gaan en wij zijn bereid om het roll-over effect te testen justed gecreeerd.

Wij selecteren spel in stand-alone speler. Met de muis vanaf de knoop zien wij de gradiëntkleur verbonden aan de knoop op staat.



Met de muis over de knoop, zien wij de gradiëntkleur verbonden aan de knoop over staat. Onze test is succesvol!

Om als navigatieelement te gebruiken, konden wij tekst over het ovaal plaatsen. Bij het mousing over de tekst, zou het achtergronduaal kleur veranderen.

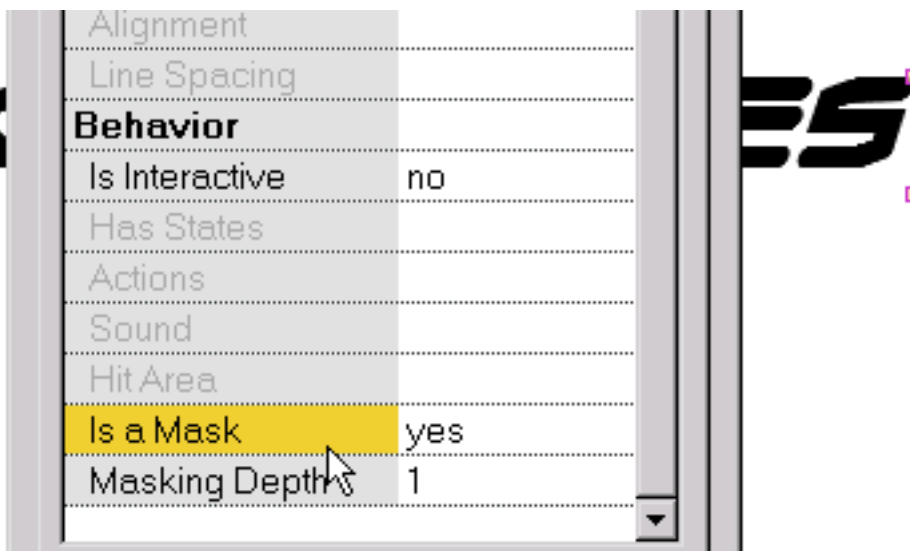
[Ga verder](#)

Het maskeren

Het maskeren is een zeer krachtige techniek. Het volgende illustreert een eenvoudig animatievoorbeeld dat van breieven van links naar rechts gebruikend een gradiënt en een tekstmasker wordt geopenbaard.



Wij beginnen met een cirkelvorm, geen grens, die met een gradiënt wordt gevuld. Bovenop dat plaatsen wij een tekstvorm. De tekst is het masker. Denk aan het als koekjessnijder. Het masker verwijdert wat onderaan in de mate van zijn maskerende diepte is die in dit geval 1 is. De vulling of de kleur van het masker zijn onbelangrijk. Het masker zelf is onzichtbaar wanneer de animatie speelt. In het het uitgeven milieu, is het masker zichtbaar door gebrek.



Een vorm wordt gemaakt in een masker in de bezitsdialoog. De diepte van het maskerende effect wordt ook toegewezen in de bezitsdialoog. Om het even wat behalve knopen kan in een masker worden gemaakt.

KOOLMOVES

In het eerste kader, wordt de gradiënt gevulde vorm geplaatst links van de tekst. Het kader wordt gekopieerd en de gradiënt gevulde vorm wordt geplaatst rechts van de tekst. Tijdens animatie, zal de gradiënt over de tekst vegen die de brieven openbaart.

KOOLMOVES

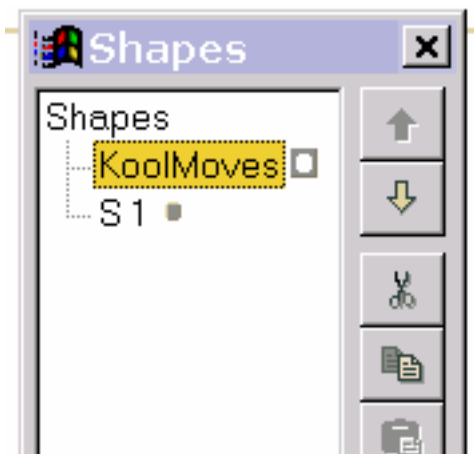
Zo kijkt het wanneer de gradiënt gevulde vorm onderaan het centrum van de tekst is (in dit geval zou de animatie drie keyframes overspannen).



Om het effect te zien van het maskeren, druk Ctrl+M. Zo zal de animatie kijken wanneer dit keyframe wordt gespeeld.

Ctrl+M verwijdert het maskerende effect en het masker wordt opnieuw gemaakt zichtbaar.

De vormendialoog identificeert maskerende vormen en vormen die door maskers met twee verschillende pictogrammen worden geknipt. Het masker is altijd bovenop de vormen die door het masker worden geknipt.

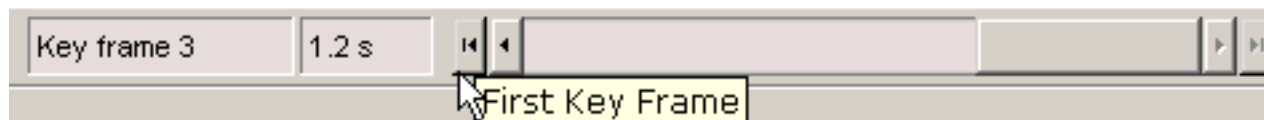


[Ga verder](#)

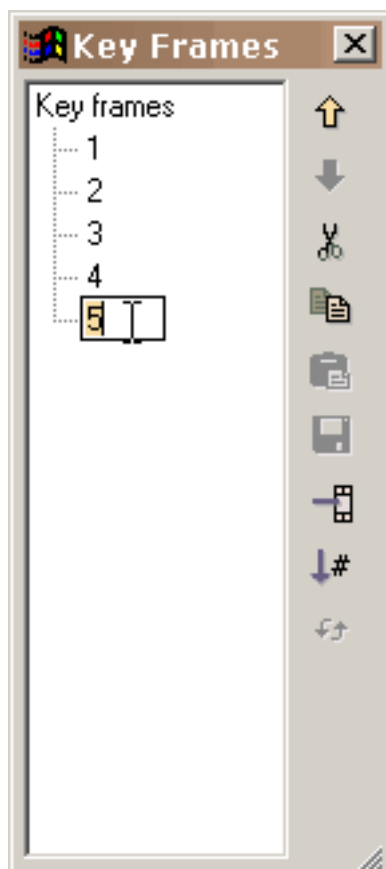
Uitgevende en Speelkaders



Om movie te maken in grootte groeien, kopiëert u typisch uw huidig kader aan het eind van movie. In het nieuwe kader, u posities van vormen, beweegt vormpunten, verandert kleuren, toevoegt nieuwe vormen, enz. verandert om de animatie te ontwikkelen.



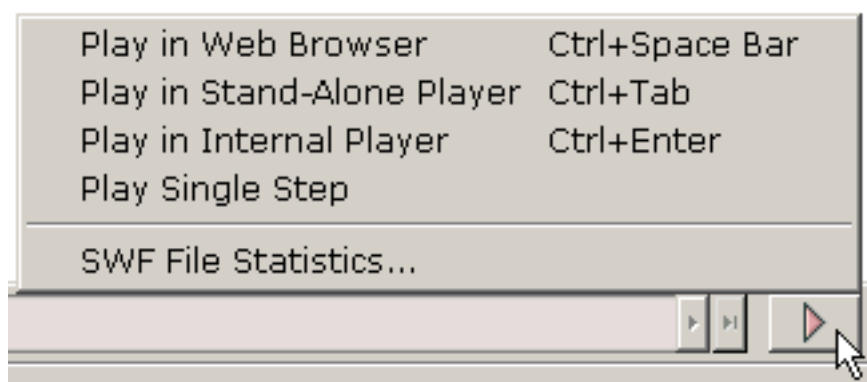
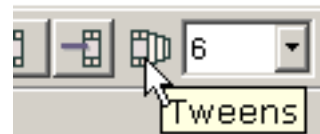
U kunt tussen [keyframes](#) navigeren door de kaderschuif aan beide kanten te bewegen of eerste kader, vorig kader, volgende kader, of laatste kaderknoppen van de schuif te drukken. De naam van het huidige keyframe wordt getoond op de linkerzijde.



U kunt een lijst tonen van al keyframes het gebruiken bekijkt > Lijst van Keyframes. Deze lijst kan voor het navigeren worden gebruikt, anders noemend keyframes, en kader het uitgeven (besnoeiing, exemplaar, deeg, enz.). Om de positie van één of meerdere kaders in movie of aan kaders te veranderen cut/copy/paste, maak uw kaderselecties in de lijst van kaders en gebruik de het uitgeven bevelen op het recht. Verschuif uitgezocht om veelvoudige kaders te selecteren. Het deeg plaatst de besnoeiing of de gekopieerde kaders vóór het momenteel geselecteerde kader. Om een kader anders te noemen, selecteer het punt in de lijst en klik opnieuw om een cursor te krijgen. Het type in de naam u wil. Het venster kan resized door de het resizing tekens in het lagere recht

te slepen.

Het aantal in combobox is het aantal [tween kaders](#) tussen het huidige kader en volgende. U wilt over het algemeen dit aantal groter zijn dan nul zodat zal KoolMoves vlotte overgangen (genoemd [morphing](#)) tussen de keyframes produceren. Toevoegen van tween kaders in de meeste gevallen is goedkoper dan toevoegend keyframes in termen van de grootte van een uitgevoerde Flits? movie, in het bijzonder voor vormen met vele punten. Het toevoegen van tween kaders laat u ook de snelheid van movie bij een specifiek kader controleren -- de meer tween kaders, langzamer de overgang naar het volgende keyframe.



KoolMoves heeft een interne speler wat movie in een lijn speelt. U kunt ook single-step door movie. U kunt movie in uw Webbrowser als Flits bekijken? movie op een lege Web-pagina of in een stand-alone Flits?

speler als u hebt. U kunt een vrije speler van de Flits van [Macromedia](#) downloaden.

[Ga verder](#)

Keyframe

Een keyframe is een kader dat u zelf creëert. KoolMoves produceert [tween kaders](#) tussen keyframes.

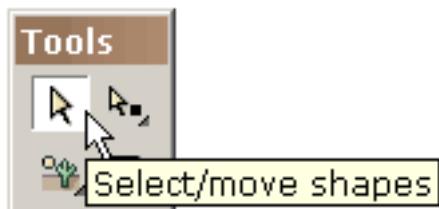
Wanneer de beeldverhalen door hand worden getrokken, creëert een hoofdanimator typisch de keyframes en een leerling creëert tweens. In KoolMoves, produceert de software tweens.

Tween

Tween is een kader dat voor u automatisch door KoolMoves wordt geproduceerd die vanaf de posities en de kleuren van vormen van twee keyframes wordt berekend. Om actie tussen twee keyframes te versnellen, wijs minder tweens toe. De dramatische gevolgen kunnen zijn achieved met 0 tweens. Om actie te vertragen of de animatieglansmachine te maken, meer tweens toewijzen.

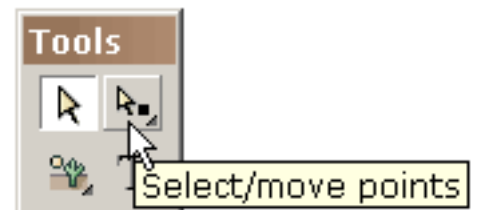
Het een nieuwe vorm geven

Het hart van animatie is beweging. De beweging wordt bereikt door veranderende vormen van één kader aan volgende. De verandering kan vele vormen nemen: het bewegen van een vorm van één positie aan een andere, beweegt of omzettend punten verbonden aan een vorm, die de kleur van het of binnenland of grens die van de vorm verandert, richt van de vorm toevoegen de verwijderen. KoolMoves verstrekt een aantal hulpmiddelen om al deze taken te verwezenlijken zonder het krijgen op de manier van uw creativiteit.

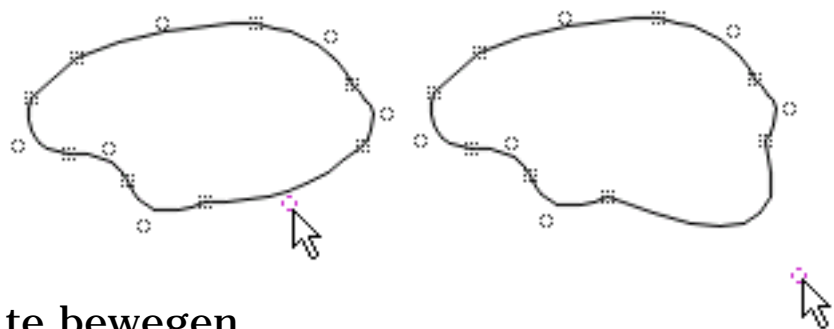


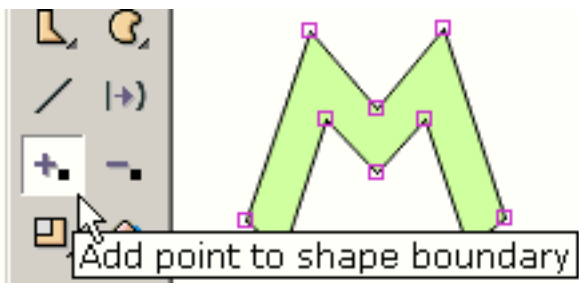
Een vorm of een groep vormen bewegen is eenvoudig. Selecteer de vorm of de groep vormen met het hulpmiddel van de vormselectie en sleep de muis. Voor fijne precisiebeweging, kunt u de pijlsleutels gebruiken. De combinatie van verschuiving plus een pijlsleutels veroorzaakt een beweging van 10 pixel.

Een punt of een groep punten bewegen is even eenvoudig. Selecteer de punten met het hulpmiddel van de puntselectie en sleep de muis. Voor fijne precisiebeweging, kunt u de pijlsleutels gebruiken.



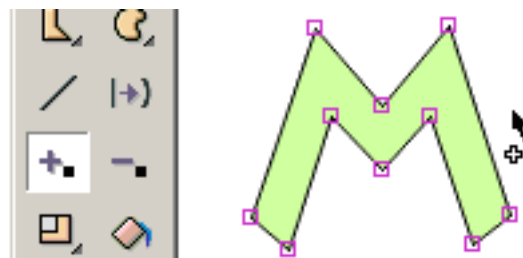
De vormen en de lijnen met krommen worden bepaald door op-vormpunten en van-vormpunten (die door gestormde cirkels worden vermeld). U kunt de vorm van de kromme veranderen door de punten te bewegen.





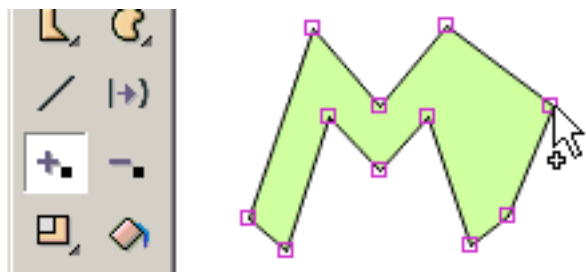
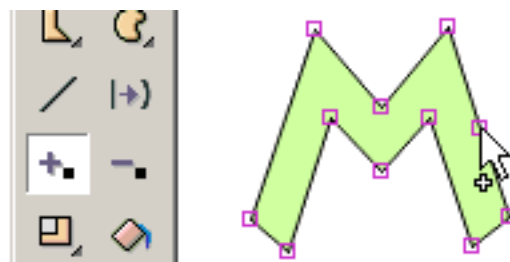
Om een punt aan de grens van een vorm toe te voegen gebruik het hulpmiddel van het Punt van het Tussenvoegsel (of de vorm een grens of niet heeft of of de vulling een kleur of bitmap is).

U krijgt een cursor die erop wijst wanneer u een punt mag toevoegen. Het kijkt als dit wanneer u niet op een grenslijn bent.



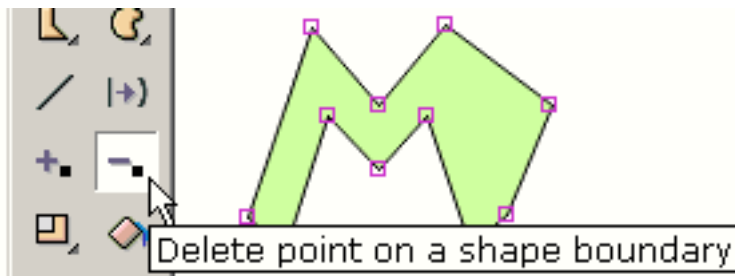
En het kijkt als dit wanneer u op een grenslijn bent.

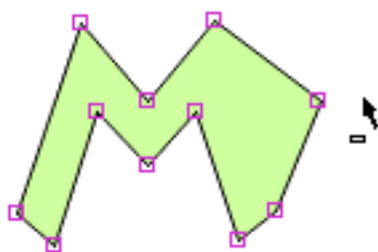
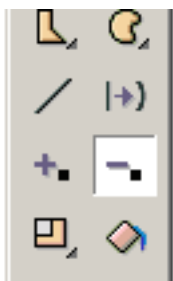
Klik de muis en een punt wordt toegevoegd.



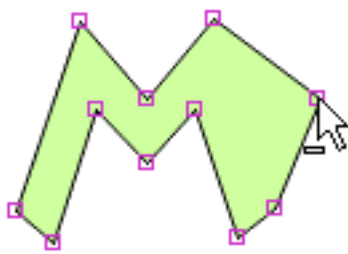
Zonder de muis vrij te geven, kunt u het punt in een nieuwe positie slepen.

Om een punt op de grens van een vorm te schrappen gebruik het hulpmiddel van het Punt van de Schrapping.



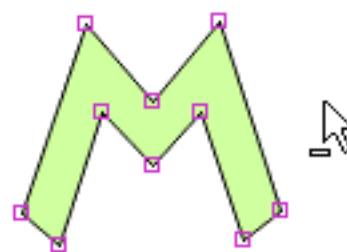


U krijgt een cursor die erop wijst wanneer u een punt mag schrappen. Het kijkt als dit wanneer u niet op een punt bent.

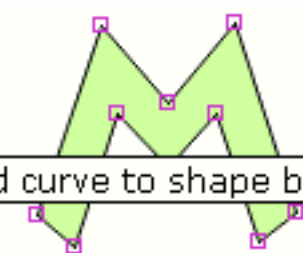


En het kijkt als dit wanneer u op een punt bent.

Klik de muis en het punt wordt geschrapt.

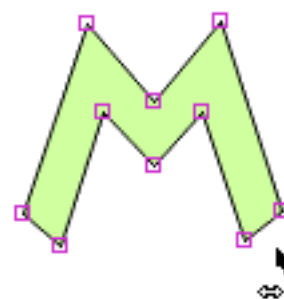


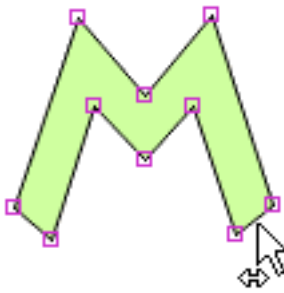
Add curve to shape boundary



Om de grens van een vorm van een rechte lijn in een gebogen lijn te veranderen, gebruik het Add hulpmiddel van de Kromme.

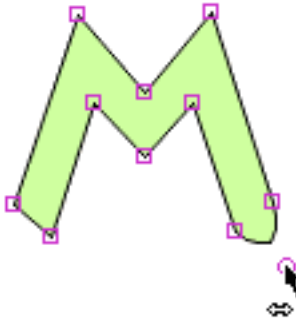
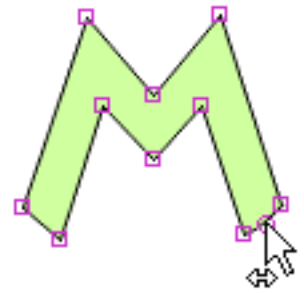
U krijgt een cursor die erop wijst wanneer u een kromme mag toevoegen. Het kijkt als dit wanneer u niet op een rechte grenslijn bent.





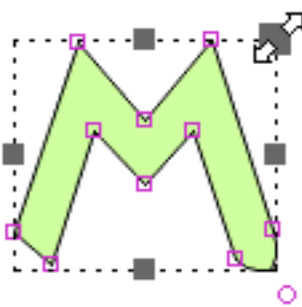
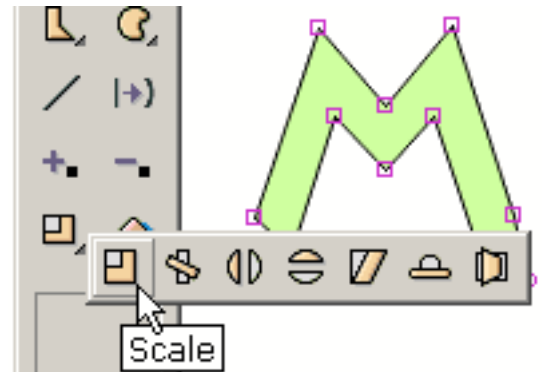
En het kijkt als dit wanneer u op een rechte grenslijn bent.

Klik de muis en een kromme wordt toegevoegd.



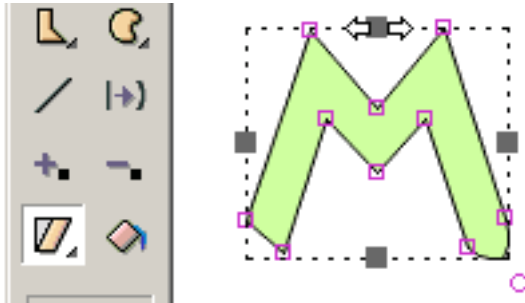
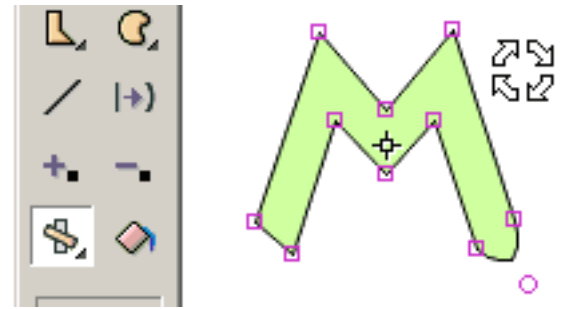
Zonder de muis vrij te geven, kunt u het krommepunt in een nieuwe positie slepen.

Aan schaal, roteer verticaal weg, knip horizontaal of, helling, squish, of creëren perspectief op één of meerdere geselecteerde vormen of één of meerdere geselecteerde punten, gebruiken één van de transformatiehulpmiddelen.



De meeste hulpmiddelen stellen een reeks handvatten voor dat u in verschillende richtingen aan active het effect kunt slepen u wilt. Getoond op het recht, sleept de muis het handvat verbonden aan het schrappen van het zelfde bedrag in de x en y richting.

Het omwentelingshulpmiddel laat u het centrum van de omwenteling bepalen die door het kleine vierkant plus dwarsteken wordt vermeld. U sleept dit vierkant om het centrum van omwenteling te plaatsen.



Een ander hulpmiddel helt de selectie.

Getoond worden de tik, squish, en de perspectiefhulpmiddelen. Alle hulpmiddelen zetten tekst behalve helling en perspectief om.

De pompoen is het effect dat in animatie wordt gebruikt het effect te tonen van ernst op een voorwerp. De rek is het effect dat wordt gebruikt om het effect van beweging tegen ernst te tonen. Een goed voorbeeld zou het rubberbal stuiteren zijn. Wanneer de bal de grond raakt, verandert zijn vorm van een cirkel in een ellips en aangezien het terug in de lucht (het stuiteren) zijn vormrek lichtjes versnelt. Zowel kunnen de pompoen als de rek worden tot stand gebracht door het pompoenhulpmiddel in de sectie van het gevolghulpmiddel te gebruiken.

[Ga verder](#)

Movie Klemmen

Movie de klemmen zijn een geavanceerde eigenschap van KoolMoves. Het is movie binnen movie met zijn eigen kaders. Movie de klemmen zijn belangrijk omdat de eigenschappen van movie klemmen dynamisch via actiemanuscripten kunnen worden veranderd.

Er zijn twee manieren aan Kreta een movie klem: druk de nieuwe movie knoop van de klemtoolbar (onder de uitgezochte pijl in de popup hulpmiddelen) of druk de bekeerlingsvormen aan movie de knoop van de klemtoolbar (op de movie klemsubmenu lade). Daar worden de bevelen ook gevestigd onder Vormen op de belangrijkste menustaaf.

Bij het omzetten vormt slechts aan een movie klem, het selectiewerkingsgebied -- dit kader, alle kaders, enz. -- bepaalt de samenstelling van de movie klem. Als u een aantal vormen in het huidige keyframe selecteert en alle kaders voor het selectiewerkingsgebied selecteert, zullen al die vormen in de kaders zij lijken in een movie klem worden omgezet.

Een geselecteerd movie klemsymbool is gelijkaardig aan een regelmatig symbool behalve het blauwe/grijze in de schaduw stellen in de hoeken. Het dubbelklikken op een movie klemsymbool veroorzaakt zijn eigenschappen dialoog. Zijn eigenschappen zijn 1) overgangsgevolgen en 2) onClipEvents gebruikend actiemanuscripten. Om de samenstelling van de movie klem te openbaren en zijn chronologie ingaan, de Kaders drukken knoopt bij de bovenkant van de eigenschappen dialoog dicht.

In de popup Eigenschappen, kunt u waarden voor parameters tot stand brengen en toewijzen aan de movie klem. Deze parameterasignments worden uitgevoerd in swf tot de bovenkant van het eerste kader van de movie klem. De parameters bieden de kans voor reuseable movie klemmen die door de eindgebruiker kunnen worden aangepast.

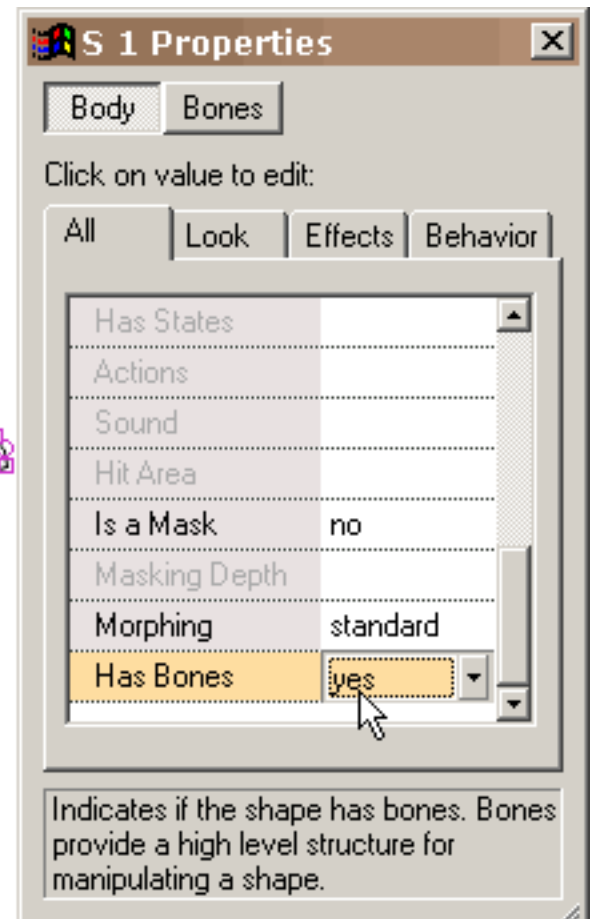
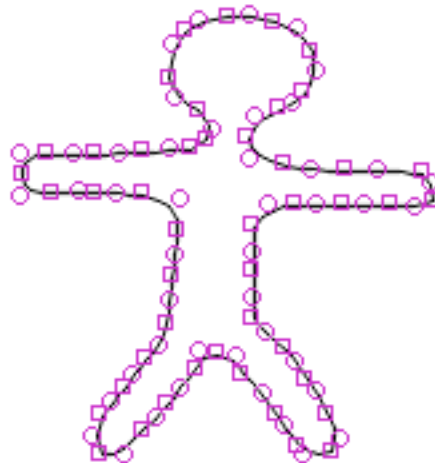
[Ga verder](#)

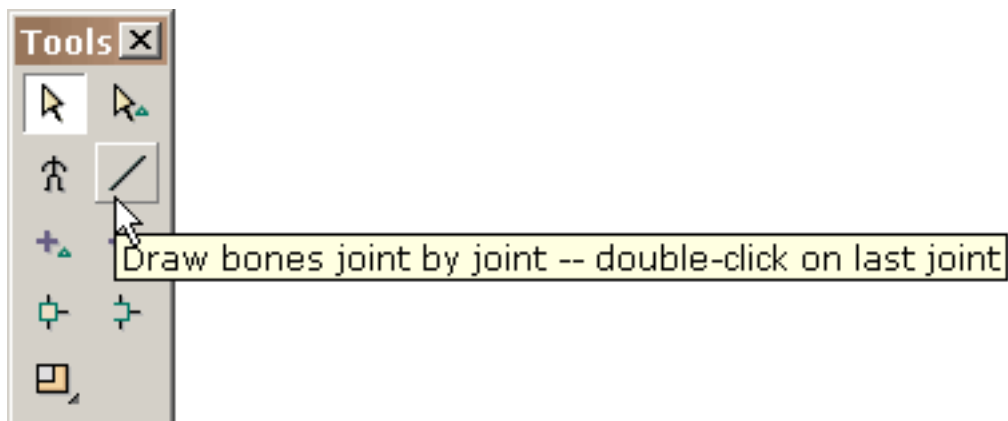
Beenderen

De beenderen kunnen aan om het even wat behalve [symbool](#)vormen worden vastgemaakt. Als u momenteel vormen als symbolen trekt, zou u deze optie in Voorkeur waarschijnlijk moeten uitzetten. Het vermogen van beenderen is slechts beschikbaar in de Cartooning interfacestijl.

De beenderen is een eigenschap die vaak met de dure software van de karakteranimatie komt. Het voorziet de ontwerper van de capaciteit om een skelet aan een cijfer vast te maken. De veranderingen in de positie van de lidmaten van het cijfer kunnen efficiënt worden bereikt door het skelet te manipuleren. De bijnaam voor deze eigenschap wordt vaak genoemd beenderen. KoolMoves heeft een primitief uitbeent systeem.

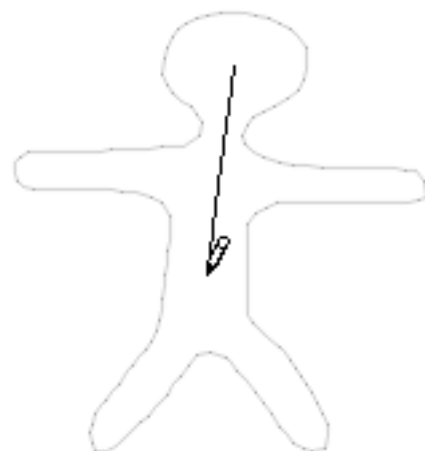
Om beenderen aan dit eenvoudige cijfer vast te maken, wijs in de eigenschappen dialoog voor de vorm erop dat het cijfer beenderen heeft. De beenderen kunnen aan één enkele vorm of een vormgroep worden vastgemaakt. Om beenderen toe te voegen of uitgeven, om de Beenderen te drukken knoopt bij de bovenkant van de dialoog dicht.



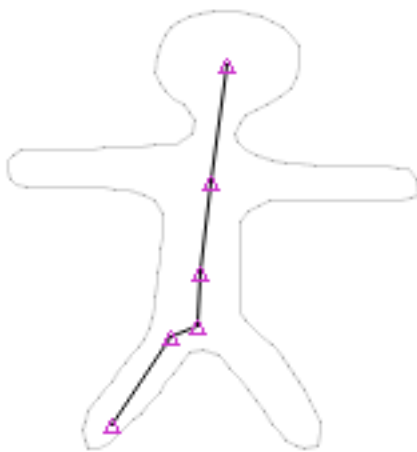


Gelijkaardig aan het uitgeven van knoopstaten, wordt u gegeven een milieu voor het uitgeven van beenderen tegen het vage beeld van de vorm waaraan de beenderen in bijlage zijn. Trek beenderenhulpmiddel gedraagt zich identiek aan het hulpmiddel van de lijntekening in het belangrijkste het uitgeven venster.

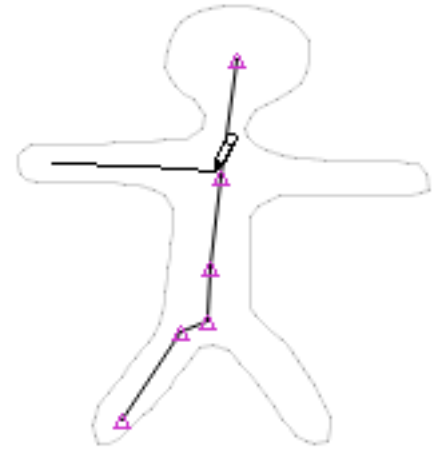
U trekt beenderen door de muis te slepen en de muis te klikken bij elke verbinding.



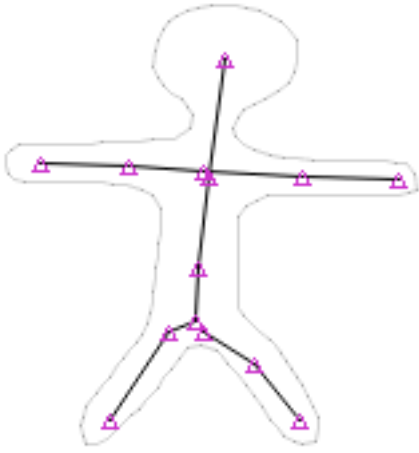
Dubbelklik om te eindigen. Wanneer u de muis vrijgeeft, worden alle verbindingen benadrukt.



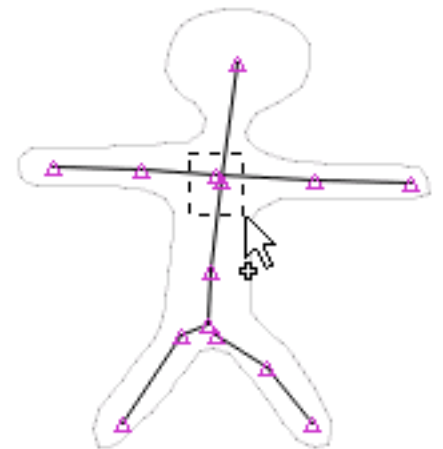
Andere lidmaten worden getrokken op een gelijkaardige manier.

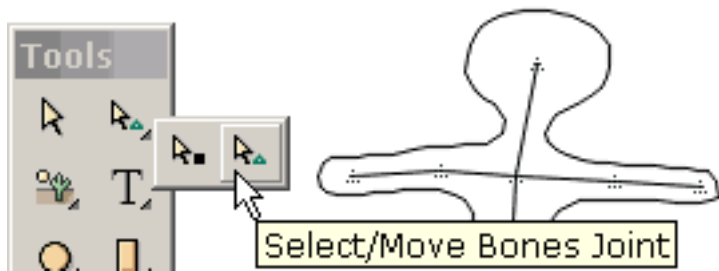


Dit is wat blikken is als wanneer alle beenderen worden toegevoegd.



Bepaalde verbindingen die u zou willen om tussen verschillende lidmaten worden gedeeld. De manier te doen die door is te gebruiken sluit zich aan bij hulpmiddel. Druk aansluiten zich bij hulpmiddel en slepen een doos rond de verbindingen u als één enkele verbinding zou willen handelen. Onder sluit me aan bij hulpmiddel is een unjoinhulpmiddel.

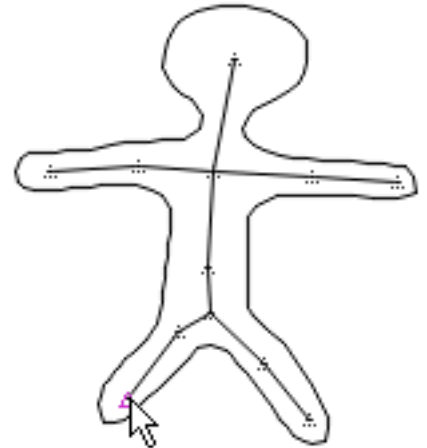




Wanneer u uitgevend de beenderen wordt beëindigd, druk de terugkeer aan keyframeknoop. Dit toont het cijfer met zijn onlangs toegevoegde beenderen in het belangrijkste tekeningsvenster. U

kunt verbindingen in dit venster bewegen door uitgezocht te selecteren/beweegt verbindingenhulpmiddel.

Dit illustreert selectie en beweging van een verbinding. Er is veel ruimte voor verbetering van onze implementatie particularly betreffende de dynamische interactie tussen de beenderen en het lichaam van het cijfer



U kunt de primaire en secundaire verbindingen bekijken het programma in het controleren van elk vormpunt door op Mening > Mening Bijbehorende Verbindingen te klikken en een vormpunt te selecteren gebruikt. Sommige punten hebben slechts één enkele verbinding controlerend hen.

[Ga verder](#)

Symbool

Een symbool is een vorm die eens wordt getrokken en door movie meer dan eens opnieuw gebruikt. Één van de opties in Voorkeur moet vormen als symbolen trekken. Het trekken van vormen als symbolen resulteert in de kleinste grootte van het swfdossier maar zet beperkingen op hoe de vormen veranderd kader-aan-kader kunnen zijn. Deze beperkingen zijn zouden aanvaardbaar voor de meeste ontwerpers maar onaanvaardbaar voor bijvoorbeeld caricaturisten zijn.

De Sleutels van de kortere weg

<	Enige stap achteruit
>	Enige forwards stap
Ctrl+A	Selecteer alle vormen
Ctrl+ Shift+A	Unselect alle vormen
Ctrl+B	Voeg leeg kader toe
Ctrl+ Shift+B	Richt bodems
Ctrl+C	De vormen van het exemplaar
Ctrl+ Alt+C	Centrum
Ctrl+ D	Gebiedsdelen
Ctrl+ E	Geluiden en acties
Ctrl+ G	De vormen van de groep
Ctrl+ Shift+ G	Scheid vormen
Ctrl+ H	De vormen van de huid/van unhide
Ctrl+ Atl+ H	Tik horizontaal
Ctrl+ Shift+ H	Richt me op horizontale centra
Ctrl+ I	Keer selectie om
Ctrl+ K	De keyframes van de lijst
Ctrl+ L	Laatste selectie
Ctrl+ Shift+ L	Richt me links
Ctrl+ M	Toon het maskeren
Ctrl+ N	Nieuw dossier
Ctrl+ Alt+ N	Numerieke transformatie
Ctrl+ O	Open dossier
Ctrl+ Alt+ P	Perspectief
Ctrl+ Alt+ Q	Squish
Ctrl+ Alt+ R	Roteer
Ctrl+ Shift+ R	Richt me net
Ctrl+ S	Sparen dossier
Ctrl+ Alt+ S	Schaal
Ctrl+ Alt+ T	Helling
Ctrl+ Shift+ T	Richt bovenkanten

Ctrl+V	De vormen van het deeg
Ctrl+Alt+V	Tik verticaal
Ctrl+Shift+V	Richt me op verticale centra
Ctrl+Down	Verzend achteruit
Alt+Down	Verzend achterwaartse popup
Ctrl+Shift+Down	Verzend naar rug
Ctrl+End	Voeg kader aan eind toe
ESC	Houd interne speler tegen
F1	Hulp
F10	De keyframes van de lijst
F2	Gezoem binnen
F3	Gezoem uit
F4	Geen gezoem
F5	Voeg punt toe
F6	Schrap punt
F7	Het punt van de beweging
F9	De vormen van de lijst
Ctrl+Enter	Spel in interne speler
Ctrl+Alt+Enter	Spel in stand-alone speler
Ctrl+Space	Spel in browser
Ctrl+Up	Breng naar voren
Alt+Up	Breng voorwaartse popup
Ctrl+Shift+Up	Breng om uit te zien op
Del	Schrap vormen of punten
Ctrl+X	De vormen van de besnoeiing
Ctrl+Y	Doe over
Ctrl+Z	Maak ongedaan

[Ga verder](#)

Hoe te Uiteinden

1. Om een vorm of punten onder een andere vorm te selecteren:

Selecteer de vorm op bovenkant en druk dan CTRL H om de vorm te verbergen die zo wat openbaart onderaan is. Druk opnieuw CTRL H om de huid ongedaan te maken.

2. Om de vulling van een vorm overal te veranderen:

Selecteer de vorm met het selectiewerkingsgebied dat aan Alle Kaders wordt geplaatst. Wat er ook u aan de vorm doet nu overal wordt weerspiegeld. U wordt eerst veroorzaakt alvorens de globale veranderingen worden uitgevoerd.

3. Om een vorm te noemen, selecteer een vorm door naam, of selecteer moeilijk om bij vorm te krijgen:

Gebruik het hulpmiddel van de Lijst van de Vorm. Gebruikend dit hulpmiddel, kunt u individuele vormen of veelvoudige vormen met CTRL en uitgezochte VERSCHUIVING selecteren.

4. Om KoolMoves, Slis, en Flits te combineren? authored movies:

Gebruik de kader of knoopladingsmovie actie om movies te laden die door andere hulpmiddelen wordt gecreeerd of movies in te voeren als voorwerpen.

5. Om een betegelde achtergrond te creëren:

Creëer een rechthoek lichtjes groter dan het movie kader in het eerste kader en verzend het naar de rug. Gebruik het vullingshulpmiddel om de rechthoek met uw beeld te vullen. Het zal betegelen. Kopiëer de rechthoek, ga naar het tweede kader en het gebruik geeft > Deeg aan eind van movie uit.

6. Om Flits te overwinnen? movie groottebeperking:

De Flits? de speler plaatst een grens op de grootte van belangrijkste swf. Als u een groot correct dossier omvat, maak tot het een afzonderlijke swf en gebruiksladingsmovie actie om het in belangrijkste movie te laden. Op deze wijze kunt u de toegestane grootte van movie effectief verdubbelen. Deze benadering werkt in het algemeen voor het creëren van grote animatie. Voorts resulteert het breken van movie in stukken in snellere Internet lading.

7. Om tot een volledige swf een verbinding op een Web-pagina te maken:

Zet een vorm de grootte van het movie kader dat met de achtergrondkleur in alle kaders wordt gevuld, het naar de bodem verzendt en tot het een knoop maakt OF een vorm de grootte van het movie kader zette dat met een totaal transparante kleur in alle kaders wordt gevuld en tot het een knoop maakt.

8. Om het movie kader in het belangrijkste het uitgeven venster van plaats te veranderen:

De Opties van het gebruik > veranderen Movie Kader van plaats.

De invoer Clipart

De kunst van de klem kan worden ingevoerd gebruikend Grafische de Vector van het Dossier > van de Invoer. Deze functie zal wmf, AutoCAD dxf, eps, of emf dossiers invoeren en zal hen in vormen KoolMoves met punten omzetten. Er zijn verscheidene klassen van klemkunst met inbegrip van bitmap en vector. KoolMoves steunt slechts vectorklemkunst waarin elke vorm door grenspunten wordt bepaald en met een eenvormige kleur gewoonlijk gevuld.

De vector klemkunst heeft vaak high-density van vormpunten zodat wordt u gegeven de optie wanneer u de invoer van het verminderen van het aantal punten door krommemontage, dat automatisch door KoolMoves wordt uitgevoerd. Als het detail wordt verloren of er wilde vormen zijn, verhoog het aantal punten bij het invoeren (d.w.z., verminder de hoeveelheid puntvermindering).

Niet worden alle voorwerpen van de klemkunst ingevoerd. Bijvoorbeeld, worden de tekstvoorwerpen niet ingevoerd op dit moment.

U kunt vrije vectorklemkunst van <http://www.arttoday.com/en> <http://www.clipartdownload.com/> krijgen. U kunt de enige beelden van de klemkunst van <http://www.eyewire.com/clipart/> kopen . Corel publiceert verscheidene grote de kunstinzamelingen van de klemkunst.

Om klemkunst uit te geven om motie te verlenen bijvoorbeeld, lasso het deel van de klemkunst dat met het hulpmiddel [van de puntselectie](#) moet worden uitgegeven.

De geselecteerde punten kunnen worden vertaald gebruikend de pijlsleutels of geslept squished het gebruiken van de geheld geroteerde muis, geschraapt, of gezet in perspectief. Zie [het een nieuwe vorm geven van technieken](#). Typisch, geeft een nieuwe vorm u of recolor clipart in het huidige kader, [een ander kader toevoegt](#), brengt veranderingen in dat kader aan, voegt een ander kader toe, en zo om movie te creëren. KoolMoves [morphs](#) de vormen tussen kaders om vlotte animatie tot stand te brengen.

Stand-Alone Speler

KoolMoves laat u uw animatie met een interne speler en een Flits bekijken? speler als u hebt. Als u Flits Macromedia? kocht, u hebt ongetwijfeld een Flits? de speler in uw Programma dient > omslag Macromedia in. Het wordt genoemd SAFlashPlayer.exe

De Bron van Morph

De morph bronfunctie geeft u het vermogen van het morphing van twee vormen die niet momenteel morphing. Dit is bijzonder nuttig als u movie in uw huidige movie opneemt en u wilt het morphing tussen vormen in huidige movie en die in opgenomen movie veroorzaken. Elke vorm kan slechts één morphbron hebben. De morph brondialoog vraagt u om een vorm van het vorige keyframe te selecteren om als morphbron aan een geselecteerde vorm in het huidige keyframe toe te wijzen.

Movie het Van een lus voorzien

Om te plaatsen het van een lus voorzien van movie van de Flits aan of weg in het HTML- dossier, plaats het van een lus voorziende bezit in de Montages van het Dossier > van de Uitvoer > de Montages van HTML. Klik op het menupunt om zijn waarde van een knevel te voorzien. Deze parameter plaatst de waarde van de lijnparameter in javascript in twee plaatsen in de code van HTML. Alternatief, kunt u een eindeactie bij het laatste kader zetten.

Steun op Besparing

Bij het bewaren van uw animatie, wordt een reservedossier gecreeerd alvorens het dossier wordt beschreven. De naam van het reservedossier is ~backup.fun.

Voorkeur

De Voorkeur van de mening:

De stijl van het gebruikersinterface. Dit staat de gebruiker toe om het vaardigheidsniveau te selecteren dat hij met het comfortabelst heeft gevoeld. De geavanceerde vaardigheden omvatten het maskeren, de manipulatie van het vormpunt, en actie het scripting. De vaardigheden van Cartooning omvatten beenderen en het niet-lineaire morphing.

Trek groeperingsnet op bovenkant. Als deze optie wordt geselecteerd, zal het groeperingsnet op bovenkant op de animatievormen tonen. Als deze optie niet wordt geselecteerd, zal het groeperingsnet onder de animatievormen maar over om het even welke achtergrond tonen.

De kleur van het canvas. Dit is de kleur van het toepassingsvenster buiten het movie kadergebied.

Font grootte. Dit font grootte het plaatsen beïnvloedt de Eigenschappen, vorm en kaderlijst popups en de tekst op de enkele toolbars.

Het trekken/de Voorkeur van de Selectie:

Trek vormen als symbolen. Met deze gecontroleerde optie, worden de vormen getrokken als symbolen. Dit slaat a great deal in de grootte van definitieve swf op. Downside is dat de punten aan de vorm selectief in een kader niet kunnen worden bewogen zonder andere kaders te beïnvloeden. Als u karakteranimatie doet, zet deze optie uit.

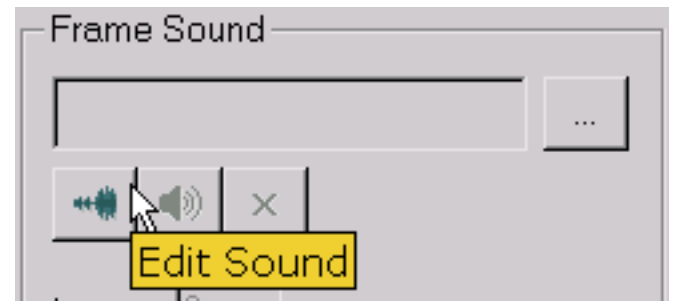
Blijf op tekeningswijze na het trekken van een vorm. Als deze optie wordt geselecteerd, kunt u vormen herhaaldelijk trekken zonder het moeten het hulpmiddel van de vormtekening opnieuw selecteren. Als deze optie niet wordt geselecteerd, wordt het hulpmiddel van de uitgezochte/bewegingsvorm het huidige hulpmiddel na het trekken van een vorm.

Behoud vorm/puntselectie op veranderende keyframes. Als deze optie wordt geselecteerd, zal uw huidige vorm of puntselectie worden bewaard wanneer u een verschillend keyframe selecteert. Als deze optie niet wordt geselecteerd, zal de huidige vorm of puntselectie worden verloren wanneer u een verschillend keyframe selecteert.

De audio Voorkeur van Redacteurs:

U kunt tot 6 audioredacteurs toewijzen die u bij het bekijken van en het uitvoeren van geluid voor kaders en knopen kunnen helpen. U doet dit door de Add knop te drukken. Popup zal worden getoond. Druk doorbladeren knop die door 3 punten wordt geïdentificeerd en selecteren exe die aan een audioedito beantwoordt.

In de loop van het toevoegen van geluiden aan kaders en knopen, kunt u de Edit Correcte knop drukken en een menu zal met de correcte redacteurs verschijnen u toewees. De selectie van een correcte redacteur uit het menu zal die redacteur aanhalen.



De Voorkeur van de Redacteurs van het beeld:

U kunt tot 6 beeldredacteurs toewijzen die u bij het bekijken van en het uitvoeren van beelden kunnen helpen. U doet dit door de Add knop te drukken. Popup zal worden getoond. Druk doorbladeren knop die door 3 punten wordt geïdentificeerd en selecteren exe die aan een beeldredacteur beantwoordt. De beeldredacteurs zijn toegankelijk door het penseelpictogram op het beeld vullen pagina van de popup vulling.

De Voorkeur van het spel:

U kunt de folder toewijzen waarvan de animatie zullen spelen. Telkens als u een pret dossier opent, zal de spelfolder aan deze folder terugstellen.

Maximum interne stabiliteit. Dit wordt geplaagd door gebrek aan. Het zal de interne speler enigszins vertragen. Als u niet hebt hangen of het verpletteren problemen wanneer het gebruiken van het de malplaatjesmilieu van tekstgevolgen, draai van deze optie.

De Voorkeur van de bibliotheek:

U kunt de standaarddossierfolders voor elk van de bibliotheken toewijzen.

Beent Voorkeur uit:

Kleur van beenderen.

Zet in AVI om

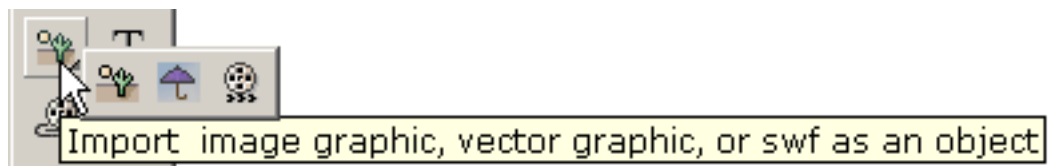
Er zijn twee methodes.

Methode 1: voer uit als beeldopvolging en dan maken AVI met uw favoriete AVI verwezenlijgingssoftware (er is overvloed van vrije degenen) of zet in AVI om gebruikend Movie van lidstaten Maker die met Vensters XP komt.

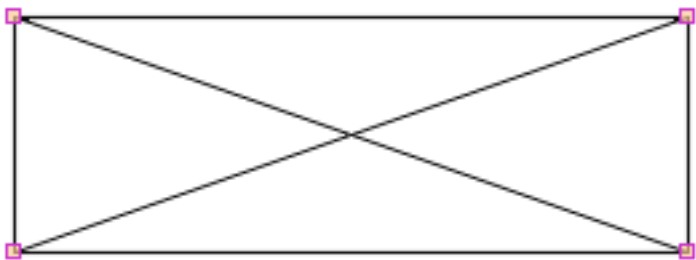
Methode 2: gebruik SWF2Video (\$19.00) <http://www.flashants.com> of SWF2AVI (\$79) <http://www.pizzinini.net/swf2avi/>. SWF2AVI zet om het even welke SWF in een Avi- dossier om. AVI kan dan als Opeenvolging van het Beeld van vele Video het Uitgeven hulpmiddelen zoals QuickTime worden uitgevoerd. QuickTime kan SWFs in beeldopvolgingen rechtstreeks omzetten.

Het invoeren van Movie van de Flits als Voorwerp

Een Flits? movie (swf) kan als voorwerp worden ingevoerd. Om



een Uitgezocht Dossier van swf- Objecten in te voeren of > voert Movie van de Flits als Voorwerp in of de de invoerknoop gebruiken die met de tekeningshulpmiddelen wordt gevestigd (de laatste keus in submenu "lade"). Het Voorwerp SWF kan overal binnen movie worden gevestigd KoolMove's en als een ander symbool worden gemanipuleerd.



Movie heeft zijn eigen chronologie en kan in het het uitgeven KoolMoves milieu worden bekeken of niet worden uitgegeven. Het zal als rechthoek tonen om de grootte en de positie van uw

ingevoerde SWF te tonen en u won t kunnen zien wat volledige movie kijkt als tot het previewed in een Webbrowser of stand-alone speler van de Flits is. U kunt zich schrapen, squish roteren, bewegen, een effect toepassen, en een Voorwerp wegknippen SWF. Waar de placeholder SWF rechthoek is wordt bewogen waar het Voorwerp SWF zal spelen. Ingevoerde SWF zal elk van zijn geluiden en acties van SWF behouden die u invoerde.

Ingevoerd swf moet in de zelfde folder zijn zoals swf van verwijzingen voorziend het.

De Video van de invoer

U kunt het videodossier met een programma zoals Pro QT in een beeldopeenvolging en een correct dossier ontbinden. Alternatief, kunt u een programma zoals MotionSWF ra.sakura.ne.jp/~taos/moswf, Wildform Flix, SWF gebruiken zet, Vid2Flash, Vid2SWF, of Swideo om om het movie dossier in een Swf- dossier om te zetten. Dan gebruik de Invoer KoolMoves' als Voorwerp SWF om SWF in uw animatie te brengen KoolMoves.

Als u het ontbindt zult u de opeenvolging moeten invoeren in KoolMoves door hand en het correcte spoor later toevoegen.

Als u MotionSWF gebruikt plaatst u de video in zijn eigen omslag en belemmering die in MotionSWF.

Tot slot als u Pro QT 6 (of zelfs 5 Pro) u twee sporen (voor Flits en voor MPG) creëren en hen combineren hebt en de definitieve uitvoer verlaten als MOV (het QT formaat). Dit wordt geadviseerd aangezien de speler van de Flits meer dan 8 minuten echte video niet kan behandelen waar aangezien QT kan.

PowerPoint

U kunt een vrij hulpmiddel van Microsoft bij <http://www.globfx.com/products/swfpoint/> krijgen die een animatie van de Flits aan een PowerPoint- presentatie toevoegt.

Alternatief, kunt u het manueel toevoegen. Het eerste ding u zult moeten doen is heeft zichtbaar controletoolbox als u niet reeds. Selecteer Mening > toolbox van de Toolbar > van de Controle.

Daarna selecteert u de Meer Controles dichtknoop (de knoop kijkt als een hamer en een moersleutel) u zou moeten een grote lijst van controles krijgen - u wilt de controle van de Objecten van de Flits van de Schokgolf. (Als het niet op de lijst is, hebt u niet de Flits OCX geïnstalleerd en u het van de website van Macromedia moeten installeren.)

Dan trekt u waar u uw movie in de PowerPoint- Presentatie wilt spelen. Movie zal als een groot vierkant met X door het kijken tot u het formatteert.

Juist klik op het vierkant en verander dan de eigenschappen. Klik het bezit van de Douane tweemaal om correcte URL van uw movie aan de PowerPoint-presentatie (herinner me URL'S lokaal kunnen zijn - het meest suggest I dat u een kortere weg van uw SWF en dan kopiëert creëert en URL (Weg) toe te wijzen van de kortere wegeigenschappen mening) kleeft.

Tot u slideshow bekijkt zal SWF als vierkant met X door het tonen. Dit zal veranderen zodra u de diashow bekijkt.

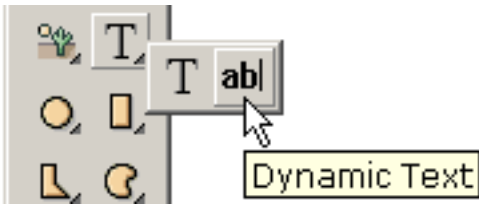
Dit werk aangaande beide PowerPoint 97 en 2000.

De Correcte Dossiers van MIDI

De speler van de Flits behandelt direct het geen geluid van MIDI. U moet het dossier van MIDI in WAV of MP3 of synch het omzetten gebruikend andere de spelermethodes van de Flits en Bevelen FS.

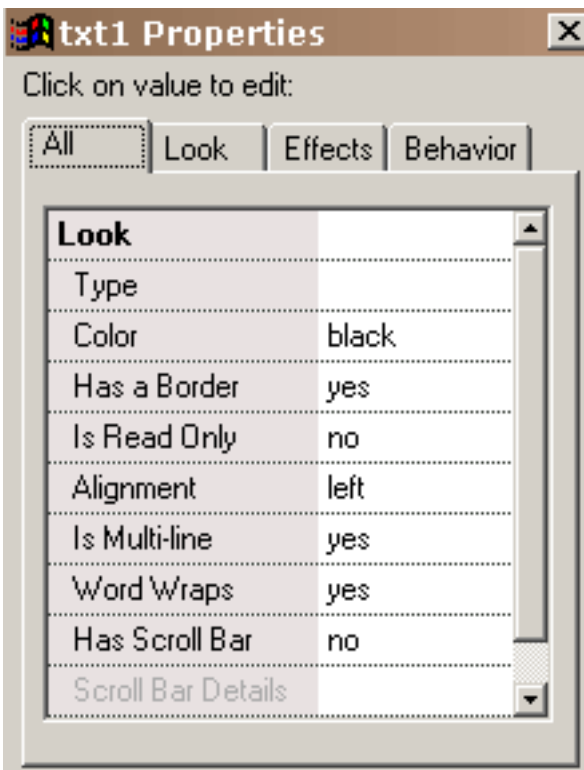
Er is verscheidene freeware omzetting van MIDI apps, bijvoorbeeld, <http://www.polyhedric.com/software/mn/>.

Dynamische Tekst



De dynamische tekst staat ingevoerde gebruiker toe of kan binnen de animatie worden veranderd. Het is de tweede keus in tekstsubmenu "lade".

Het dynamische tekstgebied wordt gecreeerd door het klikken op één hoek, de muis te slepen en dan om de verzettende hoek te bevrijden te bepalen.

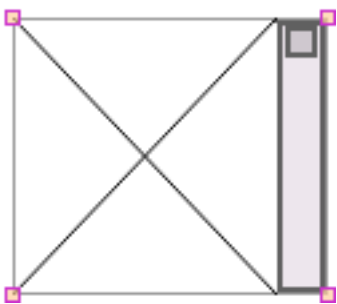
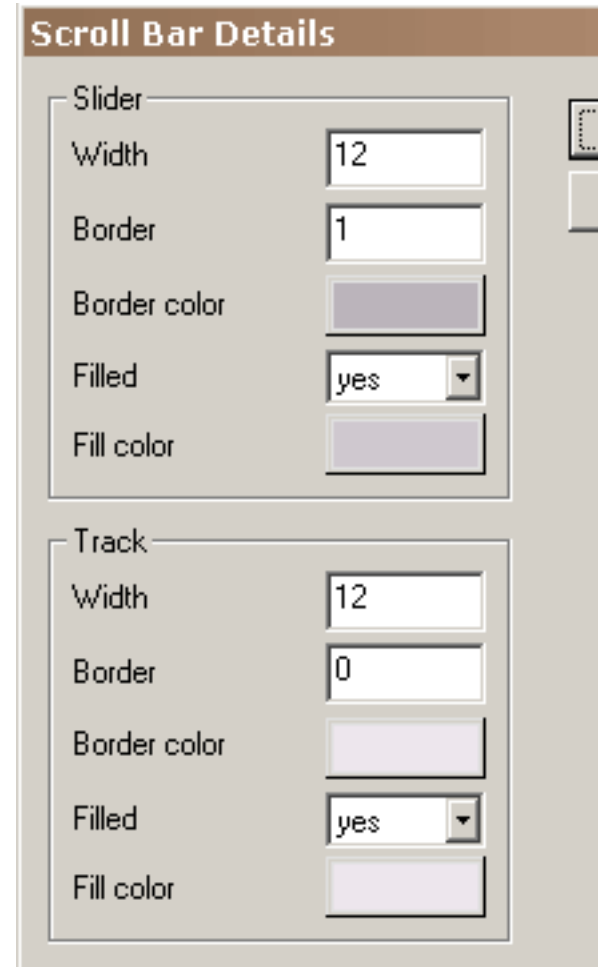


Er zijn een aantal eigenschappen uniek aan dynamische teksten voor het specificeren van de blik van de dynamische tekst. Het typebezit plaatst font, stijl en font grootte en om het even welke aanvankelijke tekst. De dynamische tekst is verschillend van statische teksten in die zin dat de font van letters voorziende gegevens niet bevat in swf zijn. Het voordeel aan dit is een veel kleinere swf. De tekst wordt gemaakt gebruikend font op de computer van de gebruiker zonder anti-aliasing. Als gespecificeerde font niet op de computer van de gebruiker is, standaard wordt font gebruikt. Het kleurenbezit bepaalt

de kleur van de tekst. Het grensbezit bepaalt als er een grens is. Als een grens wordt geplaatst, is de achtergrond van het tekstgebied wit met een zwarte grens. Om een verschillende kleur als achtergrond te hebben, zult u grens en een vorm achter het dynamische tekstvoorwerp met de kleur tot stand brengen en grens van uw keus moeten uitzetten. Indien Gelezen slechts wordt geplaatst, kan de tekst worden uitgegeven niet. De groepering bepaalt het plaatsen van tekst. Als multi-line wordt geplaatst, kan de tekst

veelvoudige lijnen veronderstellen. Als de woordomslag wordt geplaatst, zal de tekst automatisch verpakken om tot een tweede lijn te leiden wanneer de eerste lijn enz. zo wordt gevuld. Als de rolstaaf wordt geplaatst, wordt een verticale rolstaaf toegevoegd op het recht binnen het tekstgebied.

De details van de blik van die rolstaaf wordt geplaatst in de eigenschappen van de rolstaaf. De eerste groepsdoos bepaalt de eigenschappen van de schuif en de tweede groepsdoos bepaalt de eigenschappen van het spoor.



Dit is een rolstaaf met aangepaste montages. De grens aan het tekstgebied is uitgezet en de grenzen aan de schuif en het spoor zijn geplaatst aan 2. Een gebied van de nr- grenstekst wordt getoond met een vage grens in het het uitgeven milieu.

In het het uitgeven milieu wordt het gebied van het tekstgebied bepaald door gekruiste lijnen die in de speler van de Flits weggaan. Ook, wordt geen tekst getoond in het het uitgeven milieu.

De tekst kan worden veranderd of worden teruggewonnen terwijl de animatiespelen die Vastgestelde Dynamische Teksten gebruiken, Dynamische Teksten, laden en de acties van de Gegevens van de Vorm verzenden. Het gebruik van Send de Gegevens van de Vorm vereist kennis van GET en het POSTGEGEVENS verzenden. <http://www.pppmail.com/flash4cgi.htm> biedt wat informatie over dit onderwerp aan.

Als u & in de tekst gebruikt, interpreteert de speler van de Flits het als begin van een nieuwe variabele. Vervang & in de tekst met %26 (unicode afbeelding). Voor meer details, zie www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/url_encoding.htm.

Actie Scripting

KoolMoves verstrekt Flits 6 actie scripting vermogen. Een grote fractie mogelijke bevelen van Flits wordt 5 en 6 exploitanten en gesteund op dit moment. Het vraagteken bij de bovenkant van het het uitgeven milieu maakt een lijst van de gesteunde syntaxis. Deze functionaliteit wordt beschouwd zoals geavanceerd en vereist kennis van actie die die uit boeken of websites kan worden verkregen toegewijd aan dat onderwerp scripting.

Één of andere Flits 4 wordt syntaxis niet gesteund. De enige geldige doelsyntaxis is de puntsyntaxis. Bijvoorbeeld, zou Flits 4 syntaxis `_level0:clip` en `_level0/clip` als `_level0.clip` moeten worden vertegenwoordigd.

Er zijn een aantal voorbeelden van het actiemanuscript in de omslag van Voorbeelden. actionscript-toolbox.com, zijn <http://www.actionscripts.org/>, en http://www.macromedia.com/support/flash/action_scripts.html goede bronnen van informatie. De definitieve Gids voor ActionScript door Colin Moock is één van de beste boeken over het onderwerp. Een andere benadering is te leren javascript omdat het de actiemanuscript van de Flits fundamenteel javascript is. Dit is een goede gids aan javascript: <http://www.oreillynet.com/pub/a/javascript/2001/%2012/07/action.html>

Merk op dat als u acties gebruikt `gotoAndPlay` of `gotoAndStop` en als u preloader KoolMoves' gebruikt, 2 kaders automatisch door KoolMoves aan het begin van movie worden toegevoegd.

Merk ook op dat in `gotoAndPlay`, het eerste kader van movie 1 niet 0 is. Het is minder naar voren gebogen fout om kaders en de namen van het gebruikskader in `gotoacties` eerder dan `kaderaantallen` te noemen.

Movie van het einde de actie zou niet op het eerste kader moeten worden geplaatst. In feite zijn er fout het controleren om dit te verhinderen. Een eindeactie betreffende het eerste kader wordt vaak genegeerd door de speler van de Flits.

Met Flits 6, heeft de dynamische tekst zowel een instantie als een veranderlijke naam in het auteursgereedschap van de Flits. De attributen van objecten zoals ' tekst ' worden en ' _ x ' geassocieerd met de instantienaam die in KoolMoves de naam van het voorwerp, b.v., txt1 is. De veranderlijke naam wordt gebruikt voor achterwaartse verenigbaarheid voor taakverklaringen zoals = "hello". De interface KoolMoves steunt zowel een instantienaam als geen veranderlijke naam wegens de verwarring fundamenteel verbonden aan het hebben van twee namen voor het zelfde ding. KoolMoves associeert automatisch een veranderlijke naam met al Flits 6 dynamische tekst als instantienaam plus "var" bezwaar hebben. Bijvoorbeeld, als de naam van een dynamisch tekstvoorwerp txt1 is, wanneer uitgevoerd als Flits 6 de veranderlijke naam zijn zijn txt1var en de instantienaam txt1. Voor een Flits 4 en is het 5 uitgevoerde dynamische tekstvoorwerp genoemd txt1, de veranderlijke naam nog txt1. Droevig over deze verwarring maar dit schijnt als de eenvoudigste manier om de situatie te behandelen.

Deze verklaringen zijn geldig voor Flits 6 de uitvoer:

```
txt1var = "hello";  
txt1.text = "hello";  
txt1._x = 200;
```

Deze verklaringen zijn geldig voor Flits 4/5 de uitvoer:

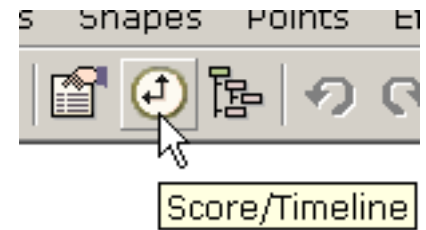
```
txt1 = "hello";  
txt1._x = 200;
```


Niet-lineaire Morphing

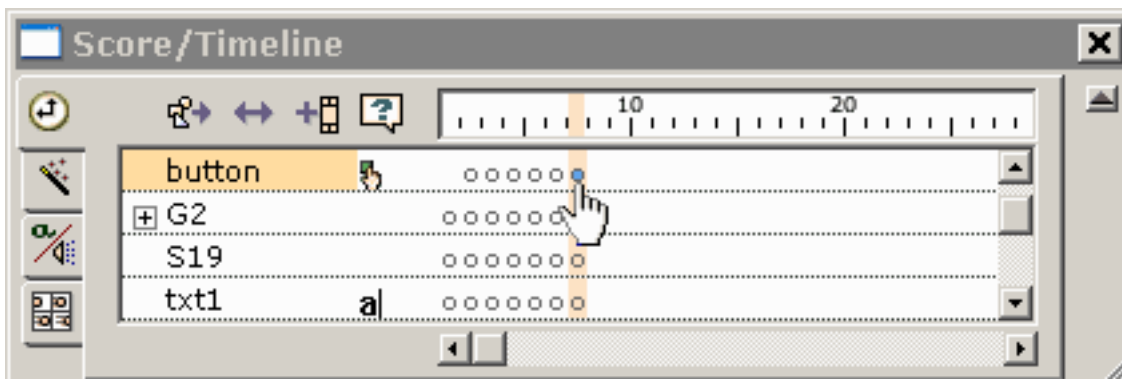
Het standaard morphing brengt lineaire interpolatie tussen twee aangrenzende keyframes met zich mee. Dit volstaat voor de meeste situaties maar slaagt er niet in om goede resultaten te veroorzaken wanneer er rotatiemotie is. Het niet-lineaire morphing die impliceert een kubieke pasvorm tussen de superieure beweging van 4 keyframeenproducten maar in een grotere grootte van het swfdossier resulteert. Als de niet-lineaire optie wordt geselecteerd en er minder dan 4 keyframes van motie zijn, het standaard zal morphing automatisch voorkomen. Het niet-lineaire morphing is slechts beschikbaar in de Cartooning interfacestijl.

De Mening van de score

Een zeer nuttige mening van de animatie wordt verkregen door het venster van de Score. Wanneer u de scoreknoop drukt, drijft het venster van de Score over uw werkruimte en kan overal op het uw scherm worden geplaatst. Het venster van de Score heeft vier van labels voorzien pagina's met verticale lusjes op de linkerzijde, elk een verschillende mening van de animatie voorstellen -- Score, Gevolgen, Acties en Geluiden, en Storyboard die.



De mening van de Score is gelijkaardig aan het chronologievenster van andere hulpmiddelen van de Flits. Het toont de vormbevolking van elk keyframe en verstrekt functionaliteit voor het uitgeven van kaders en vormen. De mening van Gevolgen staat u toe om gevolgen toe te voegen en te manipuleren. De mening van Acties en van Geluiden staat u toe om kadergeluiden en acties toe te voegen en te bekijken. De mening Storyboard stelt thumbnail beelden van aangrenzende keyframes voor.

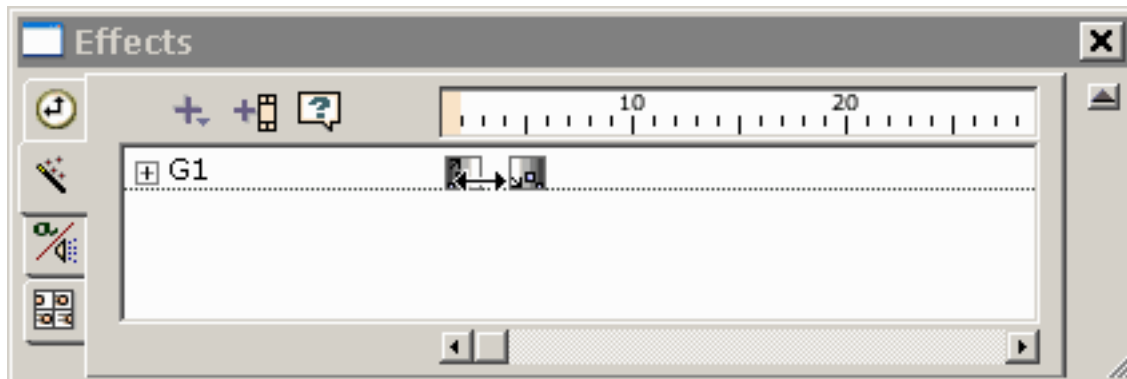
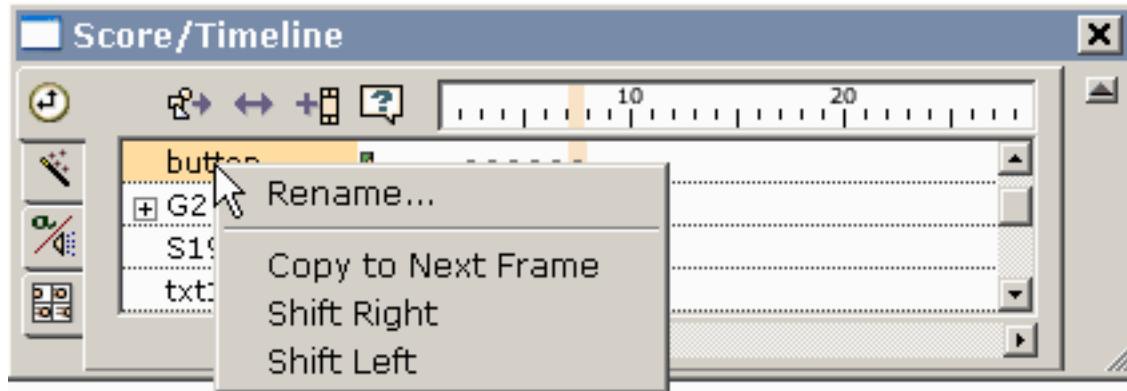


De hoogste kaderstaaf toont het keyframeaantal. Langs de linkerzijde zijn de vormen. In elk

keyframe, worden de vormen die aanwezig zijn getoond als punten. De geselecteerde vormen worden vermeld door blauw vulden punten. Het klikken op een punt selecteert de vorm en verplaatst de animatie naar dat kader.

Het juiste klikken op het huidige kader in de kaderstaaf bij de bovenkant van om het even welk van de van labels voorzien pagina's haalt een popup menu met een aantal kader het uitgeven opties aan.

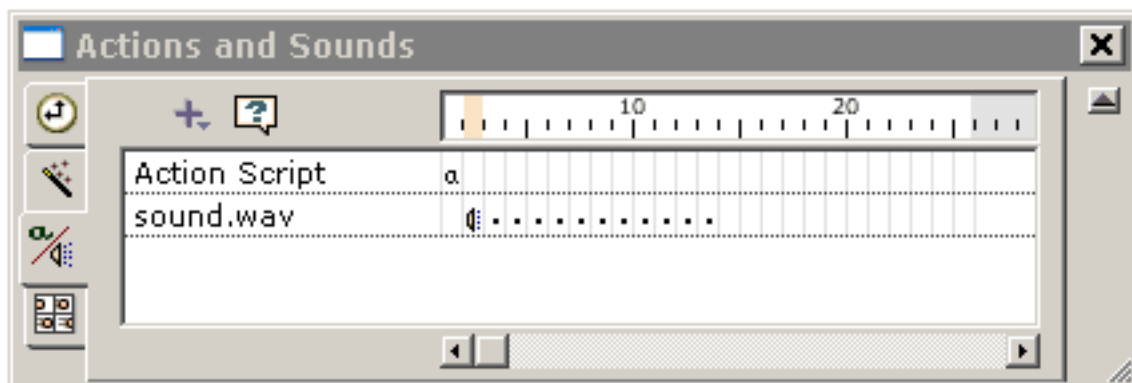
Het juiste klikken op één of meerdere vormen haalt een popup menu met de optie om vormen of links langs de chronologie aan net te verplaatsen.



De tweede van labels voorzien pagina is de mening van Gevolgen. Het klikken op + pictogram in de mening van

Gevolgen stelt u met een menu van gevolgen voor dat op de geselecteerde vorm kan worden toegepast. De spanwijdte van het effect kan worden veranderd door de partij te slepen die van de doos het effect identificeert.

De ten derde van labels voorzien pagina toont kaderacties en geluiden. Druk + pictogram om een kaderactie of geluid toe te voegen. Het dubbelklikken of het gebruiken klikt op een kadergeluid met de rechtermuisknop of de actie brengt zijn eigenschappen ter sprake.





Het bodemlusje op de mening van de Score toont thumbnail beelden van aangrenzende keyframes.

Online Leerprogramma's

<http://www.koolmoves.com/fsupport.html> heeft een reeks online leerprogramma's. De gebruikers van de software kunnen leerprogramma's bijdragen.

[necromanthus.com/](http://www.necromanthus.com/) heeft velen manuscriptvoorbeelden in werking stellen.

<http://www.bridel.org/> heeft velen manuscriptvoorbeelden in werking stellen.

<http://www.geboortegrond.nl/km/> heeft km velen manuscriptvoorbeelden in werking stellen.

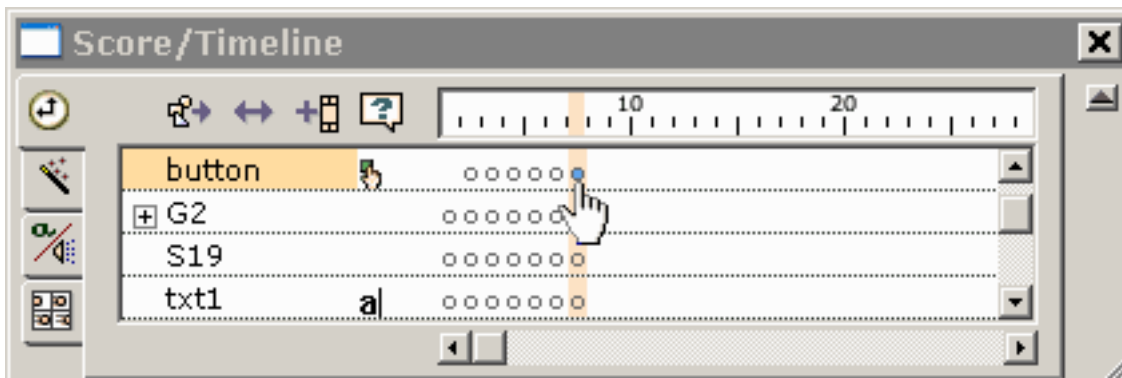
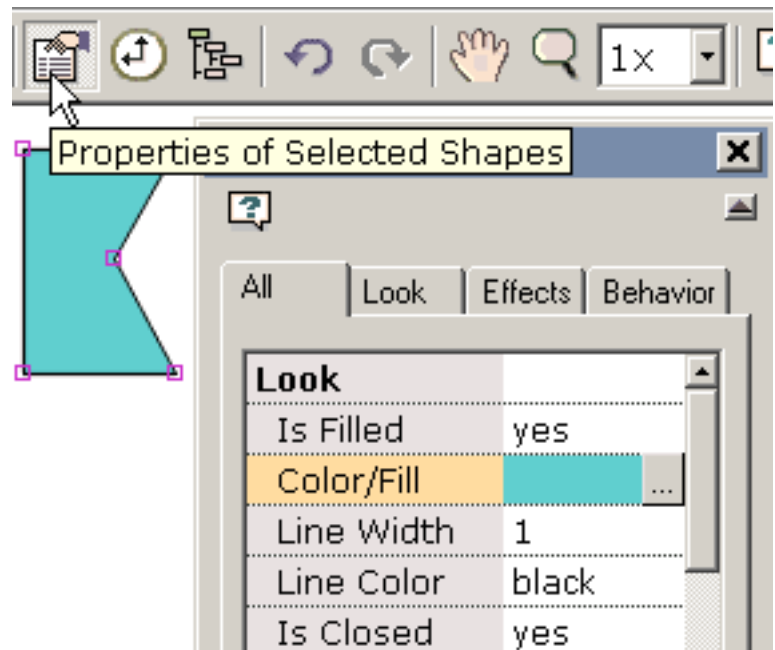
www.flashkit.com/tutorials/index.shtml heeft een rijkdom aan leerprogramma's op de technieken van de Flits.

[Ga verder](#)

De Meningen van gegevens

Er zijn vijf belangrijke meningen van de gegevens. De eigenschappen van de vorm, score/chronologie, movie overzicht, lijst van vormen in het huidige keyframe, en lijst van alle keyframes. De eigenschappen, de Score, en Movie het Overzicht zijn naast elkaar op de hoogste toolbar en kunnen ook onder het menustaaf van Meningen worden gevonden.

1) Bijna zijn alle vormeigenschappen toegankelijk van het eigenschappen venster. Het is belangrijkst van de gegevensmeningen en popups.

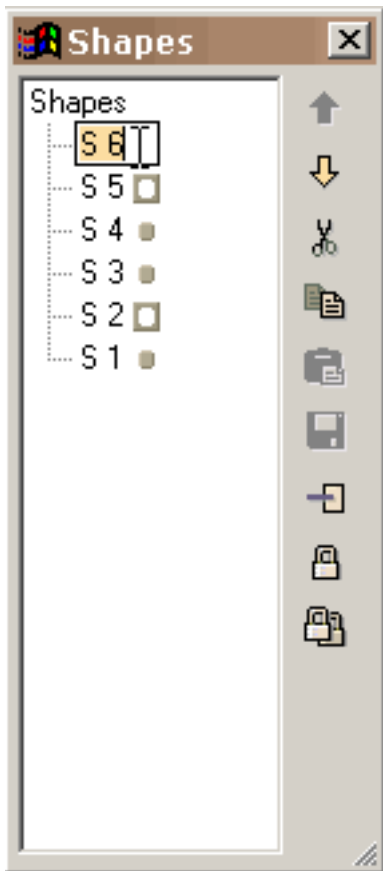


2) Een krachtige mening van de animatie wordt verkregen door het [venster van de Score](#). Het venster van de Score drijft

over uw werkruimte en kan overal op het uw scherm worden geplaatst. Het heeft vier van labels voorzien meningen -- Score, Gevolgen, Acties en Geluiden, en Storyboard. De mening van de Score toont de vormbevolking van elk keyframe en verstrekt functionaliteit voor het uitgeven van kaders en vormen. De mening van de Score is gelijkwaardig aan de chronologiemening in andere hulpmiddelen van de Flits. Een mening van Gevolgen die door het lusje van Gevolgen te drukken verstrekt een milieu voor het bekijken en

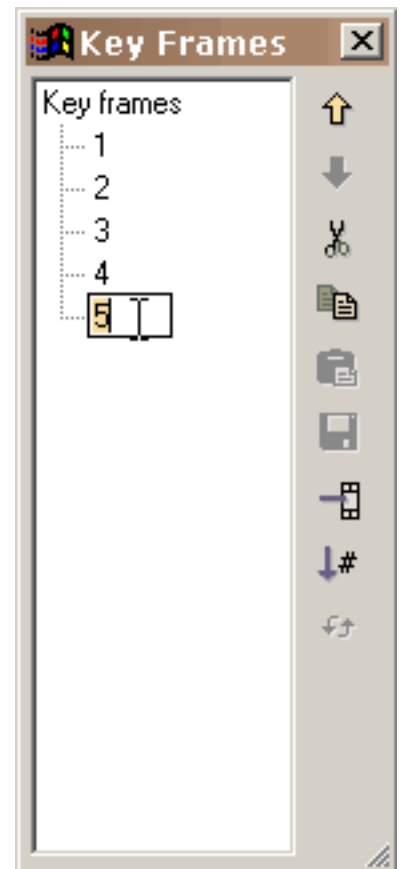
gevolgen wordt verkregen te manipuleren.

3) Het movie overzicht verstrekt een gedetailleerde lijst van alle kaders, vormen in kaders, acties en geluiden, knopen en movie klemmen.



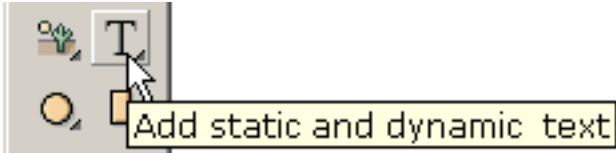
4) De lijst van vormenvenster die overal kan worden geplaatst en resized door de het resizing tekens in het lagere recht te slepen verstrekt de capaciteit om vormen, mening te sluiten die de vormen maskers zijn en die gemaskeerd, vormen cut/copy/paste/delete, zijn en de diepte van de vormen van plaats veranderen. De groepen worden getoond als hiërarchie in de vormboom. De vormen in de het uitgeven ruimte kunnen worden geselecteerd door op hun namen te klikken. Een naam kan worden veranderd door de naam te selecteren, doen opnieuw het klikken om een cursor te krijgen en het typen in een nieuwe naam als u in de Ontdekkingsreiziger van Vensters.

5) De lijst van kaders kan voor het navigeren worden gebruikt, anders noemend keyframes, en kader het uitgeven (besnoeiing, exemplaar, deeg, enz.). Om de positie van één of meerdere kaders in movie of aan kaders te veranderen cut/copy/paste, maak uw kaderselecties in de lijst van kaders en gebruik de het uitgeven bevelen op het recht. Verschuif uitgezocht om veelvoudige kaders te selecteren. Het deeg plaatst de besnoeiing of de gekopieerde kaders vóór het momenteel geselecteerde kader. Om een kader anders te noemen, selecteer het punt in de lijst en klik opnieuw om een cursor te krijgen. Het type in de naam u wil. Het venster kan resized door de het resizing tekens in het lagere recht te slepen.



[Ga verder](#)

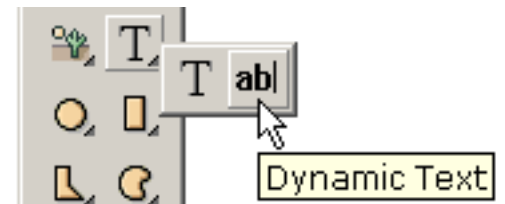
Het toevoegen en het Uitgeven Tekst



Door het hulpmiddel van de Tekst op de linkertoolbar onder de hulpmiddelen van de vormverwezenlijking te drukken, staat het dialoogvenster wordt getoond dat onderaan u toe om de tekst aan te passen: font, font (gedeeltelijk) getoonde stijl, grootte, en brief getoond niet uit elkaar plaatsen (). U typt uw tekst in groot uitgeeft vakje.

U kunt geselecteerde teksten uitgeven door het dubbelklikken op de tekst of Eigenschappen met de rechtermuisknop aan te klikken en te selecteren. De schaal, roteert, knipt weg, en squish zullen de transformaties tekst beïnvloeden. U kunt de punten manipuleren niet verbonden aan een tekstvoorwerp. Als u wenst dat te doen, zet de tekst in vormen met punten (onder Transformaties) om.

U kunt dynamische teksten ook toevoegen die input van gebruikers toestaan of die kunnen worden veranderd aangezien de animatie te werk gaat. Dit wordt verklaard meer op de [dynamische tekst](#) pagina.



De regelmatige tekst is zwaar anti-aliased in de speler van de Flits en is onscherp bij kleine typegrootte. Dit probleem kan door KoolMoves worden gecontroleerd niet. Compacte FFF is goede font voor klein type. De dynamische tekst is licht anti-aliased en wordt teruggegeven net zoals tekst in HTML- pagina's.

[Ga verder](#)