

# Selteco

## Alligator Flash Designer 8

### Manuale dell'Utente

[www.selteco.it](http://www.selteco.it)

# Benvenuto in Alligator Flash Designer



Alligator Flash Designer consente di creare contenuti Flash interattivi con grafica, animazione, elementi di navigazione e audio.

## Frame

Alligator Flash Designer funziona in modo simile a PowerPoint. Ogni animazione consiste di uno o più frame. I frame sono come scene. Per impostazione predefinita, ogni frame viene visualizzato per 3 secondi. L'animazione inizia al primo frame "Frame 1" e prosegue in ciclo continuo fino al termine.

Vedere anche: [Lavorare con i frame](#)

## Per vedere in anteprima l'animazione Flash

Per vedere in anteprima l'animazione, premere il tasto F9 (oppure scegliete "Filmato" > "Esegui animazione")

Se non viene visualizzato alcun contenuto:

1. Eseguire Internet Explorer e scegliere Strumenti > Opzioni Internet.
2. Passare alla scheda Avanzate e scorrere fino alla sezione Protezione.
3. Attivare "Consenti l'esecuzione di contenuto attivo in file in Risorse del computer".
4. Fare clic su OK.

## Per salvare e aprire i progetti Alligator Flash Designer

Per aprire e salvare i file di progetti Alligator Flash Designer, scegliere File > Apri e File > Salva con nome. Alligator salva i file di progetto in formato SFD. Non è possibile aprire e modificare file FLA o SWF.

## Per importare file Flash da altri programmi



Per importare un file Flash SWF e inserirlo nel frame, scegliere "Inserisci" > "Flash" (il file SWF deve essere disponibile nel percorso specificato in modo che il lettore Flash lo possa individuare e caricare). Per caricare il file Flash SWF e incorporarlo nel frame, scegliere "Inserisci" > "Incorpora clip SWF". Alligator non consente di modificare i file SWF.

## Esercitazione 1

In questa esercitazione viene spiegato come realizzare una prima animazione Flash. Verrà visualizzato il messaggio "Tutorial 1". Concetti acquisiti al termine di questa esercitazione:

- Come specificare dimensione e colore di sfondo dell'animazione
- Come creare un oggetto di testo
- Come applicare effetti intro e outro
- Come vedere in anteprima l'animazione Flash
- Come esportare un file SWF

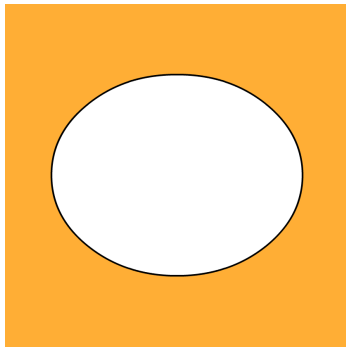




1. Per avviare il programma, fare doppio clic sull'icona Alligator Flash Designer sulla scrivania.
2. Se si utilizza una versione non registrata, fare clic sul pulsante *Evaluate* (Valutazione).
3. Nella schermata iniziale, selezionare *Documento vuoto* e fare clic su OK.
4. Si apre la finestra principale di Alligator Flash Designer con il documento "Flash-1".
5. Dal menu *Frame*, scegliere *Dimensione frame*.
6. Specificare la dimensione dell'animazione. Immettere 300 per "Larghezza" e 60 per "Altezza". Fare clic su OK per confermare.
7. Dal menu *Frame*, scegliere *Colore di sfondo*.
8. Viene visualizzata la finestra per la selezione del colore.
9. Scegliere il proprio colore preferito. Oppure, fare clic su "Colori standard" e scegliere uno dei colori standard. Fare clic su OK per confermare la selezione.
10. Nella casella degli strumenti, selezionare lo strumento "Testo":  

11. Posizionare il cursore del mouse sul rettangolo dello sfondo e fare clic.
12. Viene visualizzata la finestra per l'immissione e la modifica del testo.
13. Nella casella di modifica, immettere "Tutorial 1".
14. Fare clic sul pulsante *Seleziona font*.
15. Viene visualizzata la finestra per la selezione del font.
16. Impostare la dimensione font su "26".
17. Fare clic su OK per confermare la dimensione font, quindi di nuovo su OK per inserire il testo.
18. Se necessario, spostare il testo con lo strumento di selezione:  

19. Scegliere *Intro > Lampeggia*.
20. Scegliere *Outro > Estensione*.
21. Premere F9 per visualizzare un'anteprima dell'animazione.
22. Premere Alt+F4 per chiudere la finestra di anteprima.
23. Dal menu *Frame*, scegliere *Inserisci* e fare clic su OK. Nell'Elenco frame viene elencato un nuovo frame. Premere i tasti PgSu e PgGiù per passare da un frame all'altro.
24. Dal menu *File*, scegliere *Esporta pagina Web* e fare clic su OK per confermare le opzioni predefinite.
25. Dall'elenco a discesa *Salva in*, scegliere Desktop (o individuare la scrivania mediante l'elenco delle cartelle).
26. Lasciare il nome predefinito e fare clic sul pulsante *Salva* per creare il file Flash.
27. La pagina HTML compare in una nuova finestra del browser. Scorrere la pagine per visualizzare il codice HTML.
28. Attivare la finestra di Alligator Flash Designer ridotta a icona e dal menu File scegliere *Esci* per chiudere il programma. Nella finestra in cui viene chiesto di salvare le modifiche, fare clic su "No".

## Animazione per pulsante

In questa esercitazione viene spiegato come realizzare un pulsante che cambierà al passaggio del mouse. Concetti acquisiti al termine di questa esercitazione:

- Come utilizzare i frame master
- Come definire gli eventi "al passaggio del mouse", "Al clic" e "All'uscita"



1. Per avviare il programma, fare doppio clic sull'icona Alligator Flash Designer sulla scrivania.
2. Se si utilizza una versione non registrata, fare clic sul pulsante *Evaluate* (Valutazione).
3. Nella schermata iniziale, selezionare *Documento vuoto* e fare clic su OK.
4. Si apre la finestra principale di Alligator Flash Designer con il documento "Flash-1".
5. Dal menu *Frame*, scegliere *Dimensione frame*.
6. Specificare la dimensione dell'animazione. Immettere 200 per "Larghezza" e 200 per "Altezza". Fare clic su OK per confermare.
7. Dal menu *Frame*, scegliere *Ritardo frame*.
8. Selezionare "Arresta a questo frame" e fare clic su OK.
9. Scegliere *Frame > Inserisci* e fare clic su OK per aggiungere un altro frame (Frame 2).
10. Scegliere *Filmato > Aggiungi frame master* per aggiungere un frame master (1).
11. Dal menu *Frame*, scegliere *Colore di sfondo*.
12. Viene visualizzata la finestra per la selezione del colore.
13. Scegliere il proprio colore preferito. Fare clic su OK per confermare la selezione.
14. Nella casella degli strumenti, selezionare lo strumento "Ellisse":  

15. Fare clic e trascinare per tracciare un'ellisse. Centrare l'ellisse mediante il comando *Modifica > Allinea > Centra sulla pagina*.
16. Premere due volte il tasto PgGiù per passare al Frame 2.
17. Nella casella degli strumenti, selezionare lo strumento "Testo":  

18. Fare clic nell'ellisse.
19. Viene visualizzata la finestra per l'immissione e la modifica del testo.
20. Nella casella di modifica, immettere "Click me" e fare clic su OK.
21. Centrare il testo mediante il comando *Modifica > Allinea > Centra sulla pagina*. È inoltre possibile spostare il testo mediante i tasti freccia.
22. Premere due volte il tasto PgSu per passare al frame master "Master Frame (1)" o selezionarlo dall'Elenco frame.
23. Accertarsi che l'ellisse sia selezionata (le maniglie devono essere visibili). Se necessario, selezionarla con lo strumento di selezione.

24. Dal menu *Frame*, scegliere *Al passaggio del mouse*.
25. Nella finestra di dialogo "Al passaggio del mouse", selezionare "Vai al frame" e selezionare "Frame 2". Fare clic su OK.
26. Dal menu *Azione*, scegliere *All'uscita*.
27. Nella finestra di dialogo "All'uscita", selezionare "Vai al frame" e selezionare "Frame 1". Fare clic su OK.
28. Dal menu *Azione*, scegliere *Al rilascio*.
29. Nella finestra di dialogo "Al rilascio", scegliere "Acquisisci URL o file".
30. Digitare il collegamento per il proprio sito Web (oppure digitare "http://www.selteco.com"). Il collegamento deve iniziare con "http://". Per "Target", selezionare "\_blank" per aprire il collegamento in una nuova finestra. Fare clic su OK.
31. Premere F9 per visualizzare un'anteprima dell'animazione. Passare il mouse sull'ellisse.
32. Premere Alt+F4 per chiudere la finestra di anteprima.
33. Dal menu *File*, scegliere *Esporta pagine HTML* e fare clic su OK per confermare le opzioni predefinite.
34. Dall'elenco a discesa *Salva in*, scegliere *Scrivania* (o individuare la scrivania mediante l'elenco delle cartelle).
35. Lasciare il nome predefinito e fare clic sul pulsante *Salva* per creare il file Flash.
36. La pagina HTML compare in una nuova finestra del browser.
37. Attivare la finestra di Alligator Flash Designer ridotta a icona e scegliere *Esci* per chiudere il programma. Nella finestra in cui viene chiesto di salvare le modifiche, fare clic su "No".

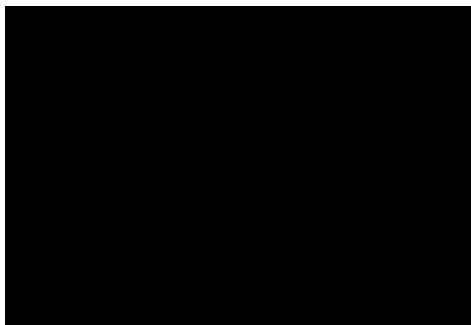
## Creazione di una presentazione

Per creare una presentazione con immagini esistenti, scegliere "File" > "Assistente" > "Presentazione". Selezionare 2 o più immagini. Per selezionare più immagini, tenere premuto il tasto Maiusc. Fare clic su OK.

Nella finestra di dialogo delle opzioni "Presentazione", selezionare l'effetto di transizione desiderato tra "Dissolvenza", "Vola", ecc. Per aggiungere altri frame, fare clic su *Aggiungi*. Fare clic su OK per creare la presentazione.

Viene creato un nuovo documento. Premere F9 per visualizzare un'anteprima dell'animazione. Se le immagini sono troppo grandi, ridurle in scala, ad esempio del 20% o 50%.


Per esportare l'animazione, scegliere "File" > "Esporta file Flash SWF". Assegnare un nome al file SWF e fare clic su OK. Quindi esportare una pagina HTML di prova per visualizzare l'animazione nel browser. Scegliere "File" > "Esporta pagina Web". La pagina compare in una nuova finestra del browser.



## Elementi e layout

Ogni frame può contenere uno o più elementi.

**Vedere anche:** [Forme Immagini Testo Pulsanti Sprite](#)

Usare lo strumento  per selezionare, spostare, allineare e duplicare gli elementi.

## Selezione di un singolo elemento

Fare clic su un elemento per selezionarlo. Per deselezionarlo, fare clic fuori dall'elemento.

Quando un elemento è selezionato, premere il tasto Tab per selezionare quello successivo. Premere Maiusc+Tab per selezionare quello precedente.

## Selezione di 2 o più elementi

Con lo strumento  tracciare un rettangolo che racchiuda gli elementi da selezionare.

Oppure, tenere premuto il tasto Maiusc e fare clic su ognuno degli elementi da aggiungere (o sottrarre) alla selezione.

## Duplicazione degli elementi

Per duplicare uno o più elementi, tenere premuto il tasto Ctrl e spostare l'elemento per crearne una copia.

oppure

Selezionare l'elemento e scegliere "Modifica" > "Duplica". Specificare la posizione del nuovo elemento e fare clic su OK. Per creare più copie, specificare il numero desiderato in Conteggio.

## Posizionamento degli elementi

Trascinare gli elementi con lo strumento . Osservare la distanza riportata nella barra di stato.

## Spostamento di un elemento in verticale o orizzontale

Iniziare a trascinare l'elemento e tenere premuto il tasto Maiusc per vincolare lo spostamento in orizzontale o verticale.

## Posizionamento preciso

Selezionare gli elementi e usare i tasti freccia per spostarli di 1 pixel verso sinistra, destra, l'alto o il basso. Tenere premuto il tasto Maiusc e premere i tasti freccia per spostamenti di 10 pixel.

Usare il comando "Modifica" > "Sposta a" per posizionare l'elemento in base a specifiche coordinate x (orizzontale) e y (verticale). L'angolo in alto a sinistra del frame corrisponde alle coordinate 0,0.

Usare il comando "Modifica" > "Sposta di" per spostare l'elemento di un valore di pixel specifico x (verso destra) e y (verso il basso).

## Posizionamento con griglia

Scegliere "Vista" > "Griglia" e selezionare "Attiva griglia". La griglia predefinita è di 10 x 10 pixel. Quando si sposta un elemento, questo viene allineato alla griglia.

## Allineamento degli elementi



### Per allineare un elemento al bordo della pagina

Selezionare l'elemento e scegliere uno dei comandi "Modifica" > "Allinea".

### Per centrare l'elemento sulla pagina


Selezionare l'elemento e scegliere "Modifica" > "Allinea" > "Centra sulla pagina".

Usare i pulsanti di scelta rapida per allineare più rapidamente gli elementi.

### **Per inserire dei righelli**

Fare clic con il pulsante destro del mouse nel frame e scegliere Inserisci righello orizzontale o Inserisci righello verticale, oppure scegliete "Inserisci" > "Righelli" per aggiungere 2 righelli al centro della pagina.

### **Per spostare i righelli**

Con lo strumento  trascinare il righello oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sul righello e scegliere Sposta.

### **Per rimuovere i righelli**

Fare clic con il pulsante destro del mouse sul righello e scegliere Elimina.

### **Ridimensionamento degli elementi**

Selezionare l'elemento e scegliere "Modifica" > "Ridimensiona". Immettere una nuova dimensione. Disattivare Mantieni le proporzioni per non essere vincolati dalle proporzioni originali.

oppure

Selezionare l'elemento e trascinarne una delle maniglie.

### **Per adattare l'elemento al frame**

Per ridimensionare l'elemento fino a riempire l'intero frame, selezionare l'elemento e scegliere "Modifica" > "Allinea" > "Adatta a frame".

### **Rotazione degli elementi**

Per specificare l'angolo di rotazione dell'elemento per l'esportazione in Flash Player, scegliere "Elemento" > "Ruota" > "Angolo". Questa rotazione non è visibile in modalità di disegno. Premere F9 per visualizzare un'anteprima dell'elemento.

Per ruotare l'elemento e poterlo successivamente modificare, selezionare l'elemento e scegliere uno dei comandi "Elemento" > "Ruota". È possibile ruotare solo le immagini bitmap e gli oggetti composti di più linee.

### **Rotazione attorno un punto**

Per ruotare l'elemento attorno a un punto, selezionare l'elemento e scegliere "Elemento" > "Ruota" > "Rotazione libera".

Immettere la posizione X e Y del punto di rotazione. X e Y verranno aggiunti al centro dell'elemento.

### **Ribaltamento speculare degli elementi**

Selezionare l'elemento e scegliere "Elemento" > "Proprietà posizione". Selezionate Ribalta orizzontalmente o Ribalta verticalmente. Il ribaltamento speculare viene esportato in Flash Player e non è visibile in modalità di disegno. Premere F9 per visualizzare l'anteprima.

Per ribaltare specularmente l'elemento e poterlo successivamente modificare, selezionare l'elemento e scegliere "Elemento" > "Ruota" > "Ribalta". È possibile ribaltare solo le immagini bitmap e gli oggetti composti di più linee.

## Raggruppamento degli elementi

Quando si raggruppano 2 o più elementi, questi possono essere spostati come singola entità. Per raggruppare 2 o più elementi, selezionarli e scegliere "Modifica" > "Raggruppa".

I gruppi possono essere nidificati con qualsiasi livello di nidificazione; possono quindi appartenere ad altri gruppi.

Per separare degli elementi raggruppati, selezionare il gruppo e scegliere "Modifica" > "Separa". Eventuali impostazioni specifiche del gruppo (ad esempio le azioni) verranno eliminate.

## Sovrapposizione e ordine di sovrapposizione

L'ordine di sovrapposizione definisce il modo in cui gli elementi si sovrappongono gli uni sugli altri. Gli elementi in primo piano sono sovrapposti a quelli sottostanti.

### Per portare gli elementi sotto

Selezionare 1 o più elementi e scegliere "Modifica" > "Porta sotto". Gli elementi selezionati vengono nascosti sotto agli altri elementi.

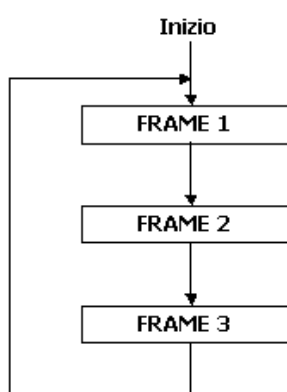
### Per portare gli elementi in primo piano

Selezionare 1 o più elementi e scegliere "Modifica" > "Porta in primo piano". Gli elementi vengono visualizzati in primo piano e sono sovrapposti a quelli sottostanti.

## Livelli

Per creare un frame con elementi condivisi, scegliere "Filmato" > "Aggiungi frame master" e inserire gli oggetti condivisi su questo frame. Gli elementi master vengono visualizzati sotto gli altri elementi. Per portare gli elementi master in avanti, selezionarli, scegliere "Elemento" > "Proprietà posizione" e impostare l'opzione Livello su "Livello 1" o su un livello che si trovi sopra a "Livello base".

## Lavorare con i frame



Flash Designer funziona in modo simile a PowerPoint. Ogni animazione consiste di uno o più frame. Per impostazione predefinita, l'animazione inizia al primo frame e passa ai frame successivi fino a raggiungere la fine dell'animazione. Quindi inizia di nuovo.

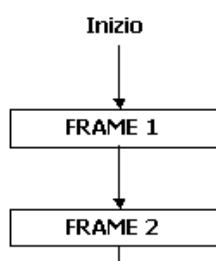
### Per impostare la dimensione del filmato

La dimensione del filmato è definita in pixel. Scegliere "Frame" > "Dimensione frame" e immettere i valori di larghezza e altezza desiderati.

### Per impostare la durata del frame

Per definire la durata di visualizzazione del frame, scegliere "Frame" > "Ritardo frame".

### Per arrestare in corrispondenza di un frame



Per arrestare l'animazione a un frame specificato, scegliere "Arresta" nella barra degli strumenti "Frame".

### Per aggiungere un nuovo frame

Scegliere "Frame" > "Inserisci".

### Per rinominare un frame

Fare doppio clic sul frame nell'Elenco frame e immettere un nuovo nome.

### Per modificare il frame attivo

Fare clic sul frame nell'Elenco frame. I frame sono etichettati "Frame 1", "Frame 2", ecc.

Utilizzare i tasti PgGiù e PgSu per scorrere tra i frame. Premere Ctrl+PgGiù per passare all'ultimo frame e Ctrl+PgSu per passare al primo frame.

### Per riordinare i frame

Per cambiare l'ordine dei frame, selezionare il frame nell'Elenco frame e fare clic sui pulsanti Sposta in su e Sposta in giù.

### Per modificare lo sfondo

Scegliere "Frame" > "Colore di sfondo" e selezionare il colore desiderato.

### Per aggiungere pulsanti "Successivo" e "Precedente"

Quando l'utente fa clic su un pulsante di navigazione, il filmato passa al frame successivo o precedente. Per aggiungere i pulsanti di navigazione, scegliere "Inserisci" > "Navigazione" e selezionare "Successivo" o "Precedente".



### Frame master

Un frame master e i relativi elementi agiscono da sfondo per gli altri frame.

In questo esempio, tre laptop compariranno su tutti i frame:



Frame master



Frame 1



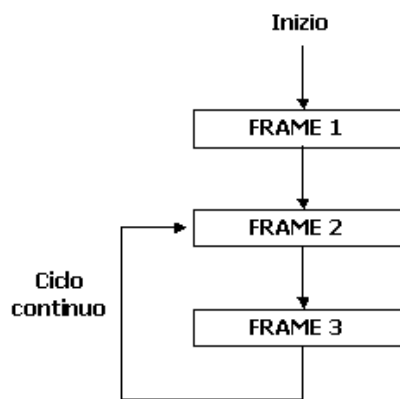
Frame 2

### Per creare un frame master

Scegliere "Filmato" > "Aggiungi frame master" e inserire gli oggetti desiderati su questo frame. Il frame compare nell'Elenco frame come "Master Frame (1)".

### Per impostare un frame master come sfondo

Creare un frame master, quindi selezionare il frame a cui lo si desidera applicare come sfondo. Scegliere "Frame" > "Ritardo frame" e impostare "Frame master" come sfondo.



### Riproduzione ciclica di un frame

Per cambiare lo scorrimento predefinito, è possibile specificare un salto a un altro frame. Per impostare la riproduzione ciclica, scegliere "Frame" > "Ciclo continuo".

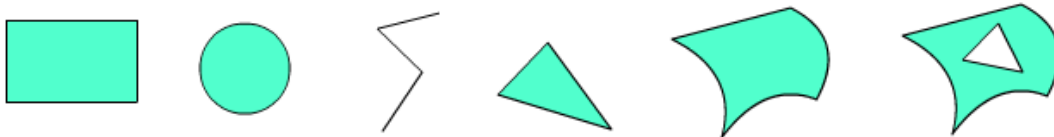
### Aspetto dei frame

Per cambiare l'aspetto del frame, scegliere "Frame" > "Colore di sfondo", "Colore del bordo" e "Spessore bordo".


### Frame trasparente (nessun colore)

Scegliere "Frame" > "Colore di sfondo" e selezionare "Nessuno". Lo sfondo viene rappresentato con un motivo scacchiera a indicare che è trasparente; gli altri elementi del sito Web saranno visibili sotto l'animazione.


## Forme



### Rettangoli

Per disegnare un rettangolo, con lo strumento  fare clic nel frame e trascinare.


### Quadrati

Per disegnare un quadrato, con lo strumento  tenere premuto il tasto Ctrl quindi fare clic nel frame e trascinare.


### Ellissi

Per disegnare un'ellisse, con lo strumento  fare clic nel frame e trascinare.

### Cerchi

Per disegnare un cerchio, con lo strumento  tenere premuto il tasto Ctrl quindi fare clic nel frame e trascinare.


### Rettangoli con angoli arrotondati

Per disegnare un rettangolo, con lo strumento  fare clic nel frame e trascinare. Scegliere "Elemento" > "Arrottonda bordo" e digitare il raggio, quindi fare clic su OK. Il rettangolo avrà un aspetto migliore se il bordo è di almeno 2 pixel di spessore.

### Per modificare lo spessore e il colore del contorno

Selezionare la forma e scegliere "Elemento" > "Spessore linea".

### Linee rette

Per disegnare una linea retta, con lo strumento  fare clic nel frame e trascinare. Per proseguire la linea, fare clic su una delle sue estremità e trascinare per tracciare la linea successiva.

### Linee orizzontali o verticali

Per disegnare una linea retta, con lo strumento  tenere premuto il tasto Maiusc, fare clic nel frame e trascinare.

### Curve

Tenere premuto il tasto Ctrl e disegnare una linea retta. Trascinare la maniglia centrale per dare una forma alla linea.

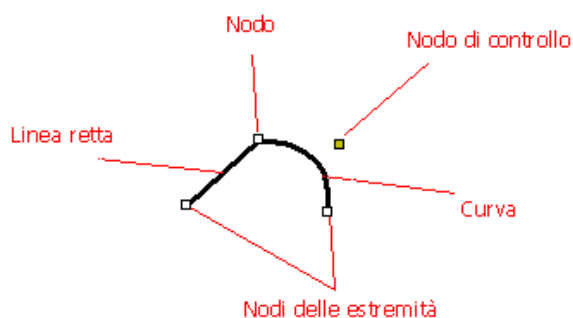
### Stelle, esagoni e altre forme


Scegliere "Inserisci" > "Forma o linea" e selezionare l'elemento da inserire.

### Creazione di una forma di testo

Scegliere "Inserisci" > "Forma testo" e digitare il testo, quindi fare clic su OK.

### Modifica dei nodi



Per modificare i nodi di segmenti multilinea, usare lo strumento . Fare clic su un segmento multilinea per visualizzarne i nodi. Fare clic con il pulsante destro del mouse su un nodo; il segmento corrispondente viene evidenziato. Scegliere "Inserisci punto", "Elimina punto", "Converti in curva" o "Raddrizza" dal menu di scelta rapida.

### Per convertire una linea in curva

Fare clic con il pulsante destro sul nodo al termine della linea e scegliere "Converti in curva".

### Per modificare la forma di una curva

Selezionare lo strumento  e trascinare il nodo di controllo della curva.

### Per raddrizzare una curva

Fare clic con il pulsante destro sul nodo al termine della linea e scegliere "Raddrizza".

### Per rimuovere un nodo

Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nodo e scegliere "Elimina punto".

### Per aggiungere un nodo

Fare clic con il pulsante destro sul nodo al termine della linea dove si desidera aggiungere un nodo e scegliere "Inserisci punto".


### Per interrompere un nodo

Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nodo e scegliere "Interrompi". Trascinare il nodo interrotto fino alla nuova posizione.

### Per spostare un nodo

Selezionare lo strumento  e trascinare il nodo.



### Per spostare più nodi

Con lo strumento  tracciare un rettangolo che racchiuda i nodi da selezionare. Trascinare uno dei nodi selezionati per spostarli.



### Per rimuovere un nodo

Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nodo e scegliere "Elimina punto".

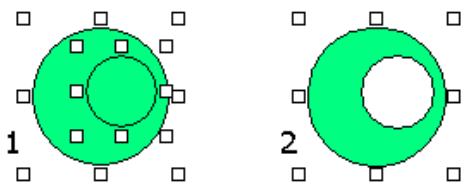
### Per chiudere una linea aperta

Selezionare la linea con lo strumento , quindi con lo strumento  tracciare una linea tra i nodi delle due estremità.

### Per unire 2 linee separate

Selezionare entrambi i segmenti con lo strumento  e scegliere "Modifica" > "Combina". Selezionare lo strumento  e tracciare una linea tra i nodi delle estremità di ogni sottotracciato.

### Per combinare più segmenti




Selezionare 2 o più forme (1) e scegliere "Modifica" > "Combina" per creare una forma combinata (2).


### Per dividere una linea composta di più segmenti

Selezionare la linea e scegliere "Modifica" > "Separa forme".

### Per disegnare una forma a mano libera

Per disegnare una forma a mano libera, con lo strumento  fare clic nel frame e trascinare fino a ottenere la forma desiderata.

### Ricalco

Importare un'immagine bitmap da ricalcare. Con lo strumento  fare clic in un'area piena dell'immagine bitmap per ottenere una forma vettoriale. Lo strumento bacchetta magica ha una tolleranza di 1 pixel.

### Tracciato di ritaglio

Fare doppio clic sulla forma e selezionare "Tracciato di ritaglio".



Un tracciato di ritaglio crea una maschera con cui vengono mascherati gli elementi che si trovano SOPRA di esso (per ritagliare un elemento, collocare il tracciato di ritaglio sotto l'elemento da ritagliare con "Modifica" > "Porta sotto").


## Lavorare con il testo

Alligator è in grado di creare testo con font vettoriali (con anti-alias) e raster (di sistema).


Anti-aliased text

Screen-font text


### Per aggiungere del testo vettoriale

Per disegnare del testo con anti-alias, selezionare lo strumento . Fare clic nel documento, immettere il testo nella finestra di dialogo e fare clic su OK.


### Per aggiungere un paragrafo di testo

Selezionare lo strumento . Fare clic e trascinare per tracciare un rettangolo che racchiuda il testo. Digitare il testo e fare clic su OK.

### Per aggiungere del testo HTML

Selezionare lo strumento . Fare clic e trascinare per tracciare un rettangolo che racchiuda il testo. Digitare il testo e fare clic su OK.

### Per aggiungere del testo dinamico


Selezionare lo strumento . Fare clic e trascinare per tracciare un rettangolo che racchiuda il testo. L'utente potrà immettere il testo nel campo oppure è possibile impostarne il contenuto con ActionScript.

### Per aggiungere del testo artistico

Selezionare lo strumento . Fare clic nel frame e immettere il testo nella finestra di dialogo.

Artistic Text

### Per ingrandire o ridurre il testo del 10%

Con lo strumento  selezionare il testo e fare clic su uno dei pulsanti:



## Tag HTML

Il testo HTML può essere formattato con tag HTML di base quali <B> (grassetto) o <U> (sottolineato):

I seguenti tag sono ammessi per il testo HTML: <br>

<b>Testo grassetto</b><br>

<i>Testo corsivo</i><br>

<u>Testo sottolineato</u><br>

Font: <font face="times new roman">Times New Roman</font><br>

Colore font: <font color="#FF0000">Testo rosso</font><br>

Ridimensionamento font: <font size="16">Font di 16 pixel</font><br>

## Sfondo dei paragrafi

Scegliere "Elemento" > "Spessore linea" per creare un contorno, quindi "Elemento" > "Colore riempimento" per creare uno sfondo in tinta unita sotto l'elemento HTML.

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

## Texture e sfumature

Per creare una forma di testo, scegliere "Inserisci" > "Forma testo" e digitare il testo, quindi fare clic su OK.


Selezionare la forma di testo e scegliere "Elemento" > "Riempimento sfumatura" oppure scegliere "Elemento" > "Riempi con bitmap".



## Sprite

Uno sprite (o clip di filmato) è un sottofilmato all'interno di un filmato principale. Gli sprite possono essere nidificati fino a qualsiasi livello di profondità. Ogni sprite ha i propri frame e viene riprodotto come il filmato principale, ma nella propria linea temporale.

## Creazione di uno sprite vuoto

Selezionare lo strumento  e tracciare un rettangolo che racchiuda lo sprite. Alligator Flash Designer visualizza il primo frame dello sprite ed è possibile aggiungere ulteriori frame, oggetti e animazioni.

Per uscire dallo sprite scegliere "Filmato" > "Vai a filmato principale" o premere il tasto Esc. Per passare a uno sprite, fare doppio clic su di esso.

## **Per avviare lo sprite**

Lo sprite viene avviato non appena viene visualizzato a schermo.

## **Per riprodurre lo sprite per la durata dell'intero filmato**

Per riprodurre uno sprite per diversi frame, collocarlo sul frame master. Scegliere "Filmato" > "Aggiungi frame master" e disegnare o inserire lo sprite desiderato su questo frame.

## **Inserimento di filmati Flash o GIF**

Per caricare uno sprite in formato SWF, scegliere "Inserisci" > "Flash". La clip viene visualizzata quando viene visualizzato il frame. È possibile usare questo comando per dividere in porzioni più piccole i file Flash più grandi. Il filmato viene caricato appena prima della visualizzazione del frame. La clip esterna non può essere modificata e compare come un rettangolo vuoto. È possibile visualizzarla solo come anteprima Flash. Premere F9 per visualizzare un'anteprima dell'animazione.

## **Per incorporare un file SWF**

Per inserire i dati di un file Flash, scegliere "Inserisci" > "Incorpora clip SWF". Il file viene caricato e inserito all'interno del file Flash principale.

## **Per inserire un'animazione GIF**

Per creare uno sprite da una GIF animata, scegliere "Inserisci" > "Animazione GIF".

## **Per caricare una clip Flash Designer esistente**

Per creare uno sprite da un file Flash Designer esistente, scegliere "Inserisci" > "Inserisci clip Flash Designer".

## **Per caricare animazioni clipart**

Per caricare una delle animazioni predefinite, scegliere "Inserisci" > "Clipart".

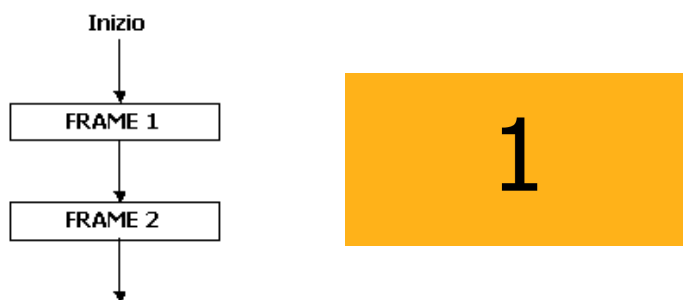


## **Animazione degli oggetti**



Animated

Se non è definita alcuna animazione, ogni frame è statico. Nell'esempio seguente il filmato consiste di 2 frame, ognuno della durata di 1 secondo:



### **Animazione intro**

L'effetto Intro definisce come l'elemento compare sul frame.

### **Animazione outro**

L'effetto Outro definisce come scompare l'elemento.

Per aggiungere un'animazione intro o outro personalizzata, selezionare l'elemento e scegliere "Intro" > "Animazione intro" oppure "Outro" > "Animazione outro".

Selezionare uno degli effetti "Vola", "Allunga", "Affacciati", "Copri" o "Ruota" e fare clic su OK. Premere F9 per visualizzare un'anteprima dell'animazione.

### **Animazione movimento (nel frame)**

Le impostazioni di movimento definiscono come si sposta l'elemento durante il frame, tra le animazioni intro e outro.

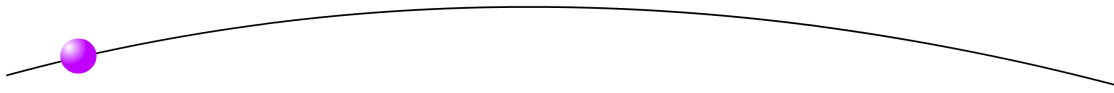
#### **Per definire l'animazione nel frame di un elemento**

Selezionare l'elemento e scegliere "Animazione" > "Movimento". Selezionare la velocità e direzione del movimento, la rotazione, la direzione della rotazione (in senso orario o antiorario) e il ridimensionamento in scala dell'elemento (se deve essere ingrandito o ridotto).

#### **Per combinare il movimento con l'animazione intro e outro dell'elemento**

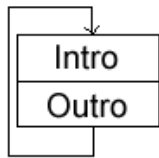
Selezionare l'elemento e scegliere "Animazione" > "Movimento". Selezionare le opzioni "Intro" e "Outro".

### **Movimento lungo un tracciato**



Per muovere un elemento lungo un tracciato, scegliere "Animazione" > "Movimento" e selezionare il tracciato dall'elenco a discesa. Occorre avere disegnato un tracciato in precedenza. Per nascondere il tracciato, selezionarlo e applicare ad esso una linea di spessore 0.

## Creazione di uno sprite con riproduzione ciclica Intro/Outro



Uno sprite di riproduzione ciclica Intro/Outro consente di creare elementi che vengono riprodotti all'infinito. L'elemento utilizza l'effetto di animazione Intro e Outro corrente. Inserire l'elemento nel frame per avviare l'animazione ciclica.

### Per creare un'animazione ciclica

Per definire lo sprite di riproduzione ciclica Intro/Outro, selezionare l'elemento e scegliere "Animazione" > "Animazione ciclica".



### Miscelazione di frame

Per avviare animazioni Intro nel frame successivo prima del termine delle animazioni Outro, scegliere "Animazione" > "Proprietà animazione" e modificare il valore di "Miscela con il frame precedente".



### Animazioni di testo

Per animare separatamente le lettere, selezionare l'elemento testo e scegliere "Intro" > "Animazione testo intro". Selezionare le opzioni desiderate e fare clic su OK. Quindi applicare l'effetto, ad esempio "Intro" > "Estensione".

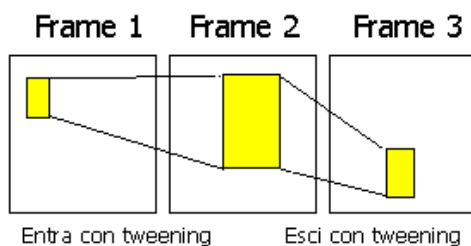
## Tweening



Il tweening consente di spostare un elemento in una nuova posizione e con nuove dimensioni. A differenza delle animazioni intro o outro, il tweening non rimuove l'elemento al termine dell'effetto.

È possibile effettuare un'entrata con tweening in fase intro o un'uscita con tweening in fase outro. Quando si crea l'effetto di uscita con tweening, occorre selezionare l'elemento di destinazione sul frame successivo. Quando si crea l'effetto di entrata con tweening, occorre selezionare l'elemento sorgente sul frame precedente.

Per creare un effetto tweening sono necessari almeno 2 frame. L'animazione di tweening verrà eseguita tra i frame.



### **Per creare un semplice effetto di tweening**

Selezionare l'elemento e scegliere "Modifica" > "Clona" > "Clona in frame". Selezionare l'opzione di tweening e fare clic su OK. Spostare il clone sul frame successivo nella posizione desiderata (ed eventualmente ridimensionarlo) e scegliere "Filmato" > "Esegui animazione" per visualizzare l'effetto di tweening.

### **Per creare un effetto di entrata con tweening**

Selezionare l'elemento e scegliere "Intro" > "Entra con tweening". Selezionare l'elemento sorgente e fare clic su OK.

### **Per creare un effetto di uscita con tweening**

Selezionare l'elemento e scegliere "Outro" > "Esci con tweening". Selezionare l'elemento di destinazione e fare clic su OK.

### **Per modificare il tempo di effetti di tweening**

Selezionare l'elemento e scegliere "Intro" > "Animazione intro avanzata" oppure "Outro" > "Animazione outro avanzata". Modificare la durata (tempo di riproduzione dell'animazione) e fare clic su OK.

### **Per creare un effetto di tweening manualmente**

Duplicare o clonare l'elemento su due frame diversi. Selezionare il secondo elemento (duplicato o clone) e scegliere "Intro" > "Animazione testo intro". Selezionare il primo elemento dall'elenco (nell'area delle opzioni di tweening), quindi selezionare entrambe o una delle opzioni di posizione e dimensione di tweening.

L'elemento sorgente o di destinazione può essere ruotato mediante "Elemento" > "Ruota" > "Angolo". In questo caso l'animazione di tweening presenterà anche la rotazione.

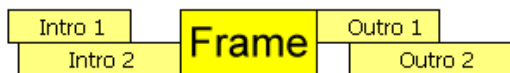
## **Sincronizzazione degli effetti**

Scegliere "Animazione" > "Sincronizzazione effetti" e specificare gli intervalli di animazione in secondi. Si tratta del ritardo che trascorre tra ogni animazione intro o l'inizio di ogni animazione outro.

Per impostazione predefinita tutte le animazioni intro terminano allo stesso tempo e tutte le animazioni outro iniziano allo stesso tempo.

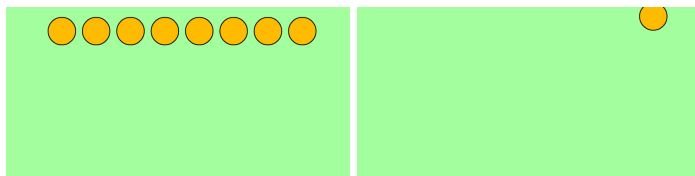


Per rendere gli effetti non sincronizzati, specificare un tempo di ritardo intro e outro.



### Per impostare un ritardo globale per tutti gli elementi

Nell'esempio seguente per ogni cerchio sono state definite animazioni intro e outro:  
 Animazione intro: *Entra dall'alto*  
 Animazione outro: *Esci verso l'angolo superiore sinistro*

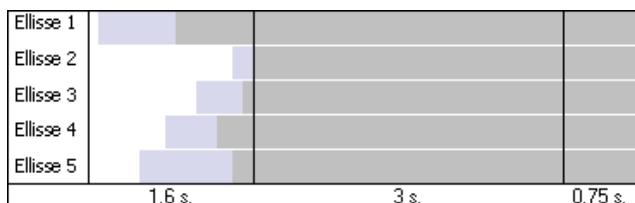


**Animazione sincrona:**      **Animazione asincrona:**

L'ordine delle animazioni è definito dall'ordine di sovrapposizione. Gli elementi in primo piano sono i primi in ordine di sovrapposizione. Per cambiare l'ordine di sovrapposizione, selezionare l'elemento e scegliere Modifica > Porta in primo piano o Porta sotto.

### Vista Linea temporale

Per visualizzare la sincronizzazione degli effetti, scegliere "Animazione" > "Linea temporale".



## Azioni

Le azioni possono essere eseguite al verificarsi di uno dei seguenti eventi:

- Clic del mouse (quando l'utente fa clic su un elemento)
- Passaggio del mouse (quando il cursore del mouse passa sopra l'elemento)
- Uscita del mouse (quando il cursore del mouse lascia l'area dell'elemento)
- Rilascio del mouse (quando il pulsante del mouse viene rilasciato dopo un clic)

## Aggiunta delle azioni

Selezionare l'elemento e scegliere i comandi del menu "Azione".

## Creazione di collegamenti Web

Selezionare l'elemento e scegliere "Azione" > "Modifica azioni" o premere i tasti Ctrl+K. Selezionare l'opzione Acquisisci URL o file e digitare il collegamento. Il collegamento deve iniziare con "http://".

Attenzione a non usare \ al posto di /.

## Per visualizzare il collegamento in una nuova finestra a comparsa

Scegliere "\_blank" dal menu a comparsa Target. Se il collegamento è bloccato a causa della funzione di blocco pop-up, usare l'azione Al rilascio (Al clic potrebbe attivare la funzione di blocco dei pop-up).

## Per aprire il collegamento nella stessa finestra

Scegliere "\_self" dal menu a comparsa Target.

## Per creare un pulsante per e-mail

Disegnare o creare un pulsante (è possibile scegliere "Inserisci" > "Simboli" e selezionare il simbolo della busta), quindi scegliere "Azione" > "Al clic". Selezionare l'opzione Acquisisci URL o file e digitare il collegamento, omettendo "http://":

`mailto:support@selteco.com`


## Altre azioni

Fare clic su Altre azioni per aggiungere altre azioni per gli handler Al passaggio, Al clic, Al rilascio e All'uscita:

- Mostra sprite, per rendere visibile lo sprite o il gruppo
- Nascondi sprite, per rendere invisibile lo sprite o il gruppo
- Attiva/Disattiva sprite, per mostrare e nascondere lo sprite o il gruppo come una casella di controllo
- Arresta sprite, per terminare l'esecuzione dello sprite
- Esegui sprite, per avviare l'esecuzione dello sprite
- Riavvolgi sprite, per riportare lo sprite al primo frame
- Ferma suoni, per disattivare i suoni riprodotti
- Messaggio, per scrivere un testo in un campo di modifica
- Chiama PHP, per eseguire un file PHP
- Sposta sprite, per cambiare la posizione dello sprite o del gruppo
- Cambia frame e arresta, per scorrere lo sprite fino al frame desiderato
- Cambia frame e riproduci, per avviare lo sprite dal frame desiderato

## Pulsanti

## Per aggiungere un pulsante

Selezionare lo strumento  e disegnare un pulsante nel frame.

## Per modificare l'etichetta di testo

Fare doppio clic sul pulsante con lo strumento Selezione oppure premere il tasto Invio quando il pulsante è selezionato e modificare il testo.

## Per personalizzare il pulsante

Fare doppio clic sul pulsante per personalizzarlo.



## Per modificare la forma di un pulsante

Fare doppio clic sul pulsante e modificare l'opzione "Forma".



## Per modificare il colore al passaggio

Selezionare il pulsante e scegliere "Azione" > "Colore al passaggio", deselegnare "Nessuno" e scegliere il colore desiderato.

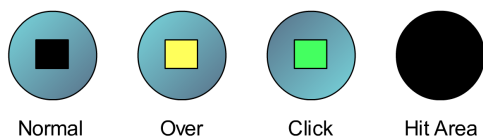
## Per modificare l'aspetto del pulsante per eventi del mouse

Selezionare il pulsante e scegliere "Azione" > "Matrice al clic" e "Matrice al passaggio".



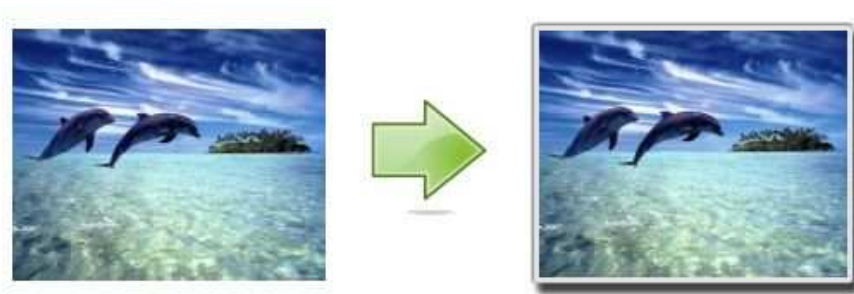
## Pulsante personalizzato

Fare doppio clic sul pulsante e fare clic su "Usa cloni" per specificare l'aspetto normale, al passaggio e al clic del mouse sul pulsante:



This button is built of 4 items

## Bitmap



Per incollare un'immagine bitmap, scegliere "Modifica" > "Incolla". Per importare un'immagine, scegliere "File" > "Importa immagine".

### **Videate**

Premere il tasto Stamp R Sist (premere Alt+Stamp R Sist per acquisire solo la finestra attiva). Incollare l'immagine in Alligator con "Modifica" > "Incolla".

### **Immagini Web**

Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine nella finestra del browser e scegliere Copia dal menu di scelta rapida. Incollare l'immagine in Alligator con "Modifica" > "Incolla".

### **Rotazione delle immagini**

Selezionare l'elemento e scegliere "Elemento" > "Ruota" > "Angolo". Fare clic su OK. Premere F9 per visualizzare un'anteprima dell'immagine ruotata.

oppure

Selezionare l'elemento e scegliere "Elemento" > "Ruota" > "Rotazione libera".

### **Contorno delle immagini**

Fare doppio clic sull'immagine e immettere un valore di Spessore linea. Per modificare il colore del contorno, fare clic sul pulsante Colore linea.

### **Importazione di file JPEG**

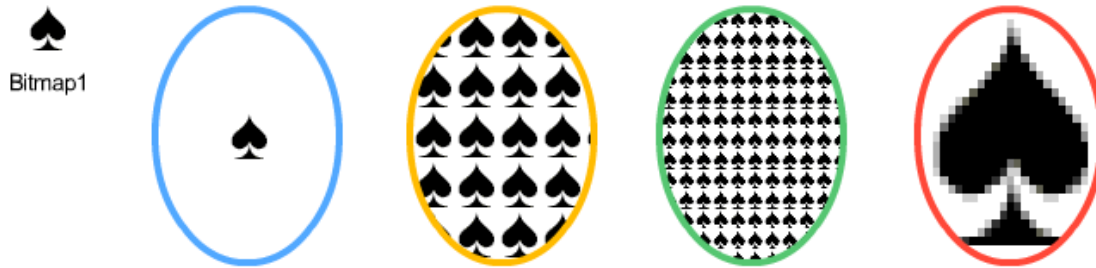
Scegliere "File" > "Importa immagine". Flash Designer incorpora le immagini JPEG in formato JPEG compresso.

### **Importazione di file JPEG esterni**


Scegliere "Inserisci" > "JPEG esterno". Al momento della riproduzione del filmato, il file JPEG verrà importato dal file esterno. Utilizzare questo metodo per creare file SWF di dimensioni minori.


### **Riempimento bitmap**

Per riempire una forma con un'immagine bitmap o una texture, scegliere "Elemento" > "Riempi con bitmap" e scegliere l'immagine bitmap desiderata. Se non è disponibile alcuna immagine bitmap sarà necessario importarne una.

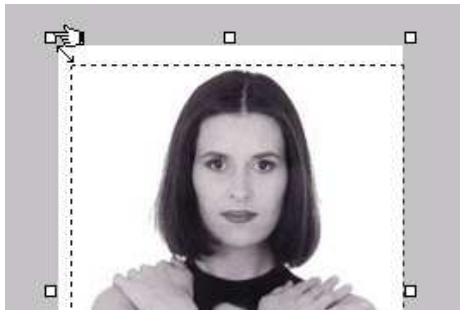


## Ridimensionamento e ritaglio

Per ridimensionare un'immagine bitmap, utilizzare lo strumento .

Per ritagliare un'immagine bitmap, utilizzare lo strumento .

Per ridimensionare o ritagliare l'immagine bitmap, selezionarla e trascinarne una maniglia.



## Riempimento con secchiello




Utilizzare lo strumento secchiello di riempimento per riempire i pixel di uno stesso colore. La soglia del riempimento con secchiello è 1 (verranno riempiti solo i pixel identici).

## Rimozione dello sfondo

Per rimuovere lo sfondo bianco, selezionare l'elemento e scegliere "Elemento" > "Immagine" > "Rendi trasparente".

## Per cancellare manualmente una parte dell'immagine bitmap

Utilizzare lo strumento  per rendere parte dell'immagine bitmap trasparente. Fare clic all'interno dell'immagine bitmap per rimuovere i pixel che si trovano sotto il cursore.

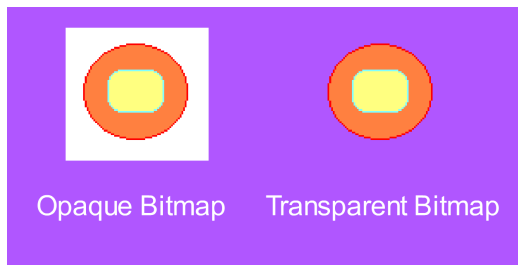
## Per evitare contorni troppo netti

Se possibile, lavorare su immagini bitmap ad alta risoluzione. Al termine, effettuate il downsampling dell'immagine a una risoluzione inferiore. Ad esempio, se la dimensione finale sarà di 400 x 400 pixel, lavorare su un'immagine bitmap di almeno 800 x 800. Quindi scegliere "Elemento" > "Ridimensiona" per ridurre l'immagine alla dimensione finale desiderata.

## Per cancellare in modalità riempimento con secchiello

Per cancellare un'area bitmap dello stesso colore, tenere premuto il tasto CTRL e fare clic all'interno dell'area. I pixel verranno cancellati in modalità riempimento con secchiello. Nell'esempio seguente un bordo bianco è diventato trasparente utilizzando lo strumento Gomma in modalità riempimento con

secchiello.

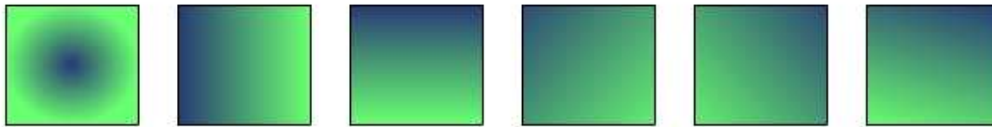


## Sfumature

Per sfumatura si intende il passaggio graduale tra 2 o più colori o tra un colore e la trasparenza.

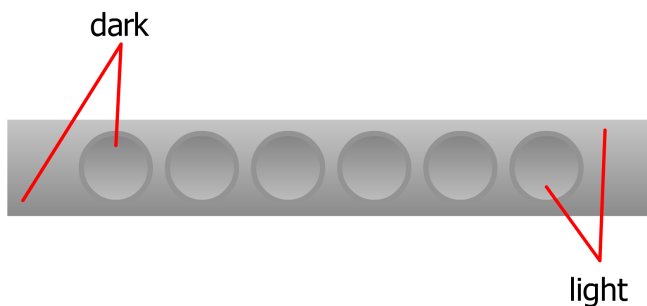
Selezionare la forma e scegliere "Elemento" > "Riempimento sfumatura". Selezionare uno stile di riempimento e modificarne i colori.

Le sfumature possono essere applicate solo a forme e pulsanti.



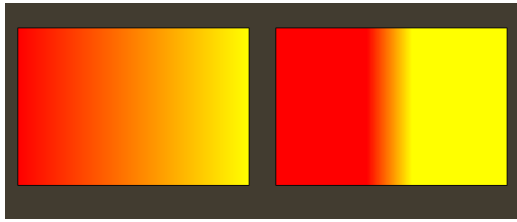
## Esempi di sfumature

Effetto 3D realizzato con sfumature:



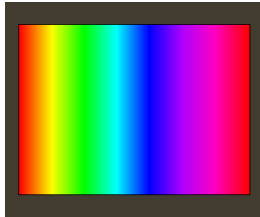
## Distanze nelle sfumature

La posizione di ogni colore nella sfumatura è definita da un valore da 0 a 255. È possibile accorciare l'area di sfumatura modificando i valori Posizione.



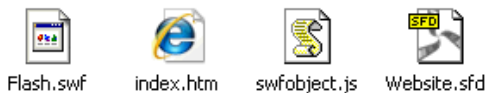
## Sfumature a più colori

Per inserire altri cambi di colore, fare clic su "Aggiungi colori".



## Esportazione di filmati Flash

Alligator Flash Designer consente di esportare i filmati in formato SWF.



Il formato SWF contiene immagini, suoni e altri dati necessari alla riproduzione del filmato con Flash Player.

Il file HTM indica al browser di caricare e visualizzare il filmato.

Il file SFD è il file sorgente del progetto.

JS è un file facoltativo per evitare che venga visualizzato il messaggio di avvertenza "fare clic per attivare questo controllo" in Internet Explorer.

### Per testare il file Flash

Scegliere "File" > "Esporta pagina Web" e salvare il file SWF se non era già stato salvato. Selezionare "Pagina di prova con istruzioni HTML" (opzione predefinita). La pagina Web compare in una nuova finestra del browser.

### Per pubblicare il filmato Flash come sito Web

Per creare un sito Web Flash sono necessari 2 file: il file Flash (SWF) e il file HTML. Il file SWF contiene tutte le immagini, i suoni e i dati vettoriali necessari all'esecuzione del filmato. Il file HTML contiene i comandi per caricare e visualizzare il filmato. Entrambi i file devono essere caricati nel server Web.

Scegliere "File" > "Esporta pagina Web" e salvare il file SWF come index.swf, selezionando "Pagina sito Web HTML". La pagina Web (index.htm) compare in una nuova finestra del browser.

### Per caricare i file con il client FTP di Selteco

Avviare il client FTP da "File" > "Avvia FTP". Scegliere "Connessione" > "Nuova". Fornire il proprio nome utente e password (rilasciati dal proprio servizio di hosting). Caricare entrambi i file (HTML e SWF) nel server remoto.

### Per aggiungere un'animazione Flash a una pagina Web esistente

1. Esportare il file Flash.  
Scegliere "File" > "Esporta file Flash SWF". Salvare il file nella cartella contenente la pagina html.

2. Generare il codice HTML.  
Scegliere "File" > "Visualizza codice HTML". Fare clic su Copia per copiare il codice negli Appunti.
3. Incollare il codice HTML.  
Aprire la pagina html con il proprio editor Web e incollare il codice.
4. Visualizzare in anteprima.  
Visualizzare la pagina in anteprima nel browser, per accertarsi che l'animazione sia visibile.
5. Caricare i file.  
Caricare il file html della pagina e il file SWF dell'animazione nel server Web.

## Per preattivare il filmato Flash

Internet Explorer chiederà di attivare il controllo. Per evitare che venga visualizzato questo messaggio, modificare l'opzione "Inserisci Flash come" e scegliere "Oggetto JavaScript". Accertarsi di caricare anche il file swfobject.js insieme al file Flash.

## Suoni

Prima che un suono possa essere usato, occorre importarne il file audio. Scegliere "Filmato" > "Importa suono" o trascinate il file audio nel documento Flash Designer. Flash Designer supporta i file audio WAV e MP3. Per visualizzare i file audio attualmente caricati, scegliere "Filmato" > "Suoni".

### Suoni dei frame

Il suono di un frame inizia a essere riprodotto quando il frame viene visualizzato dal lettore Flash. Per definire il suono da riprodurre, scegliere "Frame" > "Suono frame". Per impostazione predefinita il suono viene avviato prima della visualizzazione del frame (dopo l'animazione intro). Per modificare tale comportamento, impostare l'opzione "Inizia suono".

### Suoni degli eventi

I suoni degli eventi vengono riprodotti quando l'utente fa clic su un elemento. Per definire un suono per un evento, scegliere il corrispondente comando "Azione" > "Suoni".

### Per assegnare un suono a un pulsante

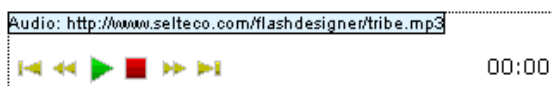
Scegliere "Filmato" > "Importa suono" e selezionare un file audio (ad esempio AIP.wav). Fare clic su OK per importarlo. Fare clic su OK nell'elenco Suoni. Selezionare il pulsante e scegliere "Azione" > "Suoni" > "Suono al clic". Selezionare il file audio e fare clic su OK. Premere F9 per provare il clic.

### Per rimuovere il suono di un pulsante

Selezionare il pulsante e scegliere "Azione" > "Suoni" > "Suono al clic". Selezionare l'opzione <muto> e fare clic su OK.

## Streaming dell'audio

Scegliere "Inserisci" > "Streaming audio" per caricare e riprodurre un file MP3 in modalità streaming. Il file non verrà incorporato nel file SWF ma caricato da sorgenti esterne. Fare doppio clic sull'elemento per modificarne le proprietà.



## Colonne sonore WAV

È possibile usare file audio in formato WAV e inserirli nel filmato Flash come audio in streaming, come musica di sottofondo che viene riprodotta durante la visualizzazione del filmato. Il file WAV deve essere salvato in formato compresso PCM.

Per individuare un file WAV, scegliere "Filmato" > "Suoni" e fare clic su "Sfoglia" in "Suono di

sottofondo".

## Ottimizzazione dei file - Come ottenere file Flash di dimensioni ridotte

Se il filmato Flash richiede tempi di caricamento elevati, provare quanto segue:

### Per controllare la dimensione del file Flash

Premere F9: la dimensione è riportata nella barra del titolo.

Se il file Flash è troppo grande (ad esempio, superiore a 1 MB) provare a ottimizzarlo:

1. Usare il formato JPEG per le foto. Flash Designer può esportare i file JPEG in formato nativo e risparmiare così considerevole spazio. Importare le foto in formato JPEG e non in formato GIF o BMP. Se si incolla una foto mediante gli Appunti, questa verrà esportata in formato bitmap. Per convertirla in formato JPEG usare "Elemento" > "Immagine" > "Converti in JPEG".  
Per verificare se l'immagine è in formato JPEG, selezionarla e leggere il messaggio sulla barra di stato sul fondo della finestra.
2. Usare immagini JPEG esterne. Importare le immagini JPEG mediante "Inserisci" > "JPEG esterno". L'immagine verrà esportata in un file a parte e caricata solo quando deve comparire nel filmato. Per convertire l'immagine esistente, selezionarla e scegliere "Elemento" > "Immagine" > "Converti in JPEG esterno". I file JPEG esterni verranno esportati nella stessa cartella del file SWF.
3. Provare a ridurre la frequenza frame. Frequenze più elevate danno luogo a file di dimensione maggiore. La frequenza frame predefinita è di 20 fps (frame per secondo). Se non si usa l'audio, è possibile ridurla a 12 fps. Per modificare la frequenza, scegliere "Filmato" > "Opzioni di esportazione" e scegliere il valore desiderato dal menu a comparsa "Frequenza".
4. Provare a usare la funzione Ottimizzazione immagine. Se viene attivata, Flash Designer converte tutte le immagini non JPEG in immagini a 8 bit riducendone il numero di colori. Per attivare questa funzione, scegliere "Filmato" > "Ottimizzazione immagine".
5. Usare i cloni dove possibile. Se occorre duplicare un'immagine bitmap, utilizzare piuttosto un clone dell'immagine.
6. Usare paragrafi di testo o testo HTML anziché testo vettoriale. I font video richiedono meno spazio su disco.
7. Usare lo streaming audio (Inserisci > Streaming audio). Il file audio non verrà incorporato nel file Flash, ma verrà invece caricato al momento della riproduzione del filmato.
8. Usare audio MP3 anziché WAV. Se si usano file audio WAV, provare a effettuare il downsampling per ridurre la frequenza mediante Windows Sound Recorder. Usare se possibile audio mono anziché stereo. Scegliere "Filmato" > "Suoni" e rivedere tutti i suoni usati nel progetto. Eliminare i file audio superflui.

□